

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah *input* yang berupa stimulus dan *output* yang berupa respons. Oleh karena itu, belajar dapat diartikan sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu (dalam Khuluqo, 2017 :2). Pendapat lain yang dikatakan oleh Winkel (dalam Khuluqo, 2017 :5) belajar adalah aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan adanya perubahan pada diri seseorang baik sikap maupun perilaku yang berasal dari adanya interaksi antara dua unsur dalam belajar (guru dan siswa).

Guru harus memiliki sejumlah keterampilan yang didapatkan dari sebuah proses latihan dari lembaga pendidikan yang kompeten ditambah dengan pendidikan dan pelatihan lanjutan setelah menyelesaikan studi di lembaga pendidikan tenaga kependidikan Syah

(dalam Hamdani, 2011 :173). Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka dapat diketahui bahwa seorang guru hendaknya memiliki bekal yang matang sebelum seseorang tersebut dapat dikatakan sebagai guru, karena seorang guru harus memiliki keterampilan dan kompetensi dalam mengajar.

Menurut Subroto (2000:9), pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna. Berdasarkan pendapat diatas maka dapat diketahui bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang saling berhubungan antara konsep satu dengan konsep yang lain, artinya antar mata pelajaran memiliki keterkaitan sesuai dengan tema yang telah ditentukan, dalam hal ini guru yang kompeten sangat dibutuhkan untuk menciptakan sebuah pembelajaran agar lebih bermakna dan diterima siswa dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga siswa mampu menerima pembelajaran dengan maksimal. Media pembelajaran merupakan sebuah bentuk perantara agar siswa mampu menerima materi yang masih bersifat abstrak menjadi konkret. Seorang guru hendaknya mampu mengelola pembelajaran dengan baik supaya hasil belajar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hamdani (2011 :90) mengatakan

bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Pendapat lain yang disampaikan oleh Gerlach dan Ely (dalam Sundayana, 2016 :4) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Penggunaan media pembelajaran di SDN Kebun 02 Kamal hanya menggunakan buku siswa dan media gambar. Hal ini diketahui berdasarkan observasi awal pada tanggal 19 Juli 2019. Hakikatnya penggunaan media sangat diperlukan karena dalam pembelajaran tematik siswa akan kesulitan memahami materi jika tidak disampaikan menggunakan media pembelajaran. Observasi awal yang dilakukan diperoleh data bahwa menurut guru kelas IV pembelajaran KTSP lebih baik dibandingkan pembelajaran tematik karena pembelajaran tematik lebih sulit dipahami oleh siswa. Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran tematik yang memuat beberapa muatan mata pelajaran sehingga guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk menyampaikan materi agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Masalah yang ditemukan pada saat observasi adalah kesulitan belajar siswa untuk memahami materi pembelajaran karena guru hanya menggunakan buku siswa dalam menyampaikan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang diperoleh pada saat observasi awal peneliti memiliki solusi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan tujuan agar siswa lebih memahami materi pembelajaran tematik yang diberikan oleh guru. Media yang peneliti

kembangkan adalah media peta persebaran tokoh pahlawan yang merupakan media tiga dimensi. Media yang dikembangkan peneliti dibuat dari bahan dasar akrilik yang didesain secara menarik agar siswa lebih semangat dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Elone Asiani ditemukan permasalahan minimnya media pembelajaran tematik disebabkan belum adanya fasilitas dari sekolah dan guru juga tidak punya banyak waktu untuk membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran tematik masih kurang maksimal. Ditemukan beberapa masalah yang terjadi seperti kurangnya penggunaan media, kurangnya partisipasi aktif siswa memberikan dampak langsung pada hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran tematik. Hasil belajar siswa masih rendah sehingga dibutuhkan media sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul penelitian *“Pengembangan Media Pembelajaran “TOPAN (Tokoh Pahlawan)” materi perjuangan tokoh pahlawan pada masa Hindu, Budha dan Islam pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di SDN Kebun 02 Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan”*. Alasan peneliti mengambil judul ini adalah karena peneliti ingin menerapkan sebuah media dalam kegiatan pembelajaran tematik dikelas IV.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” yang layak dari segi kevalidan, keefektifan dan kemenarikan.

1.3 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka dapat diketahui beberapa manfaat dari penelitian pengembangan ini, diantara manfaat penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk menambah wawasan mengenai penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan khususnya di sekolah dasar.

- 2) Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa

Siswa lebih mudah memahami pembelajaran pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dan siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik sesuai tujuan pembelajaran.

- b) Bagi Guru

Memberikan referensi terhadap guru mengenai media pembelajaran serta bagaimana mengembangkan media yang efektif dan menarik pada saat digunakan dalam mengajar.

c) Bagi Sekolah

Memberikan masukan terhadap sekolah agar sekolah mendukung adanya media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran yang diberikan guru terutama pembelajaran yang masih bersifat abstrak.

d) Bagi Peneliti

Menambah pengalaman terhadap peneliti bagaimana cara memecahkan sebuah permasalahan pendidikan terutama dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran tiga dimensi yang diberi nama media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 kelas IV. Media pembelajaran ini digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan sebuah materi tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV yang menjelaskan mengenai perjuangan tokoh pahlawan pada masa Hindu, Buddha dan Islam. Spesifikasi pengembangan produk sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” digunakan untuk menjelaskan materi tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 yang mengacu pada tiga muatan mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia.
- 2) Penggunaan media pembelajaran tiga dimensi “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” dibantu oleh petunjuk penggunaan media, sehingga siswa bisa membaca langkah penggunaan media sebelum media digunakan.

- 3) Media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” terbuat dari bahan dasar kayu dan akrilik.
- 4) Desain media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” dikemas dalam bentuk Box yang bisa dibuka berbackground peta yang didalamnya berisi materi perjuangan tokoh pahlawan pada masa Hindu, Buddha dan Islam..
- 5) Media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” ini berukuran 80 x 60 cm (panjang x lebar).
- 6) Penggunaan media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” dalam kelas digunakan dalam kelompok kecil dan besar.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi dalam penelitian media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” dapat digunakan sebagai media yang layak dari segi kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media. Adanya media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran tematik kelas IV di SDN Kebun 02 Kamal. Pengembangan media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” hanya dapat digunakan pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV.
- 2) Subjek uji coba media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” terbatas hanya dengan validator ahli dan siswa kelas IV.
- 3) Media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” hanya sampai tahap revisi produk tahap akhir.

- 4) Media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” ini diproduksi sebanyak satu buah.
- 5) Hasil belajar siswa hanya dinilai pada aspek kognitif siswa.

1.6 Definisi Operasional

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dimana peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran tiga dimensi. Dalam penelitian ini juga memiliki definisi operasional sebagai berikut.

1) Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pemberi informasi kepada penerima informasi untuk mempermudah penerima memahami informasi yang disampaikan oleh pemberi informasi. Segala sesuatu dapat dikatakan media jika dapat mempermudah penerima informasi memahami informasi yang diperoleh.

2) Media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*”

Media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” adalah media peta sejarah yang dikemas dalam bentuk box berbackground peta yang didalam box tersebut terdapat sebuah materi mengenai perjuangan tokoh pahlawan, khususnya pada masa Hindu, Budha dan Islam. Media pembelajaran ini merupakan jenis media pembelajaran tiga dimensi. Media pembelajaran “*TOPAN (Tokoh Pahlawan)*” termasuk media pembelajaran tiga dimensi jenis visual (bentuk).