

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dalam penyampaian sumber belajar pada suatu sekolah yang di dalamnya terdapat guru dan siswa. Proses penyelenggaraan pembelajaran yang berlangsung di Indonesia beberapa tahun belakangan ini mengalami perubahan yang drastis, pada pertengahan tahun 2013 pemerintah memberlakukan kurikulum 2013 untuk semua tingkat satuan pendidikan. Namun karena masih banyak terdapat kekurangan karena terkesan tergesa-gesa akhirnya beberapa sekolah kembali pada KTSP tahun 2017 dan 2018. Tetapi pada tahun 2019 ini pemerintah telah berusaha memperbaiki sistem pendidikan Indonesia. Dengan adanya perbaikan Kurikulum 2013 revisi yang diharapkan mampu memajukan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kurikulum 2013 menyajikan satuan pembelajaran secara terintegrasi mata pelajaran satu dengan yang lain dijadikan dalam satu tema tertentu. Dalam hal ini pembelajaran IPS SD terdapat didalamnya. Pembelajaran IPS SD merupakan suatu pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Pembelajaran IPS SD bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dalam hal kepekaan terhadap masalah sosial yang terjadi, sikap mental positif untuk mengatasi setiap permasalahan yang menimpa diri sendiri maupun masyarakat sekitar. Tetapi, pada kenyataan yang terjadi pembelajaran IPS SD masih dianggap pembelajaran yang

membosankan bagi siswa. Dengan adanya penelitian ini sangat diharapkan perubahan paradigma tersebut.

Adapun usaha pemerintah sesuai dengan PP Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Bab IV tentang standar proses pendidikan pada pasal 19 dijelaskan bahwa suatu proses pembelajaran harusnya diselenggarakan secara interaktif maupun menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Untuk itu proses pembelajaran harus didukung dengan adanya sumber dan bahan ajar yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Dengan demikian pembelajaran secara tidak langsung juga akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi-materi yang dianggap sulit disampaikan secara lisan akan terasa mudah dan menyenangkan jika terdapat media pembelajaran, Menurut Ar Rasyad (2014: 59) belajar merupakan proses yang di dalamnya anak – anak harus aktif. Anak – anak akan aktif jika guru bisa mengemas proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa sangat berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut pendapat Majid (2014:19) perkembangan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat terutama di Indonesia merupakan dampak dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya menuntut perlunya perbaikan sistem pendidikan nasional. Salah satu alasan dan dasar pemerintah melakukan penyempurnaan kurikulum, yaitu dengan kebijakan kurikulum baru untuk pendidikan dasar dan menengah melalui kurikulum 2013 sebagai pengganti dan penyempurna kurikulum 2006 dengan tujuan, yakni

untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan perubahan zaman.

Kurikulum 2013 dilaksanakan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk menyatukan kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka guna memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik, Kemendikbud (2013). Suatu bangsa dapat dikatakan maju apabila pendidikannya sudah baik. Salah satu caranya yaitu melalui pendidikan di sekolah dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang paling efektif antara guru dan siswa. Pembelajaran yang efektif merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan dan meningkatkan potensi siswa karena menurut UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang berbunyi “pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya”. Oleh karena itu untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran, harus mampu menyediakan fasilitas untuk siswa belajar mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotor salah satunya berupa media.

Menurut Arsyad (2014:10) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang minat dan perhatian siswa dalam belajar. Salah satu fungsi dari media pembelajaran menurut Arsyad (2014:19)

adalah sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar yang dapat mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Maka dari itu pemilihan media dalam proses belajar mengajar perlu diperhatikan, selain itu pemilihan media memiliki banyak jenis dan harus disesuaikan antara tujuan pembelajaran dengan karakteristik media tersebut. Beragam media yang ada telah mengalami perkembangan terutama dari segi penyajian yang semakin inovatif. Pengembangan media ini disesuaikan dengan kondisi guru dan peserta didik, terutama respon dan kebutuhan belajar peserta didik.

Proses pembelajaran tematik di SDN Buduran Arosbaya masih menerapkan metode ceramah dan diskusi. Sekolah dasar ini mempunyai 6 ruang kelas. Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada tanggal 15 Agustus 2019 peneliti melakukan observasi di kelas V UPTD SDN Buduran, dalam kegiatan observasi ini peneliti bertindak sebagai pengamat independen dengan mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Observasi ini bersifat tidak sistematis karena peneliti melakukan pengambilan data secara bebas dari kegiatan-kegiatan siswa yang ditemukan saat melakukan pengamatan. Dari data yang telah dianalisis oleh peneliti, diperoleh hasil bahwa kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikarenakan tidak adanya penggunaan media pembelajaran saat guru menyampaikan materi sehingga membuat siswa mudah bosan. Kurangnya minat siswa dalam kegiatan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran terlalu banyak diisi dengan membaca buku, jaranganya penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pengetahuan siswa. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilaksanakan kurang memperoleh hasil maksimal. Adapun media pembelajaran

yang digunakan oleh guru seperti gambar dan benda-benda seadanya seperti yang tertera dalam buku pegangan guru, jadi dari sini peneliti berpendapat bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam menerima pembelajaran, lebih aktif dan semangat dalam belajar. Guru bisa saja mengembangkannya dengan membuat suatu media inovatif yang mampu menarik perhatian siswa saat pembelajaran khususnya pada materi peninggalan sejarah yang memiliki cakupan materi yang luas dan abstrak yaitu dengan menyesuaikan karakteristik siswa. Menggunakan media yang bisa digunakan secara langsung oleh siswa sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran.

Selain guru harus kreatif dan inovatif, guru juga perlu mempertimbangkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang baik adalah media yang dapat membantu memperjelas penyampaian materi dari guru kepada siswa, sehingga dapat merangsang perhatian siswa untuk memperhatikan dan juga bisa digunakan langsung oleh siswa. Dengan demikian, siswa dapat membangun sendiri interaksi, eksplorasi dan keinginannya dalam belajar. Berlandaskan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, maka dari itu peneliti membuat dan mengembangkan media pembelajaran untuk materi Menurut Arsyad (2014:10) 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. Peneliti tertarik untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di SDN Buduran Arosbaya, salah satu alternatifnya adalah mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Box* peninggalan sejarah di Sumenep. *Pop up box* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya “muncul-keluar” secara harfiah *Pop Up* adalah

menambahkan sebuah jumlah dimensi baru untuk buku, kartu ucapan atau box menurut Mufidah (2015:22) (dalam Aisyah, 2018:14). Sementara itu, Dzuanda (2011:1) (dalam Aisyah, 2018:14) menyebutkan pengertian *Pop Up* yaitu bagian yang dapat bergerak atau yang memiliki unsur 3 dimensi dan memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka, baik itu berupa buku, kartu ucapan atau *box*. *Pop Up Box* peninggalan sejarah di Sumenep ini merupakan media yang berupa kotak dimana ketika penutup kotak dibuka maka pada setiap sisi terdapat gambar dan tulisan yang muncul dan berhubungan dengan materi peninggalan sejarah di Sumenep. Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran *Pop Up box* peninggalan sejarah di Sumenep karena media ini memiliki kelebihan tampilan dan isi yang menarik sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Materi Perjuangan Pahlawanku yang berfokus pada peninggalan sejarah di Sumenep yaitu berisi tentang tokoh sejarah, gambar-gambar tempat dan benda peninggalan sejarah yang ada di Sumenep. Supaya berbeda dengan *Pop Up* pada umumnya, peneliti menggunakan *box* sebagai tampilan luar, yang didalamnya menampilkan gambar, tulisan dan juga audio yang berisi materi untuk disampaikan, guna membantu penyampaian materi lebih menarik sehingga dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Peneliti akan membuat media pembelajaran dengan ukuran 40x32 cm. Peneliti menyesuaikan dengan karakteristik kelas dimana posisi tempat duduk sudah terbentuk menjadi empat kelompok yang setiap kelompoknya berisikan enam orang siswa. Peneliti juga menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang senang

terhadap hal-hal baru dan tampilan yang menarik, maka dari itu menurut peneliti media Pop Up Box ini tepat digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang sejalan dengan pengembangan peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aisyah (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Box pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, yaitu Pop Up Box, yang dapat memfasilitasi siswa untuk dengan mudah memahami konsep gambar pesawat dalam matematika untuk siswa kelas 3 di SDN Purwantoro 2 Malang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE sebagai jenis studi penelitian pengembangan. Model ADDIE memiliki 5 tahap; 1) Analisis (Analysis) 2) Desain (Design) 3) Pengembangan (Development), 4) Implementasi (Implementation) 5) Evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian ini adalah 34 siswa kelas 3 di SDN Purwantoro 2 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kotak *Pop Up* layak dan efektif untuk digunakan sebagai media dalam pengajaran bidang gambar untuk siswa sekolah dasar. Hasilnya dari penelitian menunjukkan bahwa Kotak Pop Up layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran figur pesawat untuk mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 3 SD. Namun dalam penelitian tersebut, peneliti masih menjelaskan materi secara lisan dan media Kotak Pop Up hanya berisi satu objek dari materi bidang gambar. Maka dari itu perlu adanya pengembangan yang dilakukan agar media tersebut lebih efektif. Akhirnya, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media tersebut dengan memasukkan banyak objek gambar yang disesuaikan dengan materi yaitu peninggalan sejarah dan menambahkan audio yang

berisikan penjelasan dari media gambar pop up, sehingga media tersebut dapat digunakan lebih maksimal dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

- 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Pop Up Box* peninggalan sejarah di Sumenep tema 7 subtema 2 kelas V SDN Buduran Arosbaya yang valid dilihat dari validasi ahli?
- 2) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Pop Up Box* peninggalan sejarah di Sumenep tema 7 subtema 2 kelas V SDN Buduran Arosbaya yang efektif dilihat dari hasil belajar siswa?
- 3) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Pop Up Box* peninggalan sejarah di Sumenep tema 7 subtema 2 kelas V SDN Buduran Arosbaya. yang menarik dilihat dari angket respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka tujuan dalam penelitian pengembangan media ini dapat dirumuskan yakni

- 1) Mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Box* peninggalan sejarah di Sumenep tema 7 subtema 2 kelas V SDN Buduran Arosbaya yang valid dilihat dari validasi ahli.
- 2) Mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Box* peninggalan sejarah di Sumenep tema 7 subtema 2 kelas V SDN Buduran Arosbaya yang efektif dilihat dari hasil belajar.

- 3) Mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Box* peninggalan sejarah di Sumenep tema 7 subtema 2 kelas V SDN Buduran Arosbaya yang menarik dilihat dari angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut

- a. Media pembelajaran *Pop Up Box* merupakan media pembelajaran dengan tampilan luar berupa *box* yang terdiri dari empat sisi yang didalamnya berisi cerita berupa tulisan dan gambar-gambar yang ditampilkan timbul tentang peninggalan sejarah yang ada di Sumenep seperti tempat-tempat dan benda-benda bersejarah yang ada di Sumenep.
- b. Bentuk dari media *Pop Up Box* ini yaitu berupa *box* dengan ukuran 40x25 cm dan speaker aktif didalamnya sebagai penghasil suara yaitu materi pelajaran tentang peninggalan sejarah di Sumenep.
- c. Media pembelajaran *Pop Up Box* ini akan dihias dengan berbagai warna dan gambar yang menarik mulai dari tampilan luar hingga dalam.
- d. Cara menggunakannya yaitu dengan membuka tutup *box*, lalu tiap sisi pada *box* tersebut terbuka dan tampak tulisan-tulisan dan gambar-gambar yang sesuai materi, lalu mengaktifkan speaker aktif untuk mendengarkan materi yang berkaitan dengan media *Pop Up* yang ditampilkan.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.5.1 Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah referensi baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dan menunjang proses pembelajaran siswa dalam pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 kelas V di SDN Buduran Arosbaya.

1.5.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dalam menerapkan ilmu yang diperoleh saat belajar di perguruan tinggi terhadap berbagai masalah yang dihadapi di lingkungan Sekolah Dasar secara nyata.

b) Bagi Guru

Pengembangan media *Pop Up Box* ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi peninggalan sejarah dengan baik dan menarik serta meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan ataupun mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah ketersediaan media pembelajaran tematik khususnya pada tema 7 subtema 2 kelas V. Selain itu media ini dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk meningkatkan kreativitas sekolah dalam menggunakan maupun mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1.6.1 Asumsi Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini dapat diasumsikan yaitu media pembelajaran *Pop Up Box* dapat membantu siswa memahami materi dan mampu mengembangkan kompetensi yang dimiliki secara aktif. Khususnya pada tema 7 subtema 2 kelas V di SDN Buduran Arosbaya.

1.6.2 Keterbatasan dalam Penelitian

Peneliti memberikan batasan penelitian pengembangan untuk memberikan gambaran arah dari penelitian ini, batasan-batasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas V di UPTD SDN Buduran .
2. Media *Pop Up Box* peninggalan sejarah di Sumenep dibuat terbatas pada tema 7 subtema 2 kelas V yang berfokus pada mata pelajaran IPS dengan materi peninggalan sejarah (tokoh, bangunan-bangunan dan benda-benda bersejarah).
3. Produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran berbentuk box yang disertai gambar-gambar dan audio materi peninggalan sejarah di Sumenep.
4. Tahapan diseminasi atau produksi massal tidak dilakukan karena keterbatasan biaya, waktu dan tenaga.
5. Media audio dalam media pembelajaran *Pop Up Box* peninggalan sejarah ini siswa tidak bisa memilih materi yang ingin di dengar ulang, jadi audio tersebut harus diputar ulang dari awal.

1.7 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang perlu dijelaskan secara operasional dalam pengembangan media *Pop Up Box* peninggalan sejarah di Sumenep tema 7 subtema 2 kelas V di SDN Buduran Arosbaya, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Pop Up Box* adalah media berbentuk box yang jika dibuka tutupnya, setiap sisi akan terbuka membentuk jaring-jaring. Disetiap sisi yang terbuka menampilkan tulisan dan gambar-gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari dua arah yaitu tampak depan dan tampak belakang gambar dibuat sama, selain itu media ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
2. Materi Perjuangan Pahlawanku yang berfokus pada peninggalan sejarah di Sumenep yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu membahas tentang tokoh sejarah, tempat-tempat bersejarah, dan benda-benda bersejarah yang ada di Sumenep pada kurikulum 2013 kelas V SD.