

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar di sekolah harus mampu menarik minat siswa, mengasah kreativitas siswa dan juga menyenangkan bagi siswa. Sehingga proses belajar mengajar bisa bermakna. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan terjadi pada setiap manusia, serta adanya suatu interaksi antara manusia dengan manusia dan lingkungannya (Arsyad, 2013: 1). Belajar dalam artian suatu proses dimana manusia melakukan suatu interaksi baik dengan manusia itu sendiri maupun lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku, sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki. Istilah pembelajaran adalah dimana terdapat interaksi antara siswa dengan guru dari sumber belajar di suatu lingkungan belajar. Pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang lebih dikenal dengan sebutan K13 atau juga dikenal sebagai pembelajaran tematik.

Menurut Majid (2014: 85) pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran secara sengaja mengaitkan beberapa mata pelajaran atau pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dengan adanya pepaduan tersebut siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna artinya bahwa pada pembelajaran tematik, siswa dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar mata pelajaran. Dalam pembelajaran tematik guru sebisa mungkin menyajikan pembelajaran dengan menarik dan inovatif agar siswa bersemangat dan dapat

dengan mudah memahami pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran dengan harapan mampu menunjang siswa dalam mendapatkan mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar (Arsyad, 2013: 10). Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian serta menimbulkan minat dan perhatian siswa untuk belajar menurut Sadiman (dalam Rozie, 2019: 100). Oleh karena itu dengan guru menggunakan alat bantu sebuah media pembelajaran, siswa akan mudah memahami materi serta tertarik dengan penyampaian guru yang dibantu dengan media pembelajaran. Aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran antara lain yaitu jenis tugas dan respon siswa yang diharapkan setelah pembelajaran selesai (Arsyad, 2013: 19).

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa ini didesain dengan menarik sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan media adalah suatu alat perantara yang berperan penting digunakan guru untuk menyampaikan pesan dan informasi materi pembelajaran kepada siswa untuk memudahkan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 8 Desember 2021 di UPTD SDN Tunjung 2 Burneh pada kelas IV A tentang Tema 7 Indahny

Keberagaman di Negeriku, diperoleh data 29 siswa dengan 7 laki-laki & 22 perempuan. Diketahui juga penerapan pembelajaran tematik di sekolah saat ini belum berjalan lancar, karena ada beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran tematik, salah satunya yakni keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas dan kurang berinovasi. Hal ini merupakan suatu yang menyebabkan siswa merasa bosan dan cepat hilangnya konsentrasi, tentu berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam pelaksanaannya guru hanya menggunakan peta, gambar dan buku atlas sebagai media belajar sehingga guru merasa kesulitan dalam pembelajaran dengan didukungnya oleh hasil belajar siswa pada tema 7 yang menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 55,7%.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa IV A yang telah dilakukan pada tanggal 15 Desember 2021 diperoleh data dari 29 siswa, bahwa 63,7% siswa menyatakan pada saat pembelajaran di kelas kurang menarik akhirnya siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya seperti gambar atau buku atlas saja di mana media tersebut kurang membuat siswa tertarik dalam pembelajaran. Hal ini juga disebabkan karena pembelajaran dengan buku tematik di rasa tidak cukup membuat siswa paham pada isi pembelajaran dan membutuhkan media sebagai pendukung pembelajaran. Berdasarkan angket kebutuhan 80,1% siswa tertarik dan menyukai proses pembelajaran dengan media yang dapat dimainkan. Analisis kebutuhan siswa diperlukan dalam menentukan media pembelajaran yang dirasa

cocok untuk dikembangkan dalam pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil pemaparan diatas terdapat permasalahan bahwa kurangnya media pembelajaran di sekolah, serta hanya menggunakan buku tematik yang juga di rasa tidak cukup membuat siswa paham dalam materi pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa menjadi merasa kurang tertarik untuk belajar dan akhirnya siswa mengalami kebosanan dalam belajar. Permasalahan di atas menjadikan siswa susah untuk berkonsentrasi sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Maka peneliti memilih pada tema 7 serta diperlukan inovasi media pembelajaran untuk memberikan siswa belajar dengan menarik. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran tematik untuk kelas IV A UPTD SDN Tunjung 2 Burneh Kabupaten Bangkalan.

Selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Hariani, novi ariesta (2020) bahwa media peta budaya nusantara (PATAYARA) pada subtema indahny keragaman budaya negeriku. Hasil penilaian akhir yaitu: a) hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 83% dengan kriteria sangat layak, b) hasil validasi ahli media memperoleh presentase 86% dengan kriteria sangat layak, c) hasil penilaian hasil angket respons peserta didik terhadap penerapan media peta budaya nusantara (PATAYARA) mendapatkan presentase 96,7% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian media tersebut sudah layak untuk dijadikan produk akhir berupa media peta budaya nusantara (PATAYARA) sebagai media pada subtema indahny keragaman budaya negeriku kelas IV SD.

Selanjutnya penelitian terdahulu dilakukan oleh Hijah, eka syahriyatul (2014) bahwa media replika peta budaya (PATAYA) pada tahap validasi ahli

media menunjukkan presentase 95,38% kriteria sangat valid, tahap ahli materi menunjukkan presentase 91,66% kriteria sangat valid, kemudian uji coba kelompok kecil respon 15 peserta didik sebanyak 97,77% positif, dan uji coba kelompok besar respon 35 peserta didik sebanyak 98,73%. Dengan demikian bahwa media replika peta budaya (PATAYA) dalam pembelajaran tematik bisa dijadikan untuk media pembelajaran tematik pada kelas IV SDN Pekukuhan. Berdasarkan permasalahan diatas dan didukung oleh beberapa peneliti relevan maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang menarik dan menyenangkan dengan judul **“Pengembangan media pembelajaran peta budaya (PETAYA) pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV A UPTD SDN Tunjung 2 Burneh Kabupaten Bangkalan”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran PETAYA pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 yang valid dilihat dari validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan media PETAYA pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 yang efektif dilihat dari lembar keterlaksanaan pembelajaran (aktivitas guru dan siswa) dan hasil belajar kognitif siswa?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran PETAYA pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 yang menarik dilihat dari angket respon siswa dan guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran PETAYA kelas IV A tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 yang valid dilihat dari validasi ahli.

2. Untuk mengembangkan media pembelajaran PETAYA kelas IV A tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 yang efektif dilihat dari lembar keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar kognitif siswa.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran PETAYA kelas IV A tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 yang menarik dilihat dari angket respon guru dan siswa.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran PETAYA ini memuat keragaman kebudayaan di Indonesia mengenai pakaian adat, rumah adat, bahasa, suku, dan ekonomi.
2. Media pembelajaran PETAYA terdapat audio dimana penjelasan materi akan keluar suara dari media tersebut.
3. Bahan-bahan yang digunakan dalam membuat media pembelajaran PETAYA adalah papan palet, papan triplek, *PVC board*, *acrylic*, *cat acrylic*, timah solder, baut kayu, lem G, lem kayu, sound, rumah dan pakaian adat dari bahan kayu.
4. Media pembelajaran PETAYA berukuran 90 x 58 x 13 berbahan kayu dan *acrylic*. Peta Indonesia berbahan dari papan triplek. Papan bendera yang terdapat pakaian dan rumah adat terbuat dari bahan papan palet sebanyak 34 buah. Terdapat aliran listrik serta 2 tombol pembuka dan penutup tombol *on / off*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

1. Media pembelajaran PETAYA hanya untuk tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 muatan IPS dan PPKn.
2. Pembuatan media berdasarkan keadaan dan hasil angket kebutuhan siswa UPTD SDN Tunjung 2 Burneh Kabupaten Bangkalan, dimana peserta didik menjadi belajar lebih bermakna dan menyenangkan.
3. Keefektifan hanya diukur dari tes hasil belajar kognitif siswa
4. Tidak melakukan produksi massal media pembelajaran PETAYA dengan jumlah banyak dikarenakan terbatasnya biaya dan waktu.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran PETAYA ini menjadi alternatif sumber belajar bagi siswa kelas IV A UPTD SDN Tunjung 2 Burneh Kabupaten Bangkalan. Pembelajaran dengan menggunakan media akan memberikan pengalaman yang berbeda dimana siswa akan tertarik dan menjadikan siswa lebih aktif untuk belajar. Adapun beberapa penjelasan pentingnya penelitian pengembangan ini.

1. Bagi siswa

Media pembelajaran PETAYA ini diharapkan menjadikan siswa termotivasi dalam belajar dan mudah untuk memahami materi sekaligus menjadi pengalaman baru dengan suasana belajar dengan media.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran PETAYA untuk memudahkan dalam penyampaian materi yang diberikan serta menambah pengetahuan dan kreativitas guru dalam menyediakan media pembelajaran tematik di sekolah dasar.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran PETAYA bisa digunakan sebagai bahan kajian bersama agar meningkatkan kualitas sekolah dan terdapat media pembelajaran di UPTD SDN Tunjung 2 Burneh Kabupaten Bangkalan.

4. Bagi Peneliti

Adanya media pembelajaran PETAYA sebagai bahan acuan dalam mengembangkan media yang lebih kreatif dan inovatif.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan yakni metode penelitian digunakan untuk meneliti yang menghasilkan produk baru lalu menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 427).
2. Media PETAYA pada pembelajaran tematik ini merupakan media yang menunjukkan peta Indonesia terdapat materi tentang rumah adat, pakaian adat, bahasa, ekonomi dan suku dari berbagai provinsi di Indonesia.
3. Pembelajaran tematik yakni pembelajaran secara sengaja mengaitkan beberapa mata pelajaran. Dalam hal ini, pembelajaran dalam media ini mengaitkan pelajaran PPKn, dan IPS.