

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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. Dimana perbaikan tersebut dilakukan guna mengoptimalkan fungsi komponen-komponen pendidikan. Menurut P.H Combs (1982) salah satu komponen pendidikan adalah guru. Mujtahidin (2013:4) mengatakan bahwa pembelajaran memiliki makna kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak pengajar adalah guru. Belajar adalah kegiatan siswa yang berorientasi pada pengembangan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

Seorang guru berperan sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran. Guru harus mampu untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, inovatif, serta meningkatkan potensi dan aktivitas belajar peserta didik. Tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik, serta melatih peserta didik dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan kompetensi yang telah disusun sebelumnya. Tujuannya diharapkan

peserta didik mampu meningkatkan kemampuan berpikir setelah melakukan proses belajar mengajar.

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 selain membantu meningkatkan penyampaian informasi kepada peserta didik juga mampu menciptakan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Media pembelajaran menjadi hal penting yang harus diperhatikan jika ingin mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pendidikan. Komponen tersebut apabila terpenuhi akan membentuk sistem pembelajaran yang optimal. Guru berkedudukan sebagai penyalur informasi, siswa sebagai penerima informasi, strategi dan media sebagai cara dan perantara dalam penerimaan informasi. Menurut Oemar Hamalik dalam Arsyad (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 pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan

pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV SDN Socah 2 Kabupaten Bangkalan pada tanggal 21 September 2018, menunjukkan hasil yaitu, fasilitas pembelajaran yang terdapat di SDN Socah 2 cukup lengkap. SDN Socah 2 juga memiliki fasilitas proyektor yang dapat digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar. Namun penggunaan proyektor masih sangat jarang, dikarenakan jumlah proyektor yang hanya satu perangkat kurangnya pengalaman guru dalam mengoperasikan media yang berbasis teknologi. Guru juga sempat mengatakan jika menggunakan selebar gambar sebagai media pembelajaran, siswa cenderung cepat mengalami bosan. Media gambar juga memiliki kesan kurang menarik jika media hanya sebatas gambar yang dicetak lalu ditunjukkan pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21 September 2018, media pembelajaran yang terdapat di SDN Socah 2 khususnya di kelas IV pada mata pelajaran IPA adalah kit IPA. Namun kit media pembelajaran yang tersedia tidak sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Sehingga media yang tersedia kurang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan sekolah. Media yang digunakan oleh guru selama ini sebatas kertas bergambar yang diunduh dari internet dan kemudian dicetak di kertas ukuran A4 atau folio, yang membuat media kurang mampu mencakup dan menjangkau seluruh kelas.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas IV SDN Socah 2 Kabupaten Bangkalan tahun ajaran 2018/2019 untuk

membuktikan bahwa mereka memang membutuhkan alternatif media yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Jumlah siswa kelas IV SDN Socah 2 Kabupaten Bangkalan tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 26 siswa. Dalam survey melalui angket yang disebar menunjukkan sebanyak 24 orang siswa kelas IV SDN Socah 2 Kabupaten Bangkalan tahun ajaran 2018/2019 menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, di kelas membutuhkan media pengganti yang menarik. Hasil Bangkalan tahun ajaran 2018/2019 membutuhkan media pengganti yang lebih menarik.

Menurut Zakia (2014) menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam proses belajar mengajar IPA dapat membantu pemahaman konsep pembelajaran IPA. Selain itu fitria (2017) juga mengemukakan bahwa hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata 78,38%, jumlah peserta didik yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah 25 orang atau 86,20% dan 4 orang atau 13,79% peserta didik yang tidak tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pengembangan gambar dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa. Sejalan dengan dua penelitian diatas. Selain itu Vegetari (2016) 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.

Berdasarkan persoalan diatas, maka perlu dikembangkan sebuah media gambar yang mampu menyampaikan materi dengan baik. Konsep media yang akan dikembangkan adalah media *Flipped Picture* yang dipadukan dengan *Pop*

Up dan *Scrapbook*. Media *f.l.o.p book* adalah media yang berbentuk menyerupai kalender berdiri yang berisi tentang materi-materi pelajaran yang akan dipelajari. Media *f.l.o.p book* merupakan media yang bentuknya merupakan kombinasi antara *Pop Up* dan *Scrapbook*. Konsep dasar media ini adalah bentuk yang menyerupai kalender yang di setiap halamannya terdapat *Pop Up* atau *Scrapbook* yang bermuatan materi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melaksanakan pengembangan media pembelajaran *F.L.O.P Book* pada Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 3 Kelas 4 SDN Socah 2 Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

- 1) Mengetahui pengembangan media *f.l.o.p book* yang valid dilihat dari lembar validasi ahli.
- 2) Mengetahui pengembangan media *f.l.o.p book* yang menarik dilihat dari angket respon siswa;
- 3) Mengetahui pengembangan media *f.l.o.p book* yang efektif ditinjau dari lembar hasil belajar siswa, lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini terbuat dari kertas *glossypaper* yang memiliki ukuran 42cm x 59,4cm

2. Media ini memiliki perpaduan dengan *Pop Up* dan *Scrapbook* sehingga media ini menjadi lebih menarik;
3. Media ini memiliki penyangga yang terbuat dari kayu yang berguna untuk mendirikan media;
4. Media ini memiliki berbagai macam gambar yang dikemas dalam bentuk *pop up* dan *scrapbook* yang disesuaikan dengan materi;
5. Media pembelajaran terdiri dari media *F.L.O.P Book*, penyangga, serta panduan guru.

1.4 Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah referensi baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat serta menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran pada materi Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 3 Kelas 4 SDN Socah 2.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini dapat dijelaskan di bawah ini.

1. Bagi Peneliti

Agar dapat mengatasi permasalahan dan memberikan solusi tentang media pembelajaran yang ada pada materi Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 3 Kelas 4.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan pilihan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan guna meningkatkan kreativitas pendidik dalam memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar lebih menarik perhatian siswa di dalam kelas.

3. Bagi Sekolah

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.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian media ini yaitu media pembelajaran *F.L.O.P Book* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran pada Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 3 Kelas 4 dan memperbaiki media yang dikembangkan terlebih dahulu.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media *F.L.O.P Book* ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini hanya terbatas pada lingkup materi Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 3. Sehingga perlu penyesuaian apabila digunakan pada materi yang lain;
2. Model penelitian yang digunakan menggunakan model 4D;

3. Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa Kelas IV SDN Socah 2 tahun ajar 2018/2019, Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan;
4. Penelitian dan pengembangan terbatas pada Kompetensi Dasar; IPA: 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari; 4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi. Bahasa Indonesia; 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.
5. Tahap desiminasi (penyebaran) media dilakukan hanya sebatas sekolah satu gugus dengan SDN Socah 2, Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dalam pemuatannya mengandung beberapa tema dalam satu semester yang diharapkan dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

2. Media Pembelajaran

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

3. *Flipped Picture*

Pengertian media pembelajaran *Flipped Picture* adalah media pembelajaran yang berbentuk menyerupai kalender yang berisi beberapa gambar disertai materi yang memiliki penyangga sebagai alat bantu media untuk berdiri;

4. *Pop Up*

Pop Up adalah sebuah ilustrasi bermateri yang ketika halaman tersebut dibuka, ditarik akan timbul tingkatan dengan kesan dua atau tiga dimensi;

5. *Scrapbook*

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

6. *F.L.O.P Book*

Pengertian *f.l.o.p book* adalah suatu media kombinasi dari *flip picture*, *pop up*, dan *scrapbook* yang disusun secara rapi dan sistematis yang dirangkai sesuai materi yang dimuat.