

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Gelombang dan arus globalisasi dirasakan sangat kuat dan terbuka. Kemajuan teknologi dan perubahan yang terjadi turut memberikan warna baru dalam dunia pendidikan. Adanya teknologi bukan berarti meniadakan interaksi pendidik dan peserta didik. Tentunya profesionalisme pendidik harus mampu menyiapkan peserta didik dengan segala potensi yang siap berkembang sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini. Kehidupan dalam era global dengan kemajuan teknologi komunikasi dan perkembangan ilmu pengetahuan menuntut berbagai perubahan dalam pendidikan yang bersifat mendasar. Terdapat perubahan pandangan akibat dari era global antara lain: perubahan dari pandangan kehidupan masyarakat lokal ke masyarakat global, perubahan kohesi sosial menjadi partisipasi demokratis dan perubahan dari pertumbuhan ekonomi ke perkembangan kemanusiaan (Mulyasa, 2017:2).

Pemerintah berupaya untuk merancang serta mengimplementasikan berbagai rancangan pelaksanaan, salah satunya adalah kurikulum. Kurikulum di Indonesia terus mengalami perubahan agar menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada saat ini Indonesia telah mengenal dan menerapkan Kurikulum 2013 dalam pembelajaran baik di tingkat sekolah dasar maupun di tingkat sekolah menengah. Implementasi Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik dan konseptual. Kunci sukses pelaksanaan kurikulum 2013

yang berkaitan dengan kepemimpinan kepala sekolah, kreativitas guru, aktivitas peserta didik, sosialisasi, fasilitas, sumber belajar, lingkungan yang kondusif, akademik, dan partisipasi warga sekolah (Mulyasa, 2017:39). Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat sekolah dasar, sehingga pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, seimbang, dan sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan (Mulyasa, 2017:7).

Guru memiliki peran penting dalam terlaksananya Kurikulum 2013 dan berhasil tidaknya peserta didik dalam belajar. Tugas seorang guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi seorang guru juga harus kreatif memberikan pelayanan dan kemudahan belajar kepada seluruh peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah mendesain media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi serta nilai-nilai kehidupan yang termuat di dalam setiap tema, subtema, maupun pembelajaran.

Negara yang maju dapat dilihat atau ditinjau dari tingkat keberhasilan pendidikan sebuah negara tersebut (Amaris, 2018). Pendidikan pada hakekatnya akan berpengaruh terhadap masa depan anak bangsa. Sekolah yang berada di Indonesia masih sangat minim dalam penggunaan media terutama di sekolah yang

berada di pedesaan misalnya, di UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1. Penggunaan media di sekolah tersebut masih sangat terbatas. Guru hanya menggunakan media yang telah disediakan oleh sekolah dan guru tidak menggunakan media selain media gambar.

Penggunaan media pembelajaran akan menarik sehingga dapat menimbulkan perhatian siswa menjadi terpusat kepada pembelajaran yang akan dilakukannya (Badriyah, 2015). Penggunaan media pembelajaran yang seadanya dan tidak tepat maka akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang kurang efektif. Media pembelajaran justru akan membantu guru dalam proses belajar mengajar dan juga akan menstimulus siswa untuk lebih aktif.

Media yang digunakan di sekolah dapat membantu guru untuk lebih kreatif dan membantu siswa untuk menjadi aktif. Proses pembelajaran antara guru dan siswa yang kompleks itu akan melibatkan beberapa komponen yang terdiri atas guru, tujuan pelajaran, materi pelajaran, media, sistem pengajaran, sumber pelajaran, manajemen interaksi, evaluasi dan siswa (Suyanto, 2013: 108). Pemilihan media yang tepat akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang lebih baik, dengan adanya media yang digunakan oleh guru dapat membuat siswa untuk lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Peran media pembelajaran di sekolah sangat penting untuk mendukung keberhasilan dalam pencapaian proses belajar (Riyana, 2012:3). Pembelajaran akan bermakna apabila siswa mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Media yang tepat akan berdampak positif terhadap siswa. Penggunaan media yang

sesuai dengan materi dalam penyampaian pembelajaran akan menstimulus siswa untuk bersemangat dalam belajar.

Media dapat digunakan secara individu maupun berkelompok. Penggunaan media juga membutuhkan kerja sama, dengan hal ini siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri, pengalaman hidup serta interaksi sosial (Rosita, 2015). Berkelompok sangat membutuhkan kekompakkan dan kerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran, dikarenakan dengan adanya kelompok maka akan mempermudah siswa dalam belajar agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Kerja sama yang akan berlangsung di dalam lingkup sekolah, khususnya di dalam kelas, diharapkan dapat menjadi dorongan untuk menumbuhkan sebuah kreativitas siswa dalam berinteraksi sehingga tujuan pembelajaran dari proses belajar mengajar dapat mencapai hasil yang optimal (Nasia, 2014). Pembelajaran yang tidak membosankan akan membuat siswa lebih bersemangat dalam memahami materi yang akan diajarkan. Kemampuan dalam kerja sama dapat meningkatkan rasa percaya diri dan mengembangkan kemampuan berinteraksi dan akan melatih siswa dalam beradaptasi dengan lingkungannya (Yulianti, 2016). Karakter yang timbul bukan hanya kekompakkan dan kerja sama tetapi dengan memberikan bantuan kepada siswa, maka siswa akan belajar tentang pentingnya memberikan bantuan kepada sesama temannya.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan memberikan angket kebutuhan siswa di UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1. Hasil angket yang diberikan kepada siswa diperoleh dapat disimpulkan bahwasannya terdapat

beberapa siswa yang tidak mengetahui penjelasan media yang sebenarnya, hampir 80 persen siswa tidak mengetahui tentang media, 100 persen siswa menyukai media yang bergambar dan animasi yang bergerak. Guru pada dasarnya jarang menggunakan media, menggunakan media hanya di pembelajaran IPA dan menggunakan media yang sudah disediakan oleh sekolah. Guru tidak mengembangkan media selain media gambar, jadi siswa tidak mengetahui penjelasan dari media tersebut dan siswa lebih menyukai media yang animasinya bergerak.

Wawancara yang dilakukan peneliti kepada Guru Kelas IV didapat kesimpulan bahwasannya pembelajaran dinilai berjalan dengan lancar, siswa aktif di dalam kelas, hasil belajar siswa juga baik, siswa mampu mengerjakan tugas dengan baik dan menyelesaikannya tepat waktu, dan tertib di kelas. Namun, Guru Kelas IV masih jarang menggunakan media dikarenakan keterbatasan waktu dan dana. Selain itu guru juga terpaku pada metode ceramah, penugasan dan berkelompok dan hanya menggunakan media berupa gambar. Permasalahan lain yang timbul siswa kurang mengetahui macam-macam media yang ada, siswa hanya mengetahui media gambar, jadi perlu menjelaskan pengertian dan manfaat media yang sebenarnya.

Kondisi nyata di sekolah siswa masih kurang mengetahui penjelasan dan pengertian media pembelajaran, dikarenakan guru jarang menggunakan media pembelajaran. Kurang tersedianya media pembelajaran dari sekolah sehingga membuat siswa kebingungan dengan penggunaan media pembelajaran, dan siswa hanya mengetahui bahwa media itu hanya berupa gambar saja. Berdasarkan

kondisi nyata tersebut, maka dengan penggunaan media diharapkan siswa dapat bekerja sama dengan siswa lain secara berkelompok, terlibat secara langsung, aktif dalam suatu pembelajaran dengan menggunakan media dan menciptakan pembelajaran yang menarik.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, kendala-kendala dalam kegiatan pembelajaran haruslah segera diberikan penanganannya agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan. Peneliti dalam hal ini tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran. Proses pembelajaran harus disertai dengan penggunaan media pembelajaran karena akan membantu guru untuk menyalurkan informasi berupa materi yang akan dipelajari sedangkan untuk siswa penggunaan media pembelajaran dibutuhkan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Beberapa penelitian yang membahas tentang pengembangan media sudah banyak dilakukan dan dibahas oleh ahli pendidikan ataupun dijadikan sebagai karya ilmiah. Berikut adalah penelitian terdahulu yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, diantaranya penelitian dari Penelitian ini diperkuat dengan adanya penelitian dari Fitriana, (2014) yang berjudul “Pengenmbangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang”. Hasil peneliti menunjukkan bahwa nilai rata-rata post tes siswa mencapai 80,5 dibandingkan dengan pre tes yang nilai rata-ratanya 40,5, sehingga menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk media pembelajaran interaktif. Hasil dari tes siswa

menunjukkan, 20 siswa yang mengikuti tes didapatkan jumlah siswa yang memenuhi SKM sebesar 17 siswa dengan presentase 85%, sedangkan siswa yang belum memenuhi SKM sebanyak 3 siswa dengan presentase 15%. Hal tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan memiliki pengaruh positif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang kedua ini juga diperkuat dengan adanya penelitian dari Adhkar, Bastiar Ismail (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Pawtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Labshool UNNES”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada keefektifan, media video animasi pembelajaran ini dibagi menjadi 3 aspek yang mencapai persentase 93,33%, kemudian aspek tampilan dan hasil produk yang mencapai presentase 82% dan aspek kualitas dan keefektifan mencapai persentase 82,22%. Hal ini dapat diartikan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis powtoon pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan termasuk kategori layak. Dari siswa didapatkan persentase 89,5%. Hal ini dapat diartikan bahwa media video animasi pembelajaran powtoon pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan termasuk kategori layak. Siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi pembelajaran berbasis powtoon yang didesain secara atraktif dan lucu.

Penelitian terdahulu ketiga yaitu dari Wardoyo, Tri Cipto Tunggal (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada

Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 29 siswa yang mengikuti tes didapatkan jumlah yang memiliki nilai sama atau lebih dari 75 adalah 26 siswa, sedangkan jumlah yang memiliki nilai kurang 75 adalah 3 siswa. Persentase ketuntasan sebesar 89.66% termasuk dalam kriteria sangat tinggi yaitu berada pada kisaran 85%-100%. Minat belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 2,25 mengalami peningkatan 0,344 yakni 15,31% menjadi 2,594 pada minat belajar siswa setelah menggunakan media. Skala peningkatan minat belajar siswa kelas X TGB A dari minat belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 2,483 mengalami peningkatan 0,635 yaitu 25,58% menjadi 3,118 pada minat belajar siswa setelah menggunakan media. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul penelitian adalah Pengembangan Media Pembelajaran Tema 7 Keindahan Keragaman di Negeriku Subtema 1 Kelas IV UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1 Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran tema 7 indahny keragaman di negeriku untuk kelas IV UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1 yang valid ditinjau dari angket validator ahli?
2. Bagaimana media pembelajaran tema 7 indahny keragaman di negeriku untuk kelas IV UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1 yang menarik dari angket respons siswa ?
3. Bagaimana media pembelajaran tema 7 indahny keragaman di negeriku untuk kelas IV UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1 yang efektif diinjau dari tes hasil belajar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan masalah di atas ,tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran tema 7 indahny keragaman di negeriku yaitu sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran tema 7 indahny keragaman di negeriku untuk kelas IV UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1 yang valid ditinjau dari angket validator ahli.
2. Mengembangkan media pembelajaran tema 7 indahny keragaman di negeriku untuk kelas IV UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1 yang menarik dari angket respons siswa.
3. Mengembangkan media pembelajaran tema 7 indahny keragaman di negeriku untuk kelas IV UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1 yang efektif diinjau dari tes hasil belajar.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Harapan pengembangan ini berupa media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi kelas IV di UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1.
2. Dalam media pembelajaran tersebut terdapat lagu (ada tempo dan notasi lagu), lirik, terjemahan dan terdapat animasi yang nyata, keragaman agama serta teks gagasan pokok.
3. Media pembelajaran tema 7 indahny keragaman di negeriku ini dikemas dengan konsep menggunakan Adobe Flash CS6 yang di dalamnya berisikan cover, kata pengantar, kompetensi dasar, indikator, deskripsi media, materi, lagu, kuis dan biodata peneliti.
4. Pengembangan media pembelajaran ini memuat materi pokok berupa SBdP, PPKN, Bahasa Indonesia yang ada pada K13 pada materi Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1.

E. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa masalah atau kekurangan adalah sebagai berikut.

1. Keterbatasan produk ini dikembangkan pada kurikulum K13 kelas IV di UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1.

2. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran tema 7 indahny keragaman di negeriku ini hanya diuji cobakan di UPTD SD Negeri Brakas Dajah 1.
3. Tidak diproduksi secara masal karena keterbatasan waktu dan biaya.
4. Pembelajaran dilakukan dalam satu pertemuan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan suasana dan semangat baru dalam belajar agar pembelajaran tidak terkesan membosankan, mempermudah dalam penerimaan materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku Kelas IV.

2. Bagi guru

Sebagai alat bantu dalam penyampaian materi Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku Subtema 1 dan juga sebagai alat yang bisa menarik perhatian dan mempermudah siswa dalam belajar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dan pedoman dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

3. Bagi sekolah

Sebagai salah satu alternatif media yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangsih positif bagi sekolah.

4. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil media juga dapat digunakan sebagai salah satu produk media untuk pembelajaran materi Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

5. Bagi peneliti

Penelitian ini akan menambah pengetahuan dan dapat dijadikan sarana penerapan pengetahuan. Hasil penelitian dan pengembangan media ini peneliti dapat menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah istilah khas yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan atau dari produk yang dihasilkan yang didefinisikan dan dapat diamati (Fatmawati, dkk. 2014: 31). Istilah-istilah tersebut ditafsirkan supaya tidak menimbulkan perbedaan penafsiran oleh pembaca ataupun penggunaan produk. Terdapat beberapa istilah yang dapat dijelaskan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, karena media sangat dibutuhkan dalam melakukan proses pembelajaran. Media yang digunakan di sekolah dapat membantu guru untuk lebih kreatif dan membantu siswa untuk menjadi aktif
2. media pembelajaran adalah jenis media pembelajaran berbasis komputer yang banyak digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Tema adalah bahan pembelajaran untuk mengenalkan berbagai konsep dan pengetahuan kepada siswa secara utuh agar dapat bermakna bagi kehidupannya. Buku tema yang digunakan yaitu di kelas IV Tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku.