

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat seiring dengan globalisasi. Hal ini akan menimbulkan suatu persaingan antar negara dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan salah satu hal yang berperan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Menurut Basri dalam (Al Rasyid, 2014:2) pendidikan adalah usaha yang sengaja dilakukan secara sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga dapat mencapai kualitas diri yang lebih baik. Pendidikan juga dapat dikatakan sebagai sarana dalam menyiapkan masa depannya.

Peningkatan sistem pendidikan merupakan salah satu tantangan bagi pemerintah. Peran penting pendidikan terlihat dari salah satu tujuan bangsa Indonesia yang terdapat dalam pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa salah satu dari tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi dalam diri peserta didik. Sistem pendidikan sangat berkaitan dengan kegiatan belajar dan pembelajaran. Belajar dapat diartikan sebuah proses untuk menghasilkan pengetahuan baru yang dapat mengubah tingkah laku seseorang. Sedangkan pembelajaran adalah kegiatan menciptakan suasana dan kondisi yang merangsang serta mengarahkan pembelajar untuk memperoleh pengetahuan,

keterampilan, nilai dan sikap yang dapat membawa perubahan tingkah laku dan kesadaran diri sebagai pribadi. Jadi, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang berlangsung secara bersamaan dan saling berkaitan.

Jenjang pendidikan formal di Indonesia terdapat beberapa macam, salah satunya adalah jenjang pendidikan sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan bekal kepada peserta didik dalam menyiapkan kehidupan yang akan mendatang. Karakteristik peserta didik di sekolah dasar pada dasarnya masih banyak membutuhkan bimbingan dari orang dewasa. Mereka belum memahami akan tugas dan tanggungjawabnya di masa yang akan datang. Dalam hal ini, guru sebagai pendidik dapat berperan penting dalam mengenali dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik di sekolah dasar.

Sistem pembelajaran di sekolah dasar tentu berbeda dengan sistem pembelajaran di sekolah menengah. Tugas dari guru kelas adalah mengajarkan semua mata pelajaran ke peserta didik. Hal ini sangat berkaitan dengan sistem pembelajaran tematik. Dimana pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang menggunakan satu tema/topik tertentu kemudian dikaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan peserta didik sehingga memberikan pengalaman yang lebih bermakna. Tujuan dari pembelajaran tematik yaitu untuk meningkatkan belajar yang optimal dan maksimal dengan cara mengangkat pengalaman peserta didik yang mempunyai jaringan dari aspek kehidupannya dan pengetahuannya (Kadir, dkk. 2014:6). Pembelajaran tematik dapat menjadikan peserta didik aktif berpartisipasi, karena

proses pembelajarannya berkaitan dengan pengalaman sehingga timbul dorongan minat dari dalam diri peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 4 SDN Sidotopo 4 Surabaya pada hari Rabu tanggal 31 Oktober 2018, diperoleh data bahwa SDN Sidotopo 4 Surabaya telah dilengkapi sarana dan prasarana pendukung ICT (*Information Communication and Technology*) yang memadai seperti adanya LCD (*Liquid Crystal Projector*), media audio seperti *speaker*, dan laboratorium komputer. Namun penggunaan pemanfaatannya masih kurang optimal. Hal ini dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam membuat media yang berbasis IT. Selain itu permasalahan ini muncul disebabkan adanya keterbatasan waktu yang dimiliki guru yang berkaitan dengan beban belajar perminggu dan tugas-tugas lainnya.

Berdasarkan hasil angket respon siswa dan wawancara yang kedua dengan guru kelas 4 SDN Sidotopo 4 Surabaya pada hari Rabu tanggal 07 November 2018, diperoleh data dari angket respon siswa bahwa sebesar 60,6% dari 33 siswa yang menyatakan penggunaan media komputer sangat jarang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Padahal dalam pernyataan lainnya, sebesar 84,84% siswa lebih senang dan bersemangat pada saat pembelajaran menggunakan komputer. Dari hasil angket siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa akan tertarik dan termotivasi jika penggunaan komputer dilakukan pada pembelajaran tematik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Sidotopo 4 Surabaya dapat disimpulkan bahwa siswa cenderung ramai ketika guru mengajar

mereka untuk mengerjakan soal-soal yang ada pada buku paket. Pada pembelajaran sebelumnya, siswa belum pernah belajar tematik menggunakan media komputer. Guru lebih banyak menggunakan media lingkungan atau benda nyata dan media gambar ketika proses belajar. Sedangkan buku ajar yang menjadi pegangan siswa sangat terbatas. Siswa hanya mempunyai satu buku paket tanpa ada buku penunjang lainnya. Sehingga peserta didik hanya berpatokan hanya pada buku tersebut sedangkan dalam pembelajaran tematik peserta didik diharuskan dapat membangun kesalingterkaitan antara pengalaman dengan pengetahuan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu media yang juga sebagai informasi penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran. Media adalah alat komunikasi untuk menyampaikan pesan yang tentunya bermanfaat jika diterapkan dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut juga media pembelajaran (Rusman, 2012:160). Fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu untuk memperjelas, mempermudah, dan mempercepat penyampaian materi kepada peserta didik secara keseluruhan. Disamping itu dengan adanya media ini memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya. Pemilihan media yang tepat juga akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik secara mandiri adalah media bulletin berbasis model tutorial.

Menurut Widjaya (2014) bulletin adalah salah satu media komunikasi visual yang berbentuk kumpulan lembaran-lembaran atau buku diusahakan secara teratur

oleh suatu organisasi atau instansi. Buletin merupakan salah satu media visual yang disusun secara singkat, padat, mudah dipahami, menarik, kreatif dengan tambahan ornamen-ornamen yang *color full*. Pada umumnya bulletin dicetak dalam bentuk lembaran-lembaran kertas atau buku namun seiring berkembangnya teknologi maka bulletin akan dikemas dalam bentuk multimedia. Oleh karena itu, bulletin cocok digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menambahkan inovasi menggunakan model pembelajaran komputer yaitu model tutorial. Menurut Rusman (2012:211), model tutorial adalah program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan. Berdasarkan prinsip pembuatan dan penerbitan bulletin serta sintaks dari model tutorial, maka peneliti memilih mengembangkan media bulletin berbasis tutorial dikarenakan media ini sangat efektif jika digunakan siswa belajar secara mandiri.

Penelitian yang berkaitan dengan media bulletin sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Sari dkk. Sari dkk (2017) mengembangkan bulletin mari belajar IPA (MALAPA) pada pembelajaran IPA di MTs Negeri 2 Jember. Validasi desain pada penelitian tersebut mendapat skor rata-rata 4,11 dari 3 validator yang tergolong baik sehingga bulletin tersebut layak digunakan untuk peserta didik. Penelitian dari Yuliana (2015) tentang pengaruh pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa juga menunjukkan hasil yang baik. Setelah melakukan penelitian terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat

diperoleh data $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $4,991 > 3,107$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis model tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Selain itu, penelitian dari Pinasthika dkk (2016) tentang pengembangan media pembelajaran bulletin *flipbook* interaktif berbasis masalah untuk mengembangkan pemahaman konsep dan karakter siswa kelas X MAN Kota Batu memperoleh pencapaian validitas media sebesar 91,53% dengan kriteria sangat valid, validitas materi sebesar 91,11% dengan kriteria sangat valid. Hasil kepraktisan menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 89,58% dengan kriteria praktis. Uji keefektifan terhadap pemahaman konsep sebesar 91,43% dengan kriteria sangat efektif dan uji keefektifan terhadap karakter siswa sebesar 89% dengan kriteria sangat baik. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa bulletin *flipbook* interaktif layak, praktis, dan efektif digunakan.

Penelitian-penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran bulletin layak, menarik dan efektif digunakan untuk proses pembelajaran. Penjelasan tersebut dapat diketahui setelah dilakukan uji coba lapangan dan validasi ahli produk, ahli materi, dan ahli desain juga dibutuhkan untuk mengetahui kevalidan, kemenarikan dan keefektifan produk tersebut. Peneliti bermaksud ingin mengembangkan media bulletin berbasis model tutorial yang lebih valid, menarik dan efektif dalam penggunaannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket respon siswa di kelas 4 SDN Sidotopo 4 Surabaya serta didukung penelitian sebelumnya, maka peneliti

membuat pengembangan media bulletin berbasis model tutorial. Perbedaan media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan penelitian sebelumnya adalah media bulletin ini diintegrasikan dengan salah satu model pembelajaran komputer yaitu model tutorial. Definisi media ini adalah media pembelajaran yang berisi berita singkat tentang suatu topik yang diintegrasikan dengan sintaks model tutorial dan dikemas menjadi sebuah program komputer sebagai penunjang kegiatan pembelajaran Tema 7 Subtema 3. Media bulletin berbasis model tutorial dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 4 SD. Konsep secara umum bulletin dicetak pada lembaran-lembaran kertas namun dalam hal ini pengembang akan mengembangkan bulletin dalam program komputer dengan menggunakan model tutorial. Salah satu karakteristik model pembelajaran tutorial yaitu peserta didik akan dihadapkan sebuah materi pelajaran dan latihan soal. Jika peserta didik tidak bisa menjawab dengan benar soal latihan tersebut maka secara otomatis program komputer akan mengembalikan pada materi sebelumnya. Apabila peserta didik dapat menjawab dengan benar maka akan dilanjutkan pada materi selanjutnya. Peneliti ingin mengembangkan media bulletin berbasis model tutorial dengan harapan produk ini dapat membimbing peserta didik secara mandiri dalam belajar tematik.

Berdasarkan permasalahan dan sumber yang ada, peneliti mempunyai maksud dan tujuan mengatasi permasalahan tersebut melalui penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Buletin Berbasis Model Tutorial Tema 7 Subtema 3 untuk Kelas IV SDN Sidotopo 4 Surabaya”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengembangkan media bulletin berbasis model tutorial yang valid dalam pembelajaran tema 7 subtema 3 kelas IV SDN Sidotopo 4 Surabaya, dilihat dari validasi para ahli.
- 2) Untuk mengembangkan media bulletin berbasis model tutorial yang menarik dalam pembelajaran tema 7 subtema 3 kelas IV SDN Sidotopo 4 Surabaya, dilihat dari angket respon siswa dengan media bulletin yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran.
- 3) Untuk mengembangkan media bulletin berbasis model tutorial yang efektif dalam pembelajaran tema 7 subtema 3 kelas IV SDN Sidotopo 4 Surabaya, dilihat dari lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa serta hasil tes.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1) Media bulletin ini berupa media multimedia interaktif dengan pemanfaatan aplikasi *software unity*.

- 2) Media bulletin ini di adaptasi dari materi tema 7, subtema 3 untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pada pembelajaran ini terdapat 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan IPA yang terintegrasi pada pembelajaran tematik sesuai dengan *Kompetensi Inti* dan *Kompetensi Dasar*, dan *Indikator* yang ditetapkan oleh kurikulum 2013.
- 3) Media bulletin berbasis model tutorial yang dikembangkan memuat komponen pembelajaran seperti:
 - a) *Cover/Introduction Section* berisi judul program yaitu tentang tema 7 subtema 3.
 - b) Petunjuk Penggunaan berisi pendahuluan (sapa redaksi) dan petunjuk penggunaan tombol-tombol fungsi dalam media.
 - c) Kompetensi berisi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan tujuan pembelajaran.
 - d) Konten berisi tentang pilihan halaman menu.
 - e) Materi/Informasi berisi 2 mata pelajaran yang terbagi kembali dalam indikator pembelajaran yang berbeda-beda.
 - f) Soal Evaluasi berisi tentang soal latihan pilihan ganda.
 - g) *Feedback/Remediation* bertujuan untuk memberikan umpan balik terhadap respon siswa berisi pesan dalam bentuk teks atau ilustrasi grafik.
 - h) Daftar Pustaka.
 - i) Profil berisi biografi pengembang media.

- 4) Produk media bulletin berbasis model tutorial ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan bagi siswa sehingga siswa tidak memiliki keterbatasan waktu dan ruang dalam menggunakan produk tersebut karena bisa digunakan baik di sekolah maupun di rumah.
- 5) Produk ini dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media agar memudahkan siswa maupun guru dalam menjalankan media bulletin berbasis model tutorial.
- 6) Media pembelajaran ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, namun untuk membimbing siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.4.1 Secara Teoretis

- 1) Media bulletin berbasis model tutorial dapat dijadikan alat penunjang pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam memahami materi dan memberikan informasi lebih lengkap terkait pembelajaran tema 7 subtema 3 kelas 4 SD.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pertimbangan untuk melakukan penelitian pengembangan media bulletin berbasis tutorial yang valid, efektif dan menarik.

1.4.2 Secara Praktis

1) Bagi siswa

Dengan adanya media bulletin berbasis model tutorial diharapkan siswa lebih mudah memahami materi dan dapat mengeksplor pengetahuannya tentang tema 7 subtema 3 kelas 4 SD.

2) Bagi guru

Dapat dijadikan pedoman dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

3) Bagi sekolah

Dapat dipakai sebagai referensi dalam membuat media pembelajaran yang berbasis ICT untuk kegiatan pembelajaran.

4) Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku perkuliahan terhadap permasalahan di dunia pendidikan secara nyata.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Berikut penjelasan mengenai asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan ini.

1.5.1 Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan anggapan dasar, asumsi dapat berupa teori, evidensi, atau pemikiran peneliti sendiri, yang tidak perlu dibuktikan lagi kebenarannya minimal dalam kaitan dengan masalah yang diteliti (Sukmadinata, 2016:305). Asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah media bulletin berbasis model tutorial ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang valid, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran tema 7 subtema 3 kelas 4 SD.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan dalam penelitiannya. Berikut penjelasan mengenai beberapa keterbatasan penelitian dan pengembangan ini.

- 1) Produk media ini hanya dapat diaplikasikan bagi sekolah yang telah memiliki komputer atau fasilitas multimedia yang lengkap.
- 2) Materi yang dipilih pada pembelajaran 1 tema 7 subtema 3 dikarenakan minimnya waktu penelitian dan dari tingkat kerumitan materi.
- 3) Pencapaian hasil belajar terbatas pada materi yang disajikan pada muatan mata pelajaran IPA yang ada pada pembelajaran 1.
- 4) Media menuntut pengawasan lebih guru agar siswa dapat menyerap informasi dengan baik untuk mengantisipasi siswa yang hanya bermain-main dengan media.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan desain semenarik mungkin agar dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa.
- 2) Bulletin adalah berita singkat yang berisi suatu topik atau aspek tertentu dan diterbitkan secara berkala.
- 3) Model tutorial adalah salah satu program pembelajaran dengan menggunakan *software* berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan.
- 4) Media bulletin berbasis model tutorial merupakan media yang berisi berita singkat tentang suatu topik diintegrasikan dengan sintaks model tutorial yang dikemas dalam program komputer.
- 5) Materi tema 7 subtema 3 yang digunakan pada penelitian pengembangan ini terdiri dari 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, dan IPA pada kelas 4 SD.