

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan sekitar. Pembelajaran adalah bantuan yang diperoleh dari guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa (Sutianah, 2021:10). Belajar tidak hanya duduk dikelas mendengarkan penjelasan guru yang mampu dipahami oleh siswa akan tetapi belajar merupakan proses perubahan pada diri sendiri dan individu pada lingkungan. Menurut Arifi, dkk (2018:7) pembelajaran adalah bantuan yang diberikan kepada guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta adanya pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran mencakup pada dua aspek penting yaitu aspek guru dan aspek siswa. Seorang guru diharuskan untuk melaksanakan pembelajaran yang optimal.

Pembelajaran terpadu adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara tidak langsung menghubungkan beberapa mata pelajaran (Pulukadang, 2021:8). Pembelajaran terpadu merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pembelajaran untuk memperoleh pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang mengaitkan berbagai konsep, keterampilan, gagasan, nilai, dan sikap baik antar satu mata pelajaran maupun mata pelajaran yang lain (Kadarwati dan rylviana, 2020:2). Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa penjelasan

diasas yakni pembelajaran terpadu adalah sebuah pembelajaran yang mengaitkan beberapa aspek untuk mendapatkan sebuah pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Peranan guru sangat penting bagi siswa dalam membantu pencapaian siswa dalam proses belajar. Pencapaian dalam pembelajaran yang optimal tidak terlepas dari ketersediaan perangkat pembelajaran. Peranan guru dalam membantu siswa menjadi manusia yang memiliki karakter baik yang sangat diperlukan. Metode yang digunakan sangat bervariasi dalam menciptakan suasana belajar untuk menarik minat belajar siswa agar tidak terjadi bosan serta dapat mempermudah untuk menanamkan nilai-nilai karakter baik oleh para guru.

Berdasarkan hasil observasi di UPTD SDN Klampis Timur pada tanggal 13 Juni 2022 bahwa pembelajaran disekolah UPTD SDN Klampis Timur sudah menerapkan kurikulum 2013 sejak tahun 2016. Fasilitas pembelajaran yang terdapat di SD cukup lengkap dimulai dari papan tulis, bagan struktur organisasi, media gambar atau 2D, namun tidak terdapat adanya LCD dan media pembelajaran berupa 3D, guru yang hanya menggunakan buku guru, buku siswa serta menggunakan media pembelajaran berupa media gambar atau 2D dan papan tulis namun saat ini media gambar tersebut tidak selalu digunakan. Kemudian dari pihak kepala sekolah menyarankan untuk melakukan penelitian di kelas 3 dikarenakan dikelas III siswanya cenderung ramai, suka bercanda dengan teman sebangku sehingga siswa tidak fokus saat kegiatan pembelajaran dan membuat siswa kurang mampu untuk menjawab setiap guru memberikan pertanyaan.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas III UPTD SDN Klampis Timur pada tanggal 15 Juni 2022, menyatakan bahwa hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih banyak dibawah rata-rata

dan dilihat dari hasil penilaian satu tahun sebelumnya dari Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 2 Wujud Benda pada Pembelajaran 1 memperoleh sebanyak 18 siswa masih dibawah KKM, sedangkan 13 siswa diatas KKM dan pada pembelajaran 3 ada 16 siswa masih dibawah KKM, sedangkan 15 siswa diatas KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Tema yang ada di kelas III itu sudah tercapai semua akan tetapi ada muatan yang sulit dipahami oleh siswa yaitu dimuatan matematika di materi satuan panjang. Cara guru menyampaikan materi pada siswa dengan cara menjelaskan, menerangkan, dan memberi tugas. Sedangkan respon siswa pada proses pembelajaran yaitu ketika guru menjelaskan materi siswa harus diam dan mendengarkan, akan tetapi ada saja siswa yang tidak mendengarkan bahkan bermain sendiri. Guru menggunakan media seadanya dengan menyesuaikan materi tertentu dan juga termasuk hambatan guru di saat menggunakan media pembelajaran di dalam kelas dengan media seadanya. Siswa menyukai media pembelajaran yang berupa nyata karena apabila menggunakan media berupa vidio sekolah tidak memfasilitasi adanya LCD.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang sudah dijawab oleh siswa UPTD SDN Klampis Timur pada tanggal 15 Juni 2022 yang berjumlah 29 siswa dari 31 siswa tidak masuk 2. Dimana 28 siswa memilih menyukai dengan media pembelajaran, 1 siswa memilih biasa saja dengan media pembelajaran. 16 siswa memilih media 3 dimensi, 3 siswa memilih media audio, dan 10 siswa memilih media visual. 0 siswa memilih warna gelap, 26 siswa memilih warna warni, dan 3 siswa memilih warna cerah. Sedangkan untuk materi yang sulit dipahami oleh siswa dalam pembelajaran tersebut yaitu 14 siswa memilih Matematika, 6 siswa memilih

Bahasa. Madura, 7 siswa memilih Bahasa. Inggris, dan 2 siswa memilih Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan permasalahan di atas, dilihat dari permasalahan yang terjadi pada siswa tahun lalu untuk menghindari permasalahan yang sama pada siswa berikutnya. Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut didukung oleh hasil angket siswa yang berjumlah 29 siswa dari 31 siswa tidak masuk 2. Dimana 28 siswa memilih menyukai dengan media pembelajaran, 1 siswa memilih biasa saja dengan media pembelajaran. 16 siswa memilih media 3 dimensi, 3 siswa memilih media audio, dan 10 siswa memilih media visual. 26 siswa memilih warna warni, dan 3 siswa memilih warna cerah. Sedangkan untuk materi yang sulit dipahami oleh siswa dalam pembelajaran tersebut yaitu 14 siswa memilih Matematika, 6 siswa memilih Bhs. Madura, 7 siswa memilih Bhs. Inggris, dan 2 siswa memilih Pendidikan Agama Islam.

Adapun solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan diatas yakni mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran untuk memberikan pengalaman baru pada siswa dalam belajar. Media pembelajaran memiliki peran penting diantaranya yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi antara guru dengan siswa, alat untuk memperjelas penyampaian materi dalam pembelajaran dan sumber belajar yang baru untuk siswa. Media pembelajaran juga berperan sebagai alat untuk menumbuhkan minat peserta didik untuk terus belajar dan mencari tahu apa yang mereka tidak ketahui (Maemunawati, dkk 2020:73). Menurut Harahap dkk (2022:1) Media pembelajaran adalah suatu benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dalam proses belajar

mengajar sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Solusi tersebut diperkuat oleh Hamid dkk (2020:7) mengatakan bahwa media pembelajaran termasuk media yang sangat penting dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak besar dalam menentukan keberhasilan belajar yang dilakukan oleh siswa. Adanya media pembelajaran dapat menambah minat dan motivasi belajar pada siswa, dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajar sehingga komunikasi yang dilakukan oleh guru, siswa dan sumber belajar dapat dijalankan dengan interaktif.

Konsep media yang peneliti kembangkan adalah media tiga dimensi. Menurut Pakpahan, dkk (2020:65) media tiga dimensi merupakan media yang tidak hanya dapat dilihat akan tetapi juga bisa disentuh dalam kehidupan nyata. Media tiga dimensi dapat berupa benda hidup dan benda tidak hidup. Benda tidak hidup merupakan media tiga dimensi yang bisa berupa tiruan dari benda nyata dikarenakan sulit ditampilkan pada bentuk aslinya karena tidak dapat diungkapkan secara utuh seperti peta, globe, tumbuhan, hewan dan lain sebagainya. Media tiga dimensi merupakan media yang bisa dilihat dari semua arah dan dapat dilihat bentuknya dari keseluruhan terdiri dari panjang, tinggi dan lebar (Hasan. M., dkk 2020:95). Media tiga dimensi adalah salah satu media visual yang bergantung pada indera penglihatan dan juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dapat memfasilitasi pemahaman dan menguatkan ingatan, menimbulkan rasa ketertarikansiswa dalam pembelajaran dan memberikan dukungan untuk mengarahkan objek pembelajaran ke dalam nyata (Dini, dkk 2019:193). Beberapa teori diatas, bisa disimpulkan bahwa media tiga dimensi merupakan media yang bisa diamati dari semua sisi mana saja dan juga memiliki dimensi panjang, tinggi dan lebar. Media yang baik merupakan media yang dapat memudahkan siswa

dalam memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan dapat melibatkan siswa dalam kegiatan belajar serta akan memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi siswa.

Terdapat penelitian terdahulu yang terkait dengan media pembelajaran, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Vera dan Muslimah (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasil pengembangan berupa media pembelajaran tangga pintar penjumlahan dan pengurangan matematika kelas 1 sekolah dasar, berdasarkan hasil penilaian ahli media mendapat nilai 78,12 (baik). Ahli materi mendapat nilai 88,75 (sangat baik). Ahli pembelajaran mendapat nilai 78,94 (baik). Hasil uji coba I dan II, penilaian angket dari guru diperoleh nilai 97,36 (sangat baik). Penilaian angket respon peserta didik uji coba I diperoleh hasil 78,07, uji coba ke II 89,92 dengan rata-rata nilai kedua uji coba tersebut 83,99 (sangat baik) nilai pretest 54,58 dan nilai posttest 84,58. Sehingga dari hasil tersebut media pembelajaran tangga pintar layak digunakan oleh peserta didik.

Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh Suyatmi dkk (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Pelajaran IPA Pokok Bahasa Air Tanah dan Air Permukaan Di Sekolah dasar Kelas V” diperoleh hasil kevalidan pengembangan media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi dengan diperoleh nilai 61 termasuk kriteria sangat valid, kemudian hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai 65 yang termasuk kriteria sangat valid, kepraktisan media tiga dimensi berdasarkan hasil validasi praktisi IPA, memperoleh skor nilai 121. Uji coba lapangan untuk mengetahui efek potensial penggunaan media dapat dilihat dengan melakukan pretes dan post tes. Uji coba lapangan di awal memperoleh skor

41, uji coba lapangan setelah menggunakan media tiga dimensi diperoleh skor nilai rata-rata 84 sehingga termasuk kriteria sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media tiga dimensi dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dengan sangat baik, mudah dan layak.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dengan diperkuat dari hasil penelitian-penelitian terdahulu, maka peneliti mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar (TANGTAR) Pada Tema 3 Kelas III di UPTD SDN Klampis Timur”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Tangga Pintar (TANGTAR) pada tema 3 kelas III di UPTD SDN Klampis Timur?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Tangga Pintar (TANGTAR) pada tema 3 kelas III di UPTD SDN Klampis Timur ditinjau dari validasi ahli?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Tangga Pintar (TANGTAR) pada tema 3 kelas III di UPTD SDN Klampis Timur ditinjau dari tes hasil belajar siswa?
4. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran Tangga Pintar (TANGTAR) pada tema 3 kelas III di UPTD SDN Klampis Timur ditinjau dari respon siswa?

### **C. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Dilihat dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Tangga Pintar (TANGTAR) pada tema 3 kelas III di UPTD SDN Klampis Timur.
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Tangga Pintar (TANGTAR) pada tema 3 kelas III di UPTD SDN Klampis Timur ditinjau dari validasi ahli.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Tangga Pintar (TANGTAR) pada tema 3 kelas III di UPTD SDN Klampis Timur ditinjau dari tes hasil belajar siswa
4. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran Tangga Pintar (TANGTAR) pada tema 3 kelas III di UPTD SDN Klampis Timur ditinjau respon siswa.

### **D. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran Tangga Pintar merupakan media tiga dimensi yang dikembangkan agar mempermudah guru untuk menjelaskan materi kepada siswa.
2. Media pembelajaran ini untuk tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 3.
3. Media pembelajaran ini berupa tematik dengan muatan Matematika, Bahasa Indonesia dan SBdP.

4. Bahan yang digunakan adalah kayu, triplek, orang-orangan dan lain sebagainya. Dan alat yang digunakan adalah gergaji, lem, cat, palu dan lain sebagainya.
5. Media pembelajaran ini berukuran panjang 85 cm, lebar 7 cm dan tinggi 80 cm.

#### **E. Batasan Penelitian Pengembangan**

Pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan dalam media pembelajaran, diantaranya:

1. Media pembelajaran ini hanya difokuskan pada kelas III tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 3 dengan muatan Matematika, Bahasa Indonesia dan SBdP. Sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi lain.
2. Subjek penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada siswa kelas III UPTD SDN Klampis Timur.
3. Produksi massal tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan biaya.

#### **F. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa maupun guru dalam proses belajar. Adapun pentingnya penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Adanya penelitian pengembangan media pembelajaran Tangga Pintar (TANGTAR) diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran

serta dapat memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

2. Bagi siswa

Adanya penelitian pengembangan media pembelajaran Tangga Pintar (TANGTAR) diharapkan dapat membantu siswa lebih semangat dalam belajar dan juga lebih berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta siswa lebih mudah dalam konsep-konsep pembelajaran yang sudah ada pada materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih berkualitas dalam menciptakan sesuatu yang lebih kreatif dan inovatif.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran untuk lebih inovatif dan kreatif.

**G. Definisi Istilah**

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik dalam pembelajaran untuk menyampaikan suatu informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik dan memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### 3. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah media yang dapat diamati dari semua sisi, sudut pandang mana pun dan memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi.

### 4. Media Pembelajaran Tangga Pintar

Suatu media yang berupa 3 dimensi yang berbentuk anak tangga yang memuat 2 pembelajaran.