

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia menuju kedewasaan dan mengembangkan segala potensi sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. UU R.I No.2 Tahun 1989, Bab I, Pasal 1 (dalam Hamalik, 2014: 2) mengungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Tujuan dari pendidikan nasional pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Y.M.E, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demonstrasi serta bertanggung jawab (UU RI No. 20, 2003). Dari tujuan pendidikan tersebut, dapat dijelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri masing-masing individu. Potensi tersebut perlu dikembangkan demi suatu perubahan yang lebih baik agar kelak menjadi individu yang cakap dan kreatif.

Pendidikan terdiri dari berbagai jenjang, namun jenjang yang paling utama dan paling dasar adalah pendidikan sekolah dasar (SD). Menurut Erawati (2015: 1) Sekolah Dasar merupakan salah satu penyelenggara tingkat pendidikan yang mengembangkan potensi siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor guna

menghadapi tuntutan pendidikan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pemahaman konsep dijenjang sekolah dasar harus dikuasai dengan baik, karena konsep yang tertanam disekolah dasar akan menjadi dasar dan membawa pengaruh yang sangat besar pada jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan yang dilakukan dijenjang tersebut harus benar-benar diperhatikan agar tercapai kualitas pendidikan yang baik.

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait. Menurut Susanto (2013: 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Sedangkan mengajar adalah aktivitas kompleks (menciptakan kondisi belajar secara kondusif, membimbing belajar, memotivasi untuk belajar, melakukan penilaian hasil kegiatan belajar) yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa ingin melakukan proses belajar (Susanto, 2013: 26). Untuk itu, guru dan peserta didik memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif.

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan peserta didik dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik. Potensi peserta didik perlu ditingkatkan melalui arahan dan bimbingan yang diberikan

oleh guru di sekolah. Penyelenggaraan pendidikan sekolah hendaknya ditujukan untuk memberikan bekal dasar yang sesuai dengan karakteristik usia peserta didik. Oleh karena itu, dalam setiap pembelajaran melibatkan pemilihan penyusunan dan informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai dengan peserta didik untuk berinteraksi dengan informasi tersebut, seperti halnya pembelajaran didalam kurikulum 2013 di Sekolah Dasar.

Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang terintegrasi atau terpadu sebagai suatu sistem pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu. Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian yaitu, aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap dan perilaku. Tujuan kurikulum 2013 adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia (Permendikbud No. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum). Pembelajarannya dirancang untuk dicapai melalui proses pembelajaran berbasis penemuan melalui kegiatan-kegiatan berbentuk tugas yang mencakup proses-proses: mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Oleh karena itu, sebagai pemegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk bisa memberikan materi dengan metode atau media pembelajaran yang tepat, menyenangkan dan menarik dalam pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajarnya.

Media pembelajaran memiliki kedudukan sangat penting dan memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran, diantaranya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan. Sadiman (dalam Musfiqon 2012: 26) mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu belajar yang berupa benda, maupun suatu peristiwa yang dapat memberikan suatu pengetahuan ataupun suatu keterampilan bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang baik dapat menghindari adanya kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran juga dapat memperjelas suatu konsep materi sehingga dapat membantu siswa untuk mudah memahami materi. Hamalik (dalam Arsyad, 2015: 19) 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. Guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal pada saat menjelaskan materi ajar khususnya pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 26 Oktober 2018 di kelas V SDN Noreh 1, diketahui bahwa kenyataan yang ditemui di lapangan adalah pembelajaran tematik yang berlangsung di dalam kelas dengan kondisi yang tidak efektif dan kurang optimal. Minat dan motivasi belajar siswa yang cenderung rendah, malas menulis, dan sulit

memahami materi. Guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Guru dalam mengajar hanya menjelaskan materi menggunakan bahan ajar (buku paket) yang tersedia disekolah, tanpa menggunakan media pembelajaran. Guru harus lebih kreatif dan inovatif pada sebuah pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa untuk menunjang suatu keberhasilan pembelajaran. Peneliti memilih materi letak geografis suatu daerah beserta ciri khasnya karena siswa sulit untuk memahami materi tersebut. Dengan materi letak geografis suatu daerah beserta ciri khasnya, diharapkan siswa lebih memahami tentang letak suatu daerah di Indonesia. Hal ini dibuktikan dari angket respon siswa sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa guru jarang menggunakan media pada saat pembelajaran dan pada angket tersebut, siswa sangat tertarik dan ingin menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran.

Kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran yaitu siswa cenderung kurang minat untuk belajar dan sulit memahami materi, guru juga tidak menggunakan media pada saat proses pembelajaran sehingga membuat siswa kurang antusias untuk belajar. Keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki di sekolah juga harus diperhatikan, dan guru belum mengembangkan media pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan diatas dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa dan media pembelajaran yang tidak membosankan dalam pembelajaran tematik.

Hal yang dapat dilakukan untuk membantu mengatasi kendala dan permasalahan yaitu dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik. Media yang sesuai dengan peserta didik kelas V SDN Noreh 1 adalah media

pembelajaran yang tidak hanya berisi materi saja akan tetapi harus mempunyai unsur yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga Peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) materi letak geografis Indonesia dan ciri khas Pulau Madura. *Scrapbook* merupakan album yang berisikan gambar dan penjelasan (audio) yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihiasi dengan kreatif.

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) ini karena *scrapbook* memiliki kelebihan yaitu memiliki bentuk yang menarik, dimana mampu menarik perhatian peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias (terbukti dari penelitian pengembangan terdahulu). Supaya berbeda dengan *scrapbook* biasanya peneliti menambahkan audio dalam mengembangkan media pembelajaran ini sebagai alat bantu penyampaian keterangan (penjelasan) dari gambar-gambar di *scrapbook* sesuai dengan materi, dan nantinya peneliti akan membuat media pembelajaran dengan ukuran 40x30 cm. Peneliti menyesuaikan dengan karakteristik kelas dimana peserta didik sudah terbiasa dengan bahan ajar (buku paket), sehingga menurut peniliti media *scrapbook* berbantu audio ini yang tepat untuk digunakan di kelas V SDN Noreh 1. Media pembelajaran *scrapbook* ini tergolong dalam media pembelajaran dengan jenis visual dua dimensi, karena berbantu audio sehinggann menjadi audio visual dua dimensi.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* (Berbantu Audio) ”Peta Madura” Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) sebagai media pembelajaran Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 Peta Madura kelas V SDN Noreh 1 ditinjau dari validasi para ahli.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) sebagai media pembelajaran Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 Peta Madura kelas V SDN Noreh 1 ditinjau dari respon siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) sebagai media pembelajaran Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 Peta Madura kelas V SDN Noreh 1 ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar.

1.3 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) merupakan media pembelajaran visual dua dimensi, karena berbantu audio sehingga menjadi

audio visual dua dimensi. *Scrapbook* merupakan album berisikan gambar dan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihiasi dengan kreatif.

- 2) Media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) terbuat dari beberapa triplek yang berukuran 40cm x 30cm dengan ditambahkan box sebagai tempat untuk alat perekam (audio).
- 3) Media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) ini nantinya pada posisi disebelah samping kanan akan ada tombol on-off (untuk menyalakan audio), tombol volume (untuk merendahkan dan meninggikan suara audio), tempat mengisis daya baterai, dan lubang speaker.
- 4) Media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) ini akan dihiasi dengan berbagai motif background yang berbeda-beda pada setiap lembar halaman dan juga beberapa gambar ciri khas Pulau Madura (tempat wisata alam, tempat wisata kuliner, tempat wisata religi, dan tempat wisata sejarah dan budaya) yang disusun dengan menarik.
- 5) Media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) ini mencakup materi tentang Peta Madura yang membahas tentang letak geografis Indonesia dan ciri khas Pulau Madura.
- 6) Media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) ini dilengkapi dengan tas, digunakan untuk menyimpan media supaya lebih rapi, dan juga dilengkapi dengan charger untuk pengisi daya baterai.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.4.1 Secara Teoritis

- 1) Media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) dapat dijadikan media alat bantu guru dan siswa dalam memahami materi letak geografis Indonesia dan ciri khas Pulau Madura.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pertimbangan untuk melakukan penelitian pengembangan selanjutnya.

1.4.2 Secara Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) diharapkan siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan mudah untuk memahami materi.

2) Bagi Guru

Dapat menjadikan pedoman dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan suasana nyaman, kondusif, menyenangkan dan dapat menarik minat siswa.

3) Bagi Sekolah

Dapat dipakai sebagai referensi media pembelajaran sederhana yang dibuat sendiri untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran bagi sekolah.

4) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap permasalahan yang dihadapi didalam dunia pendidikan secara nyata.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1.5.1 Asumsi Penelitian Pengembangan

Asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Dalam penelitian ini, asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti (Sukmadinata, 2010: 305). Adapun asumsi yang mendasari dalam peneliti dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 Peta Madura dapat menarik dan menjadikan siswa termotivasi dalam mempelajarinya dan mampu mengembangkan kompetensi yang dimiliki secara aktif dan mandiri .
- 2) Media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 Peta Madura merupakan media yang membutuhkan biaya mahal dan waktu yang cukup lama.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian pada produk yang dihasilkan sebagai berikut:

- a. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas V di SDN Noreh 1 dengan menggunakan media pembelajaran.
- b. Media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) Peta Madura ini dibuat terbatas pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 pada mata pelajaran IPS dengan materi letak geografis Indonesia dan ciri khas Pulau Madura.

- c. Menggunakan model pengembangan Borg and Gall (Sugiyono, 2015: 407)
- d. Penelitian ini tidak melakukan tahap produksi massal.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi suatu variable yang digunakan dalam peneliti. Definisi operasional berfungsi untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah-istilah yang digunakan pada penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran maupun minat belajar peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi tertentu sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi.
- 2) Media pembelajaran *scrapbook* (berbantu audio) adalah media pembelajaran visual tiga dimensi, karena berbantu audio sehingga menjadi audio visual tiga dimensi. *Scrapbook* merupakan album berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihiasi dengan kreatif.
- 3) Materi Peta Madura yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu membahas tentang letak geografis Indonesia dan ciri khas Pulau Madura, pada kurikulum 2013 kelas V SD.
- 4) Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang terintegrasi atau terpadu sebagai suatu sistem pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu.