

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan tujuan semua pihak, baik pemerintah, orang tua, guru ataupun peserta didik sendiri. Pendidikan di Indonesia terdiri dari beberapa ilmu pengetahuan,. Salah satunya yaitu ilmu pengetahuan sosial (IPS). Ilmu pengetahuan sosial sebagai bagian integral dari kurikulum pembelajaran di sekolah yang harus disampaikan secara menarik dan penuh makna dengan memadukan seluruh komponen pembelajaran secara efektif.

Wahab (2009: 28) mengatakan bahwa dalam pengajaran Ilmu-ilmu Sosial IPS/SS bukan sekedar menyajikan informasi atau gagasan seperti yang banyak dilakukan sampai dewasa ini, khususnya di sekolah-sekolah di Indonesia, namun di dalamnya tercakup pula diantaranya membimbing siswa untuk belajar melalui kegiatan-kegiatan pemeriksaan (*probing*), menemukan (*discovering*), menganalisis (*analyzing*), dan menguji (*examining*). dengan demikian dalam pembelajaran IPS guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Ruang lingkup materi pembahasan IPS sangat luas, yaitu mengkaji fakta, konsep generalisasi dan peristiwa yang berkaitan dengan isu social. Melalui materi IPS, siswa diharapkan dapat berkembang menjadi individu yang demokratis,

memiliki hubungan sosial yang baik anatar individu, dan memiliki wawasan yang luas tentang gejala-gejala alam berdasarkan letak geografis suatu wilayah.

Salah satu cara untuk menambah pemahaman tentang letak wilayah Indonesia adalah dengan menggunakan peta. Menurut Tantiya (2008: 3) (dalam Sari, 2015) menyatakan bahwa peta merupakan gambar seluruh atau sebagian permukaan bumi yang digambarkan pada bidang datar dengan perbandingan skala tertentu. Peta dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu sebagai media dalam menyampaikan materi yang berhubungan dengan letak geografis wilayah ataupun kenampakan alam.

Pada kurikulum pendidikan di Indonesia Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang diberikan sejak tingkat sekolah dasar (SD). Menurut Rahmad (2016) pembelajaran IPS SD harus disesuaikan dengan kebutuhan anak seusianya. Usia anak sekolah dasar (SD) adalah usia dimana anak senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan mudah terpengaruh dengan lingkungan. Proses pembelajaran di sekolah dasar diusahakan terlaksana secara kondusif dan menyenangkan. Oleh sebab itu guru harus memperhatikan prinsip belajar yang kondusif dan menyenangkan. Prinsip-prinsip yang dimaksud yaitu perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan serta perbedaan individual.

Prinsip belajar yang kondusif dan menyenangkan akan menciptakan suasana belajar yang berkualitas. Menurut Musfiqon (2012: 9) menyebutkan karakteristik kelas, seperti besarnya kelas, suasana belajar, fasilitas dan sumber

belajar yang tersedia dapat mempengaruhi kualitas pengajaran. media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang diketahui mampu meningkatkan kualitas belajar siswa di kelas. Pada dasarnya media memiliki manfaat untuk membantu menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga membuat siswa lebih aktif. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih tertarik mengikuti pelajaran dan minat belajar siswa menjadi meningkat sehingga materi akan mudah diserap oleh siswa dan proses pembelajaran akan mencapai tujuan yang diinginkan oleh guru.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran, perlu adanya pemilihan media, dimana pemilihan tersebut harus memperhatikan karakteristik siswa. Pada umumnya siswa sekolah dasar berusia 7-11 atau 12 tahun, menurut teori piaget umur ini termasuk dalam fase operasional konkrit, dimana siswa hanya mampu untuk melakukan aktifitas logis tertentu tetapi hanya dalam situasi yang konkrit (nyata). Media pembelajaran yang cocok untuk di terapkan ke siswa tingkat sekolah dasar adalah media yang bisa dilihat secara langsung. Karena sesuatu yang bisa dilihat secara langsung akan lebih menarik minat belajar siswa karena siswa bisa langsung berinteraksi dengan media yang meyakinkan terjadinya proses informasi. Sehingga informasi pembelajaran mudah diserap oleh siswa serta mampu diingat dalam jangka panjang. Selain itu dalam pemilihan media juga harus bisa membuat siswa partisipasi, menurut Arsyad (2013: 73) partisipasi aktif oleh siswa jauh lebih baik dari pada mendengarkan dan menonton secara pasif. partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi di sela-sela penyajian materi pelajaran.

dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi siswa untuk memahami dan meningkatkan materi pelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, Siswa kelas V di SDN Aengsareh 1 Sampang berjumlah 32 siswa. Karakteristik siswa cukup aktif, ada sebagian siswa yang aktif dalam menanyakan materi yang belum dimengerti dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Dalam pembelajaran guru menggunakan metode diskusi dan penugasan. Diskusi dilakukan dengan cara siswa dibentuk kelompok kemudian masing-masing kelompok diminta mengerjakan tugas yang ada di buku paket, setelah selesai mengerjakan perwakilan kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Penugasan dilakukan saat guru hendak meninggalkan kelas siswa diminta untuk mengerjakan tugas yang kemudian dikumpulkan dan di nilai oleh guru. Media yang digunakan merupakan media 2 dimensi berupa gambar. Media hanya digantung di tembok, ukuran media terlalu kecil untuk kondisi kelas yang luas dan siswa dengan jumlah banyak.

Berdasarkan hasil wawancara guru menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPS guru merasa kesulitan dalam mengembangkan media lain yang lebih efektif. Hal ini dikarenakan kurangnya fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran IPS yang terdapat di kelas ataupun sekolah, seperti LCD, Proyektor, dan lain-lain, serta keterbatasan waktu dan biaya untuk melakukan pengembangan media yang lebih menarik. Tidak seperti pelajaran lain yang bisa menggunakan alat peraga dari benda-benda yang ada di lingkungan sekolah. misalnya tumbuhan di sekitar sekolah yang bisa digunakan sebagai alat peraga pada materi struktur tumbuhan pada

pembelajaran IPA dan kertas atau lidi yang bisa di gunakan alat peraga untuk materi jaring-jaring bangun ruang pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan terutama pada pembelajaran IPS maka perlu penggunaan media yang mengandung unsur permainan yang lebih interaktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dan penyampaian informasi yang lebih jelas. Dalam pengembangan ini peneliti memilih mata pelajaran IPS dan materi peta wilayah Indonesia khususnya nama Ibukota Provinsi. Pemilihan materi ini dikarenakan kurangnya pengetahuan siswa mengenai nama Ibukota provinsi, mereka hanya mamhami nama Ibukota negara Indonesia saja. Oleh karena itu, dilakukan penelitian pengembangan media peta gambar yang ada unsur permainannya pada materi letak geografis nama-nama Ibukota provinsi. setelah itu akan diketahui apakah media peta gambar berbasis sensor bisa lebih efektif dari media sebelumnya. Dengan demikian, penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan *Brog & Gall* dengan judul “ Pengembangan Media Peta Ibukota Propinsi Indonesia Berbasis sensor Kelas V di UPTD SDN Aengsareh 1 Sampang”.

Adapun Penelitian yang mendukung peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan ini yaitu penelitian Sari (2015) tentang pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang “Keragaman Suku dan Bangsa” kelas IV SDN Rejosari Gunungkidul telah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari ahli materi kategori sangat layak

(rata-rata 4,5) dan penilaian dari ahli media memperoleh kategori sangat layak (rata-rata 4). Hasil penilaian pada uji coba lapangan awal memperoleh kategori layak (rata-rata 0,93), hasil uji coba lapangan memperoleh kategori layak (rata-rata 0,92), dan hasil pelaksanaan lapangan memperoleh kategori layak (rata-rata 0,99). Hal ini membuktikan bahwa media tersebut layak untuk diterapkan pada pembelajaran dan kelayakan media tersebut dapat meningkatkan proses pembelajaran.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan media peta nama ibukota provinsi berbasis sensor ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kevalidan dari pengembangan media peta ibukota provinsi berbasis sensor.
2. Mengembangkan keefektifan dari pengembangan media peta ibukota provinsi Indonesia berbasis sensor.
3. Mengembangkan keterterapan dari pengembangan media peta ibukota provinsi Indonesia berbasis sensor.
4. Mengembangkan kemenarikan dari pengembangan media peta ibukota provinsi Indonesia berbasis sensor.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dari penelitian pengembangan media pembelajaran Peta Ibukota Provinsi Indonesia Berbasis Sensor Kelas V SDN Aengsareh 1 Sampang adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dikhususkan untuk materi peta wilayah Indonesia yaitu tentang nama-nama daerah Provinsi beserta ikon dari Ibukota Provinsi pada pembelajaran IPS SD.
2. Materi yang berhubungan dengan pengembangan ini disesuaikan dengan aspek materi dan prosedur penelitian pengembangan
3. Media ini berbentuk koper ukuran 100x60 cm yang terbuat dari bahan triplek dengan skala 1: 5.106.000, ketika koper tersebut dibuka maka akan tampak peta provinsi Indonesia yang dilengkapi dengan sensor.
4. Peta terletak pada bagian tutup koper dan gambar simbol-simbol atau ikon Ibukota Provinsi terletak pada dasar koper yang dilengkapi dengan nomer. Selain itu, juga terdapat gambar simbol-simbol atau ikon Ibukota Provinsi dalam bentuk 3 dimensi berbahan *acrilic* yang digunakan sebagai penunjuk pada peta.
5. Pada pengembangan media pembelajaran ini juga menggunakan permainan dadu yang digunakan untuk menentukan pertanyaan.
6. Setelah siswa mendapat pertanyaan maka siswa akan memilih gambar 3 dimensi simbol dari ibukota provinsi sebagai penunjuk jawaban yang dianggap benar pada peta tersebut.
7. Siswa mengambil salah satu simbol atau ikon ibukota provinsi tersebut dan meletakkan sesuai dengan nama provinsinya maka peta tersebut akan mengeluarkan suara “jawaban kamu benar”, tetapi jika simbol atau ikon ibukota provinsi tersebut di letakkan tidak sesuai dengan letak provinsinya

maka akan mengeluarkan suara “maaf jawaban kamu salah, silahkan coba lagi”.

8. Pada penggunaan media ini lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar, sehingga siswa mendapatkan pengetahuannya secara mandiri.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di lapangan maka dapat diuraikan pentingnya penelitian dan pengembangan ini dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Hasil penelitian dan pengembangan ini siswa akan lebih memahami materi IPS tentang letak daerah provinsi serta nama daerah ibukotanya sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai referensi baru dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

3. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan pembelajaran yang efektif.

4. Bagi Peneliti

Dapat mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran

di sekolah khususnya pada pembelajaran IPS serta memecahkan masalah tersebut dengan pengembangan media pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini diasumsikan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa menjadi aktif mengikuti pelajaran dan pembelajaran menjadi bermakna. Selain itu dengan adanya penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan pengembangan media yang lebih menarik lagi pada materi lainnya oleh guru ataupun pihak sekolah. Namun dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

1. Media pembelajaran ini hanya digunakan untuk pembelajaran materi IPS Kelas V pada Tema 9 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 yaitu untuk materi letak geografis Propinsi tentang nama-nama Ibukota dari setiap Propinsi.
2. Media pembelajaran ini hanya di validasi oleh tim ahli yaitu guru atau dosen, kemudian diuji cobakan kepada siswa. Pengujian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian.
3. Produksi massal pada media pembelajaran ini tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga. Selain itu penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan guna memperoleh gelar S1.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan sebagai alat alternatif sumber belajar, untuk memudahkan penyampaian materi dan merangsang

perhatian, pikiran, dan perasaan siswa serta meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mencapai tujuan pembelajaran.

1.6.2 Peta Ibukota Provinsi Indonesia

Peta Ibukota Provinsi Indonesia merupakan media pembelajaran yang berbentuk koper yang berisi tentang penjelasan mengenai peta wilayah Indonesia yang meliputi nama ibukota dari masing-masing provinsi di Indonesia agar siswa lebih mudah mengenal dan mengidentifikasi karakteristik wilayah Indonesia.