

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, kepribadian yang baik dan mandiri serta bertanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa. Pendidikan di Indonesia dari tahun ke tahun telah mengalami perbaikan. Perbaikan tersebut dilakukan guna mengoptimalkan fungsi komponen-komponen pendidikan. Salah satu komponen pendidikan adalah guru. Pembelajaran adalah proses dan sumber interaksi antara peserta didik dan pendidik di sekolah (Srihayati, 2016: 3). Pembelajaran yang berkualitas di sekolah, akan menjadikan siswa memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Belajar merupakan berbagai cara kegiatan manusia untuk memahami materi pada saat pembelajaran (Saputro, 2015: 153)

Guru memiliki peran sebagai tenaga penggerak untuk berjalannya proses pembelajaran. Guru wajib mampu untuk memfasilitasi kegiatan proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, edukatif, dan menyenangkan serta meningkatkan potensi belajar siswa. Tugas seorang pendidik adalah mengajar, mendidik, dan melatih siswa dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dalam kompetensi yang telah disusun sebelumnya. Hal tersebut diharapkan agar siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir setelah melakukan proses belajar mengajar.

Upaya untuk mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran, guru dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2014:10). Media pembelajaran disamping bisa membantu meningkatkan penyampaian informasi kepada peserta didik juga dapat menciptakan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Media pembelajaran juga menjadi hal penting yang harus diperhatikan jika ingin mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pendidikan. Komponen tersebut apabila dapat terpenuhi akan membentuk sistem pembelajaran yang optimal. Guru berperan menjadi penyalur informasi, siswa sebagai penerima informasi, strategi dan media sebagai cara serta perantara dalam penerimaan informasi. Menurut (Hamalik, 2006:15) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar. Selain meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti melakukan wawancara dan observasi di kelas IV UPTD SDN Gili Anyar pada tanggal 14 november 2019,

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran yang terdapat di UPTD SDN Gili Anyar kurang mendukung. Pada saat pembelajaran, guru hanya memakai media berupa gambar biasa dari kertas yang mudah rusak. Media gambar juga memiliki kesan kurang menarik apabila hanya sebatas gambar yang dicetak dengan warna atau desain yang kurang menarik perhatian siswa. Siswa sangat terlihat bosan dengan metode pembelajaran seperti itu karena siswa di UPTD SDN Gili Anyar sangat ingin pembelajaran yang menarik contohnya dengan menggunakan media yang menarik sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar.

Hasil observasi yang dilakukan di UPTD SDN Gili Anyar menunjukkan bahwa: (1) metode yang digunakan guru saat pembelajaran adalah metode ceramah, (2) guru hanya menggunakan model berkelompok, (3) Tidak adanya media pembelajan menarik yang dapat dipergunakan sebagai penunjang pembelajaran. Hasil observasi ini juga diperkuat dengan pernyataan dari angket respon siswa yang disebar, dimana seluruh siswa yang berjumlah 26 mengungkapkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung sertamenyukai proses pembelajaran menggunakan media yang menarik sehingga bisa menambah minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Permasalahan tersebut dikhawatirkan akan berpengaruh besar terhadap hasil evaluasi pembelajaran. Hasil survei ini cukup menunjukkan bahwa siswa kelas IV tahun ajaran 2019/2020 membutuhkan model pembelajaran dan media pengganti yang lebih menarik.

Hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata rata 78,38%, jumlah siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah 26 orang atau 86,20% dan 4 orang atau 13,79% siswa yang tidak tuntas. (Fitria, 2017). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pengembangan gambar dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian diatas. Selain itu, Vegetari menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipped picture* mampu meningkatkan pemahaman pada perorangan sebesar 92,5%, kelompok kecil 91,9% dan kelompok besar sebesar 89,5%. Sehingga penelitian pengembangan media pembelajaran *flipped picture* berhasil meningkatkan pemahaman siswa Vegetari (2016).

Berdasarkan persoalan diatas, maka perlu dikembangkan sebuah media gambar yang mampu menyampaikan materi dengan baik. Konsep media yang akan dikembangkan ada media *flipped picture* yang dipadukan dengan *pop up* dan *scrapbook*. Media yang berisi tentang materi-materi pelajaran yang akan dipelajari. Media *BOOM POPSCRAP* merupakan media yang bentuknya merupakan kombinasi antara *Pop Up* dan *Scrapbook*. Konsep dasar media ini adalah bentuk yang menyerupai kalender yang disetiap halamannya terdapat *pop up* atau *scrapbook* yang bermuatan materi. Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melaksanakan pengembangan media pembelajaran *BOOM POPSCRAP* pada kelas IV tema 6 subtema 3 di UPTD SDN Gili Anyar Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan.

B. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran *BOOM POPSCRAP* pada kelas IV UPTD SDN GILI ANYAR ditinjau dari validasi ahli ?
- 2) Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *BOOM POPSCRAP* pada kelas IV UPTD SDN GILI ANYAR ditinjau dari lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan tes hasil belajar siswa ?
- 3) Bagaimana kemenarikan pengembangan media pembelajaran *BOOM POPSCRAP* pada kelas IV UPTD SDN GILI ANYAR ditinjau angket respon siswa ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

- 1.) Untuk mengetahui bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran *BOOM POPSCRAP* pada kelas IV UPTD SDN GILI ANYAR ditinjau dari validasi ahli
- 2.) Untuk mengetahui bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *BOOM POPSCRAP* pada kelas IV UPTD SDN GILI ANYAR ditinjau dari lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan tes hasil belajar siswa
- 3.) Untuk mengetahui bagaimana kemenarikan pengembangan media pembelajaran *BOOM POPSCRAP* pada kelas IV UPTD SDN GILI ANYAR ditinjau angket respon siswa

D. Spesifikasi produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk

No	Spesifikasi	Keterangan
1.	Sistematika Penyajian	Penyajian manual dilakukan oleh guru
2.	Isi materi	Berisi materi tentang pembelajaran kelas 4 tema 6 subtema 3
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan adalah bahasa indonesia yang mudah di pahami.
4.	Tampilan media	Kombinasi dari gambar, magnet, <i>pop up</i> , dan <i>scrapbook</i>
5.	Bahan yang digunakan	1. Menggunakan kertas <i>glossypaper</i> 2. Menggunakan bahan magnet
6.	Ukuran media	42 cm x 59 cm (kertas a2)

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan pada media pembelajaran *BOOM POPSCRAP* adalah sebagai berikut :

- 1.) Model penelitian yang digunakan menggunakan model 4D,
- 2.) Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa Kelas IV UPTD SDN Gili Anyar tahun ajar 2021/2022, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan,
- 3.) Tes hasil belajar pada media pembelajaran ini hanya terbatas pada aspek kognitif saja,
- 4.) Tahap desiminasi (penyebaran) media dilakukan hanya sebatas sekolah satu gugus dengan UPTD SDN Gili Anyar, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *BOOM POPSCRAP* adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini adalah dapat menambah referensi baru tentang pengembangan media yang bermanfaat serta menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran pada materi pada siswa kelas IV tema 6 cita citaku subtema 3 di Sekolah Dasar.
2. Agar dapat mengatasi permasalahan dan memberikan solusi tentang media pembelajaran yang ada pada materi kelas IV tema 6 subtema 3 di sekolah dasar,
3. Dapat dijadikan pilihan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan guna meningkatkan kreativitas pendidik dalam memperbaiki pembelajaran selanjutnya agar lebih menarik perhatian siswa di dalam kelas.
4. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan menjadi bahan acuan untuk meningkatkan kreativitas dalam mengolah bahan pembelajaran. Selain itu, media pengembangan tersebut juga sebagai upaya untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.) Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran adalah alat apapun itu asal berisi tentang materi atau informasi yang digunakan untuk menunjang pembelajaran,

2.) *Magnet*

Sebuah benda yang dapat menempel otomatis pada subjek yang sama jika di dekatkan pada jarak tertentu

3.) *PopUp*

PopUp adalah sebuah ilustrasi bemateri yang ketika halaman tersebut dibuka akan timbul tingkatan dengan kesan dua dan tiga dimensi,

4.) *Scrapbook*

Pengertian *scrapbook* adalah suatu seni merangkai foto, teks yang sering dikatkan dengan kejadian atau momen spesial,

5.) *BOOM POPSCRAP*

Pengertian *BOOM POPSCRAP* adalah suatu media buku yang berkombinasi dari magnet, *popup*, dan *scrapbook* yang disusun secara rapi dan sistematis yang dirangkai sesuai materi yang dimuat.