

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat dibutuhkan bagi bangsa dan negara, tanpa pendidikan bangsa dan negara tidak akan berkembang dan maju karena tidak adanya progres dalam kehidupan dan semua akan terhenti pendidikannya. Dengan tidak adanya pendidikan juga akan membuat bangsa dan negara ini semakin tertinggal dari negara negara yang lain. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nugraha (2020:4) “definisi pendidikan yang terdapat dalam Undang-undang sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat (1) yang menyebutkan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, Serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Sebagai calon pendidik, sebaiknya mendidik anak bangsa harus ada suatu proses yang disebut dengan proses pembelajaran, dimana “ Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajaran yang melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), dan serta nilai-nilai positif (afektif). Dalam menyampaikan pesan tersebut diperlukan perantara agar *value* dan *tranfer of knowledge* dapat tercapai dengan tepat pada sasarannya. Perantara tersebut merupakan media dan sumber-sumber belajar yang sangat

menunjang dan memengaruhi keberhasilan belajarnya.” (Hamid, 2020: 1). Dalam hal ini komunikasi dalam menyampaikan pesan antara guru sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai penerima pesan (pembelajar) harus memerlukan yang namanya media pembelajaran.

“Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.” (Hamid, 2020: 3-4). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat dibutuhkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas, dimana sama - sama diketahui bahwa pembelajaran di era sekarang sudah menggunakan pembelajaran tematik (kurikulum 2013).

Menurut Malawi dan Kadarwati (2017: 137) “menjelaskan bahwa Hakikat pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran lintas disiplin yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pembelajaran maupun dalam satu mata pembelajaran.” Dimana pembelajaran tematik merupakan pembelajaran tema yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilaksanakan pada tanggal 2 Februari 2021, proses pembelajaran di UPTD SD Blega 4 sudah dilaksanakan sesuai dengan RPP kurikulum 2013 yang sudah ada. Untuk jumlah siswa kelas IV terdapat 29 anak, dengan 14 perempuan dan 15 laki-laki. Dalam proses belajar siswa bisa dikatakan cukup aktif dalam proses pembelajarannya, namun harus

diberikan rangsangan terlebih dahulu agar siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Dan untuk hasil wawancara kepada Ibu Sri Astutik selaku wali kelas IV didalam pembelajaran tematik cukup mengalami kesulitan dalam hal mengaitkan antar pembelajaran dikarenakan pembelajaran tematik ini siswa dituntut aktif dan pembelajaran tematik ini juga butuh sarana prasarana yang mendukung berupa media pembelajaran yang harus mencakup materi agar mempermudah siswa dalam pembelajaran sehingga nilai yang diperoleh siswa tidak rendah. Penggunaan media yang digunakan oleh Ibu Sri Astutik kurang mencakup materi yang luas dan terkadang masih menggunakan media nyata dilingkungan sekolah yang ukurannya terlalu kecil sehingga membuat siswa kurang jelas terhadap media yang akan disampaikan oleh guru selain itu guru juga menggunakan metode diskusi dan ceramah dalam proses belajar mengajar dikelas.

Guru juga sudah menggunakan model pembelajaran yang diaplikasikan dengan permainan namun siswa tetap ramai. Selain itu, saat proses pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memahami pembelajaran. Siswa terlihat pasif karena hanya menunggu perintah dari guru atau rangsangan dari guru sehingga siswa menjadi jenuh saat pembelajaran. Pembelajaran yang hanya melibatkan guru dan siswa tidak berperan aktif pada proses pembelajaran membuat siswa tidak paham akan materi dan tujuan pembelajaran sehingga siswa cepat lupa apa yang telah di ajarkan. Guru hanya menjelaskan dan memberikan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang sudah ada, peroses pembelajaran yang terjadi antar guru dan siswa seharusnya lebih kreatif dan inovatif. Salah satunya

dengan memberikan media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran lebih mudah, menarik dan menyenangkan. Solusi yang dapat dilakukan adalah memberikan inovasi baru berupa media pembelajaran tematik yang bisa menjadi media dari 1 pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dianggap sangat penting untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Dari permasalahan tersebut maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran tematik Roker (Roda Keragaman) pulau Jawa.

Pengembangan media pembelajaran roda keragaman pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 dilakukan untuk menambah motivasi siswa agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Kelebihan dari media pembelajaran roda keragaman ini merupakan media 3 dimensi yang bisa diamati dari berbagai sisi, selain itu terdapat gambar dan suara yang diyakini lebih dapat menarik minat siswa untuk aktif belajar. Dan media ini merupakan tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu sulit untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari oleh siswa. Melalui adanya media pembelajaran berupa model dapat menjadi solusi bagi guru dan siswa untuk mengatasi kendala yang tak mampu dipelajari di dalam kelas. Model juga dapat membantu siswa merasakan langsung objek yang dipelajari sehingga siswa tidak abstrak didalam pembelajaran, dan pembelajaran akan lebih bermakna.

Penelitian yang relevan dengan pengembangan ini dicoba oleh Nuril Nuzulia (2020) yang bertujuan riset serta pengembangan ini merupakan buat: (1) menarangkan proses penataan media roda putar modul keragaman suku serta budaya berbasis HOTS, (2) menarangkan kemenarikan pemakaian media roda

putar pada modul keragaman budaya di negeriku berbasis HOTS, (3) menarangkan efektifitas pemakaian media roda putar pada modul keragaman suku serta budaya berbasis HOTS. Hasil riset yang dicoba oleh periset dalam pengembangan media roda putar modul keragaman suku serta budaya kalau (1) media roda putar ini memperoleh prosentase kevalidan sebesar 86% dari pakar modul, 86% dari pakar desain media, serta 94% dari pakar pendidikan, (2) media roda putar ini mempunyai tingkatan kemenarikan sebesar 87, 1%, (3) hasil nilai post test yang sudah dicoba menampilkan kalau terdapatnya kenaikan yang signifikan dibanding hasil nilai pre test, ialah dengan perbandingan rata- rata nilai sebesar 36. Hasil analisis dengan uji- t menampilkan kalau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maksudnya  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Perihal ini diperoleh  $t_{hitung} = 3,897$  serta  $t_{tabel} = 1,94$ . Sehingga ada perbandingan pada siswa saat sebelum serta setelah memakai media roda putar keragaman. Hingga bisa disimpulkan kalau media roda putar berbasis HOTS sanggup tingkatkan hasil belajar.

Penelitian yang lain dicoba oleh Chusna Milata Ningrum (2020) yang bertujuan buat meningkatkan media papan game roda jelajah Indonesia yang layak dalam pendidikan IPS. Hasil riset menampilkan bahwa: media papan game roda jelajah Indonesia dinyatakan layak oleh pakar modul serta pakar media dengan persentase komponen kelayakan isi materi 85, 41% dengan kriteria layak serta komponen penyajian media 80, 76% dengan kriteria layak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan serta hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan maka pengembang ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Roker (Roda Keragaman) Pulau Jawa Kelas IV Tema 7 Subtema 1 Semester 2”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan maslah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media Roker Pulau Jawa Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 bagi siswa SD kelas IV?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media roker Pulau Jawa Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 bagi siswa SD kelas IV?
3. Bagaimana tingkat kemenarikan pengembangan media roker (Roda keragaman) Pulau Jawa Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 bagi siswa SD kelas IV?

## **C. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Tujuan yang diharapkan oleh pengembang dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran Roker (Roda Keragaman) pulau jawa, maka tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan media Roker Pulau Jawa Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 bagi siswa SD kelas IV dilihat dari validasi para ahli.
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan media Roker Pulau Jawa Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 bagi siswa SD kelas IV dilihat dari lembar observasi aktivitas guru, lembar aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.
3. Untuk mendeskripsikan kemenarikan pengembangan media Roker Pulau Jawa Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 bagi siswa SD kelas IV ditinjau dari lembar angket respon siswa.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Media pembelajaran Roker (Roda Keragaman) yang dikembangkan adalah media yang terbuat dari bahan akrilik yang dibentuk seperti roda dan disetiap sisi roda terdapat gambar keragaman macam-macam baju adat yang ada di pulau jawa pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3. Media ini dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat aktif dan antusias selama belajar. Spesifikasi media Roda Keragaman adalah sebagai berikut.

1. Media berbentuk 3D berbahan akrilik yang dibuat seperti Roda sepeda yang memiliki jari-jari yang dijadikan sebagai tempat gambar keragaman suku pakaian adat yang ada di pulau jawa, media pembelajaran hanya di pakai dalam satu pembelajaran karena khusus pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3. Agar media tetap awet dan tidak mudah rusak dibagian luar dilindungi akrilik persegi. Ukuran Media diperkirakan ukuran 70 cm× 70 cm.
2. Roda Keragaman memiliki gambar dan audio yang akan menjelaskan materi ajar sesuai dengan gambar yang terdapat pada roda. Materi ajar ini akan didengarkan siswa ketika siswa sudah memainkan dan mendapat tugas menjawab hasil dari permainan roda tersebut.
3. Buku petunjuk penggunaan untuk siswa, agar siswa mengetahui cara menggunakan media Roker.
4. Bahan yang digunakan bersifat aman dan tahan lama. Beberapa bahan yang digunakan adalah akrilik, triplek, speaker mini, gambar pakaian adat di pulau jawa, paku, pegangan, cat, lem, dan alat-alat lainnya yang dibutuhkan.

### **E. Batasan Penelitian Pengembangan**

Keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran hanya terbatas pada kelas IV SD/MI
2. Media Pembelajaran hanya terbatas pada tema 7 Indahnya keragaman di Negeriku subtema 1 Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku Pembelajaran 3.
3. Media Pembelajaran dalam pembelajaran 3 tentang keragaman suku bangsa dan agama di Negeriku hanya memuat 6 provinsi yang ada pulau jawa (Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat, D.I.Y Yogyakarta, Banten dan DKI Jakarta).
4. Penggunaan media ini masih bersifat modern karena media dimainkan atau digerakkan menggunakan sentuhan.
5. Tahapan diseminasi atau produksi massal tidak dilakukan karena keterbatasan biaya, waktu dan tenaga.
6. Media ini membantu siswa lebih aktif , suasana belajar menyenangkan dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

### **F. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

1. Bagi Sekolah
  - Adanya Media Roker ini dapat menunjang kualitas belajar mengajar di sekolah.
  - Dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
  - Dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran di sekolah dasar.
2. Bagi Guru

- Dapat memotivasi dan dijadikan acuan atau referensi dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan untuk memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar lebih menarik perhatian siswa dan pembelajaran lebih bermakna.
- Mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga saat proses pembelajaran di kelas siswa tidak mudah jenuh dan pasif saat belajar.

### 3. Bagi Siswa

- Memudahkan siswa memahami materi tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dengan cara belajar sambil bermain yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- Memberikan suasana belajar yang aktif, menyenangkan sehingga saat pembelajaran siswa tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran.
- Membantu siswa mudah mengingat keragaman suku dan budaya yang ada pulau jawa

### 4. Bagi Peneliti

- Penelitian ini sebagai wadah untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan
- Sebagai referensi atau acuan untuk dijadikan penelitian selanjutnya
- Penelitian ini bisa menghasilkan produk baru sehingga membantu pembelajaran lebih mudah dipahami siswa..

## **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang diberikan peneliti sendiri dan menjelaskan bagaimana peneliti itu mengukur variabel-variabel yang terdapat

dalam penelitiannya. (Gainu, 2016:22). Definisi operasional penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.:

1. Media pembelajaran adalah sarana prasarana untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang digunakan guru untuk berinteraksi kepada siswanya dalam proses pembelajaran.
2. Media Roker (Roda Keragaman) adalah media pembelajaran berbentuk roda dimana roda tersebut berisi gambar macam-macam pakaian adat yang ada di pulau jawa pada pembelajaran 3, media tersebut sebagai media pengenalan berbagai keragaman suku bangsa pulau jawa yang diinginkan oleh siswa. Media tersebut dapat digunakan dengan cara menekan tombol main, dan ketika tombol main di tekan roda akan berputar dan akan berhenti apabila ditekan tombol off, sampai berhenti pada panah. Dalam tahap ini siswa dapat belajar sambil bermain di tema 7 subtema 1 pembelajaran 3.
3. Penelitian Pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk yang sudah ada dengan cara memberikan inovasi yang baru.