

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses atau kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan peserta didik agar mengenali potensi yang ada dalam dirinya. (Amos dan Amialia, 2017:3). Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan keberlangsungan hidup manusia. Pendidikan merupakan sebuah sistem yang telah terencana bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara aktif baik dalam suasana belajar dan proses pembelajaran serta pelatihan agar peserta didik dapat berguna untuk dirinya dan masyarakat. (Hamdani, 2011:21) Pendidikan berhak dan layak didapatkan oleh siapapun agar setiap manusia dapat mengembangkan potensi dalam dirinya.

Belajar adalah aktivitas perubahan tingkah laku dalam diri seseorang sehingga memiliki penguasaan dalam pemahaman, keterampilan dan sikap yang bersifat positif sebagai proses yang dihasilkan melalui latihan atau pengalaman. (Suardi, 2018:11) belajar dapat menjadikan seseorang menjadi lebih baik karena melalui tahap belajar seseorang dapat mengetahui berbagai hal yang sebelumnya tidak diketahui melalui pengalaman yang didapatkan.

Pembelajaran adalah suatu proses yang terdiri dari dua aspek yaitu mengajar dan belajar. Mengajar berorientasi kepada apa yang harus dilakukan guru yang memberikan pelajaran dan belajar berorientasi kepada apa yang harus dilakukan siswa

yang menerima pelajaran dimana terjadi komunikasi dan interaksi diantara keduanya. (Jihad dan Haris, 2013:11). Pembelajaran akan berlangsung dengan adanya komunikasi satu arah mengenai hal-hal yang baru dan terjadinya respon antara keduanya. Oleh karena itu, pembelajaran mutlak dilakukan disetiap kelas antara guru dan siswa begitupun sebaliknya.

Pendidikan dapat tercipta manakala terdapat seseorang yang dapat mengantarkan pengetahuan kepada siswa, oleh karena itu diperlukan seorang guru agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Guru memiliki peranan yang sangat besar karena tugas guru adalah mengajar, membimbing, mendidik, dan memfasilitasi dalam keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Guru profesional merupakan guru yang memiliki banyak ilmu serta pengalaman dimana guru dapat merancang, mengelola pembelajaran, yang tugas utama guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik, baik dalam pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. (Husein, 2016:24).

Pendidikan bukan hanya tentang guru dan siswa, namun terdapat komponen penting dalam pendidikan yaitu kurikulum. Kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan, oleh karena itu seluruh elemen yang termasuk di dalamnya harus benar-benar memahami isi dari kurikulum agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Tanpa adanya kurikulum, maka tidak akan mungkin suatu pendidikan akan berjalan dengan efektif dan efisien.

Kurikulum 2013 menjadi penyempurna dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Tujuan diadakannya Kurikulum 2013 yaitu untuk mempersiapkan

masyarakat Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, efektif dan mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. (Shobirin, 2016:35). Dalam kurikulum terdapat beberapa mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, diantaranya adalah mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang diajarkan di sekolah dasar maupun sekolah menengah yang bersumber dari disiplin ilmu sosial bertujuan untuk mempelajari tentang manusia yang tinggal lingkungan sekitarnya maupun tinggal dalam lingkungan yang lain. (Siska dan Wicaksono, 2016:7). Tujuan diberikannya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk anak sekolah dasar adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan sosial, juga siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan implementasi Kurikulum 2013 juga harus didukung dengan fasilitas yang memadai agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Pembelajaran yang baik yaitu dapat merangsang rasa ingin tahu dan menarik perhatian siswa, maka guru harus menggunakan model, metode, strategi dan media yang sesuai dengan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran memerlukan sebuah media agar siswa mendapatkan pengalaman belajar baru yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran

berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa, sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu menyangkut tentang *hardware* atau *software* yang digunakan sebagai alat penyampai materi pembelajaran kepada siswa baik secara individu atau kelompok yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat belajar, dan perhatian terhadap suatu pembelajaran sehingga dapat berjalan efektif. (Jalinus dan Ambiyar, 2016:4). Oleh karena itu media diharapkan memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam proses pembelajaran kepada siswa.

SDN Konang 2 adalah salah satu sekolah inti di Pamekasan yang menerapkan Kurikulum 2013 dari kelas I sampai dengan kelas VI. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Bapak Hairus Saleh, S.Pd sebagai wali kelas pada kelas VI, diketahui bahwa sebagian siswa tidak menyukai pelajaran IPS. Sementara untuk media sekolah hanya memfasilitasi beberapa media seperti gambar, peta, LCD dan proyektor, serta kerangka. Namun pada saat guru mengajar menggunakan media, perhatian siswa lebih terpusat dan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Siswa lebih suka mengikuti pembelajaran menggunakan media yang menarik daripada hanya mendengarkan penjelasan guru dan media yang biasa digunakan.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan suatu pengembangan yang dapat menciptakan media yang berbeda yang dapat menarik perhatian siswa melalui penelitian skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Jam Dunia Pada Pembelajaran IPS Tema 8 Bumiku Kelas VI SDN Konang 2”**.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran Jam Dunia pada pembelajaran IPS Kurikulum 2013 Tema 8 Bumiku Kelas VI SDN Konang 2 yang valid ditinjau dari validasi ahli;
- 2) Mengetahui pengembangan media pembelajaran Jam Dunia pada pembelajaran IPS Kurikulum 2013 Tema 8 Bumiku Kelas VI SDN Konang 2 yang efektif ditinjau dari observasi aktivitas guru, aktivitas siswa serta hasil belajar;
- 3) Mengetahui pengembangan media pembelajaran Jam Dunia pada pembelajaran IPS Kurikulum 2013 Tema 8 Bumiku Kelas VI SDN Konang 2 yang menarik ditinjau dari respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran Jam Dunia ini dikhususkan untuk pembelajaran kurikulum 2013 Tema Bumiku yaitu dalam materi perbedaan waktu dan pengaruhnya pada pembelajaran IPS kelas VI SD.
- 2) Media pembelajaran ini terkait dengan materi yang sesuai dalam aspek materi dan prosedur dalam pengembangan media. Kesesuaian dalam aspek materi antara lain : (1) kesesuaian dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar, (2)

kesesuaian dalam indikator dengan kompetensi dasar, (3) kesesuaian materi dengan kegiatan belajar, (4) kesesuaian materi dengan media yang dibuat. Adapun kesesuaian dalam prosedur pengembangan media antara lain melaksanakan pendahuluan dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, uji coba dan revisi.

- 3) Media pembelajaran ini termasuk kedalam jenis dua dimensi dengan ukuran 120cm x 65cm berbentuk papan dilengkapi dengan alat penyangga. Media ini dilengkapi dengan gambar berupa peta sebagai bentuk visualisasi dari wilayah negara dan di bagian atas peta wilayah negara dilengkapi jam digital sebagai penunjuk waktu yang berbeda pada masing-masing wilayah negara bagian. Cara menggunakannya adalah dengan cara menekan tombol yang ada di bawah pojok kanan dan kiri sehingga ketika tombol ditekan sensor akan berjalan dan terdapat penjelasan dari setiap berpindahnya sensor tersebut sesuai dengan wilayah pada peta dunia, oleh karena itu dapat diketahui perbandingan waktu dari setiap wilayah.
- 4) Media pembelajaran ini dapat dibawa dan dipindahkan. Media ini juga dapat digunakan dengan mudah oleh guru karena cara penggunaannya tidak terlalu rumit.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.4.1 Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran jam dunia ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang interaktif sehingga materi perbedaan waktu di dunia mudah diingat oleh siswa. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran dan dapat menambah minat serta motivasi belajar siswa sehingga dapat memahami isi materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2 Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Media ini juga diharapkan dapat memberikan inovasi kepada guru agar dapat mengemas pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa agar proses pembelajaran berjalan efektif.

1.4.3 Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif agar dapat mengembangkan media pembelajaran pada kurikulum 2013 dapat lebih menarik dan efektif. Media dapat menjembatani pemahaman siswa agar tujuan pembelajaran tercapai sehingga prestasi siswa di sekolah dapat meningkat.

1.4.4 Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menumbuhkan keterampilan dan kemampuan dalam mengembangkan kreativitas peneliti. Selain itu, dapat menambah

wawasan pengetahuan yang lebih mendalam tentang cara membuat media pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi

Adapun asumsi dalam penelitian pengembangan media ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah pada Tema 8 Bumiku Pembelajaran 1 Subtema 1 yaitu perbedaan waktu dan pengaruhnya.
- 2) Media pembelajaran ini layak dan memudahkan siswa dalam memahami isi materi perbedaan waktu dan pengaruhnya.
- 3) Media pembelajaran ini efektif penggunaanya dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi saat belajar.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran ini terbatas hanya pada kelas VI.
- 2) Media pembelajaran ini terbatas hanya pada Tema 8 Bumiku Pembelajaran 1 Subtema 1 yaitu perbedaan waktu dan pengaruhnya.
- 3) Media pembelajaran ini terbatas hanya diuji cobakan pada satu sekolah yaitu di SDN Konang 2.

1.6 Definisi Operasional

- 1) Media Pembelajaran adalah alat bantu pengajaran yang digunakan sebagai penyalur pesan agar terjadi kejelasan dari yang abstrak menjadi konkret sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai oleh siswa. (Djamarah dan Zain, 2014:120)
- 2) Media Pembelajaran Jam Dunia adalah media pembelajaran berbentuk peta wilayah negara yang dilengkapi dengan jam mini sebagai penunjuk perbedaan waktu dari berbagai negara bagian.
- 3) Pembelajaran IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang pengetahuan, keterampilan dan nilai sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan pribadi atau masalah sosial serta siswa mampu mengambil keputusan dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan bermasyarakat agar menjadi warga negara yang baik. (Sapriya, 2012:12)