

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan ujung tombak majunya bangsa dan negara. Masyarakat yang lemah pendidikannya tidak akan memiliki kapabilitas yang memadai untuk memajukan bangsa dan negaranya. Pendidikan itu sendiri menurut Basri (2013:14) merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk membina, membantu, dan membimbing peserta didik untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia dapat mencapai kualitas diri yang lebih baik.

Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah menjadikan peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, baik itu secara intelektual, moral maupun sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut komponen pendidikan harus berjalan dengan baik dan seimbang. Komponen utama yang harus berjalan dengan seimbang adalah guru, guru harus pintar dalam memilih model yang cocok dengan materi pelajaran dan guru juga harus tepat dalam memilih media yang dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik akan memperhatikan apa yang akan disampaikan oleh guru dan peserta didik mudah untuk memahami dan mengingat materi saat pembelajaran berlangsung karena pembelajaran bersifat berkesan untuk peserta didik.

Belajar harus menyenangkan dan bukan monoton, karena itu guru harus menjadikan mengajarnya menjadi berarti dan totalitas. Bahan pengajaran yang bermakna akan menimbulkan minat dan dapat bertahan dalam jangka waktu yang

lama di ingatan peserta didik. Proses pembelajaran di sekolah memuat berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPS (Ilmu

Pengetahuan Sosial). IPS sendiri merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS diajarkan pada tingkat SD sampai SMA. Menurut Sardiyo (2009:128) secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di Sekolah Dasar adalah untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat, membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab sebagai warga negara yang cinta akan kedamaian. Untuk mencapai tujuan tersebut, peran guru sangat penting karena bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi saat ini, peran guru akan tetap diperlukan.

Di sisi lain mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi masyarakat serta dapat memecahkan permasalahan di lingkungannya. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Gunawan (2013:17) “ Hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya.” Guru dalam proses pembelajaran idealnya memegang peranan yang sangat penting terutama untuk peserta didik pada usia Sekolah Dasar, termasuk dalam mata pelajaran IPS peran guru sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang kegiatan pembelajaran dengan baik sesuai dengan taraf perkembangan kemampuan peserta didik dan guru hendaknya mampu memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran. Pembelajaran IPS yang seharusnya dilakukan di Sekolah

Dasar adalah pembelajaran IPS yang dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk membentuk pengetahuan, sikap, serta nilai yang nyata bagi kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS juga dapat menjadi wahana untuk peserta didik dalam mengembangkan potensinya agar peserta didik lebih peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan peserta didik diharapkan dapat mengatasi setiap permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Melalui pembelajaran IPS peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab seperti yang diharapkan orang tua serta masyarakat.

Pembelajaran IPS sebaiknya dikaitkan dengan pengalaman yang dialami peserta didik secara nyata dalam kehidupan di sekitarnya terlebih dahulu, selanjutnya peserta didik dibimbing untuk mencapai konsep sesuai materi yang akan diajarkan. Dalam hal ini interaksi antara guru dan peserta didik sangat diperlukan, guru sebaiknya dapat membangkitkan semangat peserta didik agar peserta didik dapat menerima konsep dengan baik. Oleh karena itu, guru harus merancang suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang dibuat dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Kraton 2, guru mengatakan bahwa pada saat pembelajaran IPS sedang berlangsung siswa merasa mata pelajaran IPS tersebut membosankan dan jarang ada siswa yang mendengarkan saat guru menyampaikan materi IPS di kelas, dan guru hanya menggunakan bahan ajar buku Tema yang disediakan oleh pihak sekolah sehingga peserta didik hanya berpatokan pada penyampaian materi oleh guru dan buku yang

dimiliki. Bukan hanya itu bahkan guru masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas, oleh karena itu pembelajaran yang berlangsung hanya bersifat dalam satu arah. Interaksi guru dengan peserta didik kurang maksimal sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik dan peserta didik menjadi pasif pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Kemudian juga diperoleh informasi bahwa guru seringkali tidak menggunakan alat peraga atau media saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini terjadi karena minimnya ketersediaan media pembelajaran untuk peserta didik baik dari segi biaya maupun waktu. Guru kelas IV di SDN Kraton 2 ini hanya sesekali saja menggunakan media yakni media gambar. Selain itu berdasarkan hasil wawancara juga dapat diketahui bahwa pemahaman konsep peserta didik terhadap mata pelajaran IPS masih rendah. Pernyataan ini dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Kraton 2 ini masih di bawah rata-rata. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan, terbukti dari 40 siswa yang terdapat di kelas IV SDN Kraton 2 ini, hanya 10 siswa saja nilai yang dapat memenuhi ketuntasan minimal (KKM).

Selanjutnya, berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan peserta didik yang diberikan menunjukkan bahwa minat peserta didik pada pembelajaran IPS baik, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil angket peserta didik yang menjawab suka pada pembelajaran IPS sebanyak 100% dan 95% peserta didik menyatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan media dalam pembelajaran IPS. Selain itu, berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa 100% peserta didik lebih senang mengikuti pembelajaran IPS ketika guru menggunakan media. Peserta didik menyatakan bahwa materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah

dipahami jika guru dapat menggunakan media pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kondisi diatas dapat dikaji beberapa permasalahan yang muncul yaitu, peserta didik cenderung pasif pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Namun, berdasarkan hasil angket menyatakan bahwa minat peserta didik pada pembelajaran IPS sangat baik yang berarti peserta didik senang pada pembelajaran IPS. Namun, berdasarkan hasil wawancara menyatakan bahwa minat siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan nilai hasil belajar peserta didik juga masih tergolong rendah. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang disampaikan masih menggunakan metode ceramah dan guru seringkali tidak menggunakan media pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan peserta didik menjadi pasif. Oleh sebab itu, maka perlu adanya solusi yang dapat memecahkan permasalahan tersebut.

Mengingat bahwa peserta didik kelas IV tergolong pada anak usia Sekolah Dasar. Menurut Jean Piaget sebagian besar anak usia Sekolah Dasar tersebut berada pada tahap operasional konkret, maka peserta didik cenderung menginginkan benda-benda konkret yang disajikan agar peserta didik menjadi lebih tertarik dan mudah untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, maka media dapat dijadikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, karena dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyajikan materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret, materi pelajaran akan lebih mudah dipahami, pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna karena dapat menghilangkan verbalisme (mewakikan apa yang kurang mampu diucapkan oleh guru melalui

kata-kata atau kalimat tertentu) serta ketidakjelasan dan kerumitan materi yang akan disampaikan dapat disederhanakan dan dibantu dengan penggunaan media sebagai perantara.

Media merupakan bagian dari komponen pembelajaran. Media tidak hanya sekedar alat bantu mengajar, akan tetapi media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Kedudukan media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Kedudukan media yang telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan mendesain media yang sesuai dengan pembelajaran. Berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari hasil angket kebutuhan peserta didik dan wawancara dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran IPS kelas IV di SDN Kraton 2 Bangkalan perlu adanya media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan dijadikan solusi untuk permasalahan yang telah dipaparkan. Pengembang berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Kartu Tempel (Karpel) untuk dijadikan media dalam pembelajaran IPS kelas IV di SDN Kraton 2 Bangkalan.

Media Karpel yang akan dikembangkan tersebut merupakan media pembelajaran yang termasuk pada jenis media 2 dimensi. Media ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi khususnya materi jenis-jenis pekerjaan agar pembelajaran tidak monoton, sehingga pembelajaran yang berlangsung akan lebih menarik dan materi akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Musfiqon (2012:70) media visual ini termasuk dalam media dua dimensi yang mempunyai kelebihan yakni mempermudah pemahaman siswa, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan kombinasi dari beberapa warna-warna. Guru dapat menyajikan bahan pelajaran secara langsung ke dalam kelas,

sehingga peserta didik memperoleh gambaran nyata tentang materi jenis-jenis pekerjaan yang akan dipelajari. Selain itu, dengan adanya media karpel ini guru tidak perlu mengajak peserta didik untuk secara langsung pergi ke berbagai tempat pekerjaan, karena media karpel ini sudah menyajikan berbagai tempat dari jenis-jenis pekerjaan.

Penggunaan media karpel ini termasuk pada jenis media visual memiliki pengaruh besar terhadap ketercapaian pembelajaran. Musfiqon menyatakan bahwa media visual memegang peranan sangat penting dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman siswa lebih meningkat, menumbuhkan minat peserta didik, serta dapat menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata. Dengan adanya media visual dalam pembelajaran maka peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Karena pada kenyataannya, tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Pemanfaatan media secara tepat dan bervariasi dapat mengurangi sikap pasif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sehingga peserta didik dapat mencapai hasil yang optimal.

Hal ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu antara lain penelitian yang dilakukan oleh Nisa (2017) dapat disimpulkan bahwa pengembangan media papan magnet sumber daya alam yang termasuk dalam kategori media visual ini layak digunakan pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Minomartani 6 Ngaglik Sleman. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian ahli materi yang memperoleh kategori sangat layak (4,37) dan penilaian ahli media dengan kategori sangat layak (4,72). Selain itu, hasil uji coba produk operasional memperoleh skor 86,38%

dengan kategori layak. Sehingga dapat diartikan bahwa media papan magnet sumber daya alam layak digunakan untuk mempelajari materi sumber daya alam.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2016). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa nilai uji kelayakan media menurut ahli desain pembelajaran memperoleh hasil sebesar 93,33 dan ahli materi memperoleh hasil 87,50. Sehingga berdasarkan hasil uji kelayakan dapat diinterpretasikan bahwa media monopoli yang termasuk pada jenis media visual yang dikembangkan menurut para ahli validasi termasuk pada kriteria sangat layak, serta bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran matematika materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana bagi kelas III Sukorejo 2 Lamongan. Berdasarkan penjabaran tersebut, maka penelitian ini berfokus untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Karpel (Kartu Tempel) pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Jenis-jenis Pekerjaan untuk Siswa kelas IV di SDN Kraton 2 Bangkalan”

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan yaitu media karpel materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas 4 sekolah dasar ditinjau dari angket validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan produk pengembangan yaitu media karpel materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas 4 sekolah dasar ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, siswa dan tes hasil belajar siswa?

3. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan yaitu media karpel materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas 4 sekolah dasar ditinjau dari angket respon siswa?

B. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui hasil kevalidan produk pengembangan yaitu media karpel materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas 4 sekolah dasar yang valid ditinjau dari angket validasi ahli.
2. Mengetahui hasil keefektifan produk pengembangan yaitu media karpel materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas 4 sekolah dasar yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, siswa dan tes hasil belajar siswa.
3. Mengetahui hasil kemenarikan produk pengembangan yaitu media karpel materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas 4 sekolah dasar yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.

C. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan peneliti yakni sebagai berikut:

1. Media karpel ini merupakan media pembelajaran yang berisi materi IPS tentang Jenis-jenis pekerjaan di kelas IV SD.
2. Jenis media karpel ini tergolong pada jenis media visual.
3. Media karpel ini dibuat berbentuk koper supaya mudah dibawa kemana-mana.
4. Media karpel ini berisi gambar berbagai macam tempat pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Kemudian berisi kotak yang didalamnya

merupakan gambar profesi yang akan ditempelkan pada berbagai tempat jenis pekerjaan yang telah disajikan. Didalam koper tersebut berisi modul.

5. Tujuan dari pengembangan media karpel ini yakni untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga siswa akan menyimak dengan baik dan memusatkan perhatiannya pada media karpel yang sudah disediakan. Dengan hal ini tentu fokus siswa akan terpusat pada satu hal yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

D. Batasan Penelitian

Keterbatasan yang terdapat pada media karpel ini terletak pada ruang lingkup materi yang dibahas, yakni media gambar yang dikembangkan hanya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS kelas IV semester I materi jenis-jenis pekerjaan, dan media karpel ini harus dijaga dan disimpan ditempat yang aman.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berawal dari inovasi dan pengembangan media pembelajaran yang beragam serta karakteristik siswa yang menyukai benda-benda yang konkret, maka peneliti mengembangkan media karpel ini untuk membantu siswa memahami dan mengingat materi agar lebih menarik dan bermakna karena dapat menghilangkan verbalisme atau kerumitan materi yang akan disampaikan oleh guru. Selain itu pada masa pergantian kurikulum seperti sekarang ini, perlunya dikembangkan media belajar siswa yang sudah terintegrasi dengan kurikulum baru demi mencapai tujuan pendidikan nasional.

Penggunaan media karpel ini diciptakan karena kurangnya minat dan ketertarikan siswa sehingga menjadi kesenjangan antara siswa yang aktif dan siswa yang pasif. Dampak positif dari pengembangan media karpel ini diharapkan dapat

meningkatkan minat dan daya tarik siswa terhadap pembelajaran karena konsep dari media karpel ini adalah bermain sambil belajar.

Selain itu melalui pengembangan media karpel ini mengacu pada proses pembelajaran yang aktif yang dapat mengembangkan potensi siswa. Pengalaman Ilmu Pengetahuan sosial siswa yang melibatkan pikiran dan keaktifan terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan serta melatih keberanian juga kemandirian siswa.

F. Definisi Istilah

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang berdasarkan penjelasan dari variabel yang digunakan dalam penelitian. Definisi opsional dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pada peserta didik, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan mempermudah proses pembelajaran yang dilaksanakan.

2) Media Gambar

Media gambar merupakan media yang termasuk pada jenis visual yang berbentuk grafis karena hanya dapat dilihat dan tidak dapat mengeluarkan suara. Media gambar ini berfungsi untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi jenis-jenis pekerjaan yang terdapat pada mata pelajaran IPS kelas IV semester I Kompetensi Inti (memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang), Kompetensi Dasar 2.1 (mengenal jenis-jenis pekerjaan). Media gambar ini menggunakan kayu sebagai bahan dasar yang kemudian menyerupai koper. Media gambar ini dilengkapi dengan berbagai jenis gambar profesi yang berbahan dasar kertas A4

yang dilaminating sehingga tidak mudah rusak atau sobek kemudian siswa dapat mencocokkan profesi apa yang tepat kemudian siswa menempelkan gambar profesi pada tempat pekerjaan yang sesuai pada media gambar. Media ini dapat dilipat membentuk koper sehingga dapat dan mudah dibawa kemana saja.

3) Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan sosial siswa yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat, juga dapat membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, mengenali, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat. Salah satu materi yang terdapat di kelas IV SD semester I Kompetensi Inti (memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang), Kompetensi Dasar 2.1 (mengenal jenis-jenis pekerjaan). Pekerjaan adalah usaha mendapatkan penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Jenis-jenis pekerjaan dibagi menjadi dua, yaitu pekerjaan yang dapat menghasilkan barang dan pekerjaan yang dapat menghasilkan jasa.