

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung R. Gagne 1989 (dalam Susanto, 2013: 1). Pendapat lain mengatakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya Burton (dalam Susanto, 2013: 3). Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat diketahui bahwa belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi, kebiasaan dan tingkah laku serta sebagai suatu upaya untuk memperoleh pengetahuan dan ketrampilan melalui arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru.

Guru merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus dalam penerapannya. Pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh orang yang tidak memiliki keahlian untuk melakukan kegiatan atau pekerjaan sebagai guru. Orang yang pandai berbicara dalam bidang-bidang tertentu tidak dapat secara langsung disebut sebagai guru. Untuk menjadi seorang guru diperlukan syarat-syarat khusus, terutama sebagai guru profesional seseorang harus menguasai betul seluk-

beluk pendidikan dan pengajaran dengan berbagai ilmu pengetahuan (Usman, 2011: 5). Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat diketahui bahwa untuk menjadi guru tidaklah mudah karena guru tidak hanya pandai untuk berbicara namun dapat dikatakan sebagai guru apabila seseorang guru mampu memahami sebuah konsep dalam pendidikan dan pembelajaran.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Jadi, pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri pengetahuan yang telah dipelajarinya.

Pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas dilaksanakan dengan cara mengaitkan mata pelajaran satu dengan yang lainnya, seperti contoh pelaksanaan pembelajaran tematik pada kelas IV tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 yang menggabungkan beberapa mata pelajaran IPS, PKn dan Bahasa Indonesia. Semua mata pelajaran tersebut harus dapat berkaitan antara mata pelajaran satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam memberikan

pembelajaran agar dapat mudah diterima dan dipahami oleh siswa dalam kelas, sehingga dalam pelaksanaannya di kelas siswa memiliki antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran bersama guru.

Penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas merupakan unsur yang sangat penting dipahami oleh guru, karena dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang kualitas pembelajaran yang diberikan guru terhadap siswa. Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau perangkat yang dapat memberikan kemudahan dalam menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami konsep dan materi yang diberikan oleh guru. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2015: 3) menyatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Dari pengertian tersebut jelas bahwa media dalam pembelajaran sangat penting dalam membentuk dan memberikan konsep pemahaman mengenai materi yang disampaikan oleh guru terhadap siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SDN Jaddih 2 Socah pada hari Sabtu tanggal 26 November 2018, bahwa fakta yang ditemui peneliti di sekolah adalah pembelajaran tematik yang berlangsung di dalam kelas kurang optimal karena guru hanya memanfaatkan buku ajar dan media sederhana yang ada di sekolah, seperti media gambar, poster, karton dan foto-foto pahlawan

yang membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. hal tersebut terlihat dari hasil belajar siswa setelah pembelajaran siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang guru tanyakan berkaitan dengan materi yang baru saja di jelaskan. Selain itu guru tidak menyediakan media nyata tentang tema 7 indahny keragaman budaya di Negeriku, sehingga siswa kesulitan untuk mengkongkritkan pengetahuan yang bersifat abstrak. Contoh media yang ada di dalam kelas hanya berupa gambar tentang pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional dari masing-masing provinsi. Media buku paket dipergunakan guru dalam pembelajaran dan diselingi dengan menggunakan metode ceramah yaitu guru hanya menjelaskan materi secara lisan pada siswa sesuai dengan buku paket yang digunakan. Penggunaan media yang sederhana dan metode ceramah mempengaruhi keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa cepat merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena siswa hanya sekedar menerima penjelasan yang guru berikan secara lisan.

Peneliti tidak hanya melakukan observasi pada siswa namun juga melaksanakan kegiatan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Jaddih 2 Socah. Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran karena adanya keterbatasan media yang tersedia di sekolah. Pembelajaran tanpa menggunakan media yang konkrit menyebabkan siswa akan kesulitan untuk mencerna dan memahami materi atau informasi yang diberikan oleh guru, sedangkan dalam tema 7 indahny keberagaman di Negriku memuat

beberapa mata pelajaran dan diantaranya mata pelajaran IPS, dalam pembelajaran ini agar siswa tidak hanya menjadi pendengar siswa setidaknya bisa terjun langsung terhadap objek yang di pelajari. Hal itu dapat menjadikan pengalaman tersendiri bagi siswa untuk memahami sebuah teori yang telah diperoleh dan dialaminya secara langsung. Pembelajaran tanpa adanya media yang konkrit maka siswa akan kesulitan untuk menerima dan memahami materi atau informasi yang bersifat abstrak. Salah satu upaya yang dilakukan peneliti yaitu memberikan sebuah solusi sehingga meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk belajar dengan giat agar pembelajaran yang diberikan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan permasalahan diatas salah satu upaya yang dilakukan oleh peneliti yaitu perlu ditingkatkannya proses belajar mengajar dengan sarana yang ada, selain itu juga perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran tiga dimensi yang mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa dengan salah satu cara mengembangkan sebuah media berupa media Tiga Dimensi. Menurut Sudjana (2010: 27) media dapat meningkatkan hasil belajar dikarenakan media dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dan memberikan variasi metode pembelajaran, dan meningkatkan aktivitas peserta didik di dalam kelas. Media yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik salah satunya yaitu media tiga dimensi. Menurut Sudjana (2013: 3) media tiga dimensi merupakan media yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi atau media tiga dimensi merupakan media yang dapat dilihat dari berbagai arah. Media tiga dimensi

merupakan salah satu media yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Media tiga dimensi digunakan guru untuk pengganti atau pembedahan sebuah objek dari konsep materi sehingga dapat dipelajari siswa dalam wujud yang jelas dan nyata. Media tiga dimensi dapat diproduksi dengan sesederhana mungkin dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan adanya keahlian khusus, media dapat dibuat sendiri oleh guru selain itu bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah diperoleh di lingkungan sekitar dan dapat mengkonkritkan pemahaman siswa mengenai materi atau pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Tema indahnnya keberagaman di Negeriku pada kelas IV memuat tiga pelajaran yaitu IPS, PKN, dan Bahasa Indonesia, pada tema ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran tiga dimensi indahnnya Keberagaman di Negeriku yang dikonsepsi menyerupai peta Indonesia yang terdiri dari pulau Jawa, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua dalam pembagian setiap wilayah pasti memiliki keragaman budaya yang berbeda-beda. Adanya media indahnnya keberagaman di Negeriku diharapkan siswa mampu memahami materi atau informasi secara konkrit dan mampu memahami pengetahuan yang diberikan oleh guru.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Irania (2018), pada materi keberagaman budaya di kelas IV tentang media *PETA TRAIN* (Pengembangan Media Peta Tari Tradisional Indonesia) dengan responden sebanyak 34 siswa dengan berbagai karakteristik yang berbeda di SDN Bancaran 2 Bangkalan. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil layak untuk

digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan data yang diperoleh yaitu hasil persentase dari para ahli diantaranya ahli media 95 persen pada tingkat sangat layak, ahli materi 75 persen pada tingkat layak, ahli desain pembelajaran 91,7 persen pada tingkat sangat layak. Hasil keefektifan media dalam pembelajaran pada ujicoba produk aktivitas siswa mencapai 84,4 persen pada tingkat sangat efektif, aktivitas guru mencapai 94,1 persen pada tingkat sangat efektif. Sedangkan pada ujicoba pemakaian, aktivitas siswa mencapai 70,7 persen dengan tingkat efektif dan aktivitas guru mencapai 82,4 persen pada tingkat sangat efektif, dari uji coba produk pada uji kemenarikan mencapai 90,5 persen dengan tingkat sangat menarik dan pada ujicoba pemakaian mencapai 81,1 persen pada tingkat menarik.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Andriani (2018) pada materi keberagaman di Negeriku di kelas IV tentang media 3 dimensi berupa Pop-up untuk Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan data yang diperoleh yaitu hasil persentase dari para ahli diantaranya ahli media 95 persen pada tingkat sangat layak, ahli materi 81,25 persen pada tingkat layak, ahli desain pembelajaran 81,67 persen pada tingkat sangat layak. Sementara hasil uji coba media memperoleh 98 persen. Media yang dikembangkan sangat valid sesuai dengan kriteria media pembelajaran seperti adanya tujuan, sasaran didik.

Pengembangan media pembelajaran tiga dimensi indahna kebergaman di Negeriku yang dikonsep menyerupai peta Indonesia yang terdiri dari 5 pulau

besar yaitu Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Sumatra, Papua. Media ini dikonsepsi menyerupai peta karena dapat kita ketahui bahwa di Indonesia banyak sekali keragamannya salah satu contohnya keragaman budaya dan suku bangsa sehingga untuk menjelaskan keberagaman ini diperlukan adanya media karena siswa akan sulit memahami jika guru hanya menjelaskan saja. Pada pengembangan media ini peneliti memfokuskan mengenai keadaan pulau-pulau di Indonesia dan salah satu contoh keberagaman budaya serta suku bangsa, misalnya di Jawa terdapat lebih dari berbagai keragaman budaya yang berbeda - beda begitu juga dengan Sumatra, Papua, Kalimantan, dan Sulawesi sehingga dapat diketahui siswa melalui media tiga dimensi yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan latar belakang yang diterangkan di atas, peneliti berkeinginan untuk menarik sebuah judul yaitu: **“Pengembangan Media Pembelajaran “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku kelas IV di SDN Jaddih 2 Socah ”.**

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari peneliti pengembangan adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku yang layak dari segi kevalidan, keefektifan, kemenarikan dan keterterapan .

1.3 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Menambah referensi, pengetahuan dan wawasan pada bidang pendidikan yaitu mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Siswa lebih mudah memahami pembelajaran pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

b) Bagi Guru

Memberikan refrensi pemikiran kepada guru mengenai media serta untuk mempermudah guru dalam menyampaikan sebuah materi dengan menggunakan media.

c) Bagi Sekolah

Menjadikan alternatif contoh pengembangan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan serta wawasan kepada peneliti dalam memecahkan sebuah masalah yang ada di sekolah dengan salah satunya mengembangkan media pembelajaran.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas IV yang sederhana. Media pembelajaran ini digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan sebuah materi pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 adapun dalam pembelajaran tersebut menjelaskan tentang mengenai keadan pulau-pulau di Indonesia dan salah contoh keberagaman budaya di Indonesia. Spesifikasi pengembangan produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku mengacu pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV dalam kurikulum 2013.
2. Penggunaan media pembelajaran “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku dilengkapi oleh petunjuk penggunaan media, sehingga siswa bisa membaca langkah-langkah penggunaan dan menggunakan media sesuai dengan langkah-langkah yang benar.
3. Media pembelajaran tersebut terbuat dari bahan besi tebal yang berbentuk menyerupai koper sehingga memudahkan penggunaan dan penyimpanan media pembelajaran.
4. Media pembelajaran ini berukuran panjang x lebar x tinggi yaitu 100 cm x 60 cm
5. Media “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku dilengkapi dengan miniatur senjata tradisional yang berasal dari 34 provinsi di Indonesia.
6. Dalam pembuatannya media ini juga membutuhkan remot tombol yang digunakan untuk mengotrol atau dalam menjalankan media, speaker digunakan untuk mengeluarkan suara yang dikontrol melalui sensor.
7. Media ini berisi peta pulau Indonesia yang mewakili lima pulau besar yaitu: Jawa, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Papua. Untuk desain peta terbuat dari stiker ukuran panjang 100 cm dan lebar 60 cm yang berisikan gambar peta Indonesia untuk diletakkan didalam koper kayu.
8. Media “INDRAKU” juga diberikan warna yang menarik pada bagian luar koper sehingga siswa dapat tertarik untuk menggunakan media tersebut.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Menurut Arikunto (2010:14) bahwa asumsi dalam penelitian digunakan sebagai anggapan dasar, yaitu sesuatu yang diakui kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti. Maka asumsi dalam penelitian media pembelajaran “INDRAKU” dapat digunakan sebagai media yang layak dari segi kevalidan, keefektifan, kemenarikan, dan keterterapan media. Adanya media pembelajaran mengenai peta pulau di Indonesia dan salah contoh keberagaman budaya dapat membantu terlaksananya proses pembelajaran tematik kelas IV di SDN Jaddih 2 Socah. Pengembangan media pembelajaran mengenai keadaan pulau-pulau di Indonesia dan salah contoh keberagaman budaya yaitu senjata tradisional memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Pemanfaat media pembelajaran “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku hanya dapat digunakan pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV.
2. Media tiga dimensi “INDRAKU” ini hanya terbatas pada mata pelajaran IPS KD 3.2
3. Materi hanya terbatas pada mapel IPS keadaan pulau-pulau di Indonesia dan salah satu contoh keragaman budaya di indonesia yaitu senjata tradisional
4. Subjek penelitian media pembelajaran “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku terbatas hanya pada siswa kelas IV.

5. Tahapan pengembangan media tiga dimensi “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku hanya sampai tahap uji coba (tidak sampai produksi massal) dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.
6. Media tiga dimensi “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku ini diproduksi sebanyak satu buah, untuk dihibahkan kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan pendefinisian variabel yang dapat dilakukan secara operasional berdasarkan karakteristik-karakteristik yang telah diamati dan dapat memungkinkan bagi peneliti tersebut untuk dapat melakukan observasi secara cermat terhadap objek yang telah diteliti. Definisi operasional dalam penelitian ini antara lain:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu pesan atau informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan siswa sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

2. Media Tiga Dimensi

Media pembelajaran tiga dimensi merupakan media yang digunakan guru untuk membantu pembelajaran di dalam kelas. Media tiga dimensi pada umumnya memiliki ciri utama yaitu dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, memiliki dimensi luas, tinggi, lebar, dan isi.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan tema sebagai inti dari beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan menjadi satu.

4. Keberagaman Budaya

Keberagaman budaya Indonesia merupakan hal yang menjadi ciri khas negara Indonesia. Keberagaman tersebut meliputi berbagai macam jenis suku, ras, budaya, agama, etnis, bahasa dan lain sebagainya. Namun di Indonesia perbedaan tersebut menjadi suatu ciri khas keberagaman yang ada di Indonesia.

5. Media “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku

Media “INDRAKU” Indahnya Keberagaman di Negeriku adalah media yang dikembangkan termasuk dalam media 3 dimensi berbentuk koper persegi panjang yang didalamnya terdapat peta Indonesia dan miniatur senjata Tradisional yang beragam yang sesuai dengan provinsi di Indonesia yang ditandai dengan audio dan tombol kontrol untuk menjalankan media, selain itu didalam koper tersebut terdapat buku petunjuk dalam menggunakan media pembelajaran.