

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa yang sudah modern saat ini, siswa akan lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif. Proses pembelajaran interaktif mengajak siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pembelajaran. Menurut Rohman & Amri (2013: 63) pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan sharing diantara siswa. Diskusi dan sharing memberi kesempatan siswa untuk bereaksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan, pengetahuan guru atau teman sebaya, serta untuk membangun cara berpikir dan merasakan. Pembelajaran interaktif dapat dilaksanakan untuk ukuran kelompok yang bervariasi dan interaksi yang berbeda-beda. Pembelajaran dapat berupa diskusi kelas dimana tidak dibentuk kelompok, diskusi dalam kelompok- kelompok kecil atau siswa belajar berpasangan dalam mengerjakan tugas. Hal yang harus dilakukan guru adalah memberikan topik diskusi atau tugas, menentukan waktu diskusi, menentukan jumlah dan komposisi siswa dalam kelompok (Sani, 2013: 149).

Pada proses belajar mengajar seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis, dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadi proses belajar mengajar yang interaktif. Salah satu cara untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi bagi siswa adalah dengan cara mendesain pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media adalah alat yang

menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010: 3). Media pembelajaran akan memberikan pemandangan baru bagi siswa sehingga siswa dapat tertarik dengan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki beberapa macam jenis dimana pada setiap jenis tersebut memiliki fungsi yang berbeda. Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 3 jenis diantaranya ; media grafis, tiga dimensi dan proyeksi. Pemilihan media yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan media visual tiga dimensi. Dapat dikatakan media visual tiga dimensi dikarenakan menurut Sudjana dan Rivai (2010:156) bahwa salah satu jenis media tiga dimensi berupa model merupakan tiruan tiga dimensi dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari oleh siswa dalam wujud aslinya. Peneliti disini memilih media tiga dimensi dikarenakan materi yang akan diperdalam oleh peneliti adalah materi peta dimana siswa disini akan dijelaskan dengan pemandangan peta yang lebih menarik dibandingkan dengan peta yang ada di atlas-atlas biasa dan juga didalam media ini terdapat permainan yang dapat mengasah pengetahuan juga daya ingat siswa. Pada media visual tiga dimensi terdapat beberapa model diantaranya; model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up dan diorama. Apabila digolongkan kedalam jenis media tiga dimensi, maka media yang dikembangkan oleh peneliti masuk kedalam model padat yang bentuknya adalah miniatur yang menjelaskan penampakan bumi.

Media yang akan peneliti kembangkan adalah media yang bentuknya menarik bagi siswa sekolah dasar karena bentuknya adalah miniatur. Miniatur ini mampu menjelaskan kepada para siswa secara detail dari suatu objek yang menjadi topik bahasan secara 3D (Munadi, 2008: 109). Berbeda dengan bentuk peta pada umumnya yang ada pada sekolah dasar yang hanya berbentuk gambar dua dimensi, media ini berbentuk miniatur yang ada suara petunjuknya. Hal ini adalah sebuah kemajuan dari pengembangan sebuah media pembelajaran dimana sebelumnya hanya berbentuk media pajangan yang hanya bisa dilihat saja dalam pemberian pengetahuan. Media yang peneliti kembangkan ini dapat melibatkan siswa dalam praktek penggunaannya karena siswa dapat bersentuhan langsung dengan media pembelajarannya untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Dengan media ini siswa akan tertarik dengan tampilan medianya karena siswa dapat mengamati dengan indra penglihatannya dan juga mendengarkan dengan indra pendengarannya untuk memperoleh ilmu pengetahuan, dengan dua hal tersebut maka pengalaman belajar dari siswa akan lebih melekat pada ingatan siswa sehingga akan ada yang berubah dari tingkah laku siswa dimana itu adalah salah satu dari hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Arosbaya 5 pada tanggal 27 desember 2019 yang peneliti lakukan dengan melakukan wawancara dan observasi didapatkan masih minim penggunaan media, dikarenakan oleh tempatnya memang ada didesa dan minim bahan untuk membuat media yang menarik. Faktor guru juga mempengaruhi, karena guru disekolah ini apabila mengajar masih monoton dengan metodenya yaitu metode ceramah. Guru disini apabila menjelaskan materi untuk siswa

masih hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media apapun. Kebanyakan guru hanya mengajarkan materi dengan berdasarkan buku siswa dan buku guru tanpa adanya pendukung dalam penyampaian materi. Hal seperti ini yang seringkali membuat siswa bosan dan akhirnya membuat kelas menjadi ramai. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media. Media yang akan peneliti buat diharapkan bisa digunakan untuk beberapa pembelajaran karena ini berhubungan dengan kepraktisan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka dikembangkanlah media “MIPMAP” yang kepanjangannya “Miniatur peta masa penjajahan “. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa kelas 5 tema 7 Peristiwa dalam kehidupan dan di subtema 1 Peristiwa mengisi kemerdekaan. Media ini dapat menjelaskan tentang dimana tempat tempat terjadiya suatu peristiwa, dari mana masuknya penjajahan tersebut juga siapa saja tokoh yg ada disana. Media ini dapat digunakan untuk beberapa pembelajaran karena yang pertama, media ini adalah miniatur peta yang dimana peta ini alat yang bisa digunakan untuk menunjukan letak geografis dari suatu daerah. Yang kedua, pada media ini juga terdapat berbagai isi yang bermacam macam seperti dari mana penjajah itu masuk dan siapa saja tokoh yang berjuang disana dan peristiwa apa saja yang ada disana.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Siti Nur Azizah 2018 dengan judul “Pengembangan media pembelajaran MOTE (Miniatur Of The Earh) dalam pembelajaran IPA materi struktur lapisan bumi kelas V SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan media MOTE (Miniatur

Of The Earth) mata pelajaran IPA Struktur lapisan bumi ditinjau dari validitas, kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan media yang dikembangkan. Hasil penelitian diperoleh persentase kelavalidan 84,5% (sangat valid). Kepraktisan 85,3% (sangat praktis), keefektifan 84,6% (efektif), kemenarikan 95% (menarik). Dengan hasil yang diperoleh oleh peneliti sebelumnya maka mengembangkan media miniatur dapat dikatakan dapat menarik minat, efektif dan mudah dalam penggunaannya.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Suciati 2016 dengan judul “pengembangan media maket alam kincapelik (kincir air pembangkit listrik) dalam pembelajaran tematik kelas iv sd”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan uji kelayakan (validasi) menurut ahli materi dengan persentase total 100% kualifikasi sangat baik, ahli media dengan persentase total 90,76% kualifikasi sangat baik, ahli pembelajaran tematik 82 % dan 98 % dengan kualifikasi sangat baik. Hasil ujicoba produk kelompok kecil pada 12 siswa kelas IV SDN Dadaprejo I dengan persentase respon positif siswa sebanyak 98,3%, sedangkan ujicoba kelompok besar kepada 55 siswa kelas IV SDN Mojorejo I dan Torongrejo I menunjukkan persentase sebesar 93,15%. Berdasarkan hasil keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media maket alam Kincapelik dalam pembelajaran tematik dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran tematik di kelas IV SD.

Penelitian yang relevan ketiga merupakan penelitian yang dilakukan oleh Solichah, Laelis Nur 2017 dengan judul “pengembangan media miniature tata surya 3D materi mendeskripsikan system tata surya dan posisi penyusun tata surya kelas VI SDN Karanggayam 02”. Mendapatkan skor rata-rata 4 (layak) oleh validasi ahli materi, skor

rata-rata 3,87 (layak) oleh validasi ahli media 1 dan skor rata-rata 3,5 (layak) oleh validasi ahli media 2 serta skor rata-rata 3,8 (layak) oleh validasi praktisi.

Oleh karena itu peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran MIPMAP (Miniatur Peta Masa Penjajahan di Indonesia) Kelas 5 tema 7 sub tema 3 ini di SD NEGERI Arosbaya 5 yang ada di Kecamatan Arosbaya.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan media MIPMAP (Miniatur Peta Masa Penjajahan di Indonesia) Kelas 5 tema 7 sub tema 3 yang valid dilihat dari validasi ahli;
- 2) Mengembangkan media pembelajaran MIPMAP (Miniatur Peta Masa Penjajahan di Indonesia) Kelas 5 tema 7 sub tema 3 yang efektif dilihat dari hasil belajar siswa;
- 3) Mengembangkan media pembelajaran MIPMAP (Miniatur Peta Masa Penjajahan di Indonesia) Kelas 5 tema 7 sub tema 3 yang menarik bagi siswa dilihat dari angket respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan produk adalah media pembelajaran MIPMAP (Miniatur Peta Masa Penjajahan di Indonesia) dalam bentuk 3 dimensi;
- 2) Media MIPMAP (Miniatur Peta Masa Penjajahan di Indonesia) bertujuan untuk menyampaikan Tema 7 subtema 1 dikelas 5;
- 3) Media MIPMAP (Miniatur Peta Masa Penjajahan di Indonesia) berbentuk balok dengan ukuran 80cm x 80 cm;
- 4) Media ini juga terdapat audio bertujuan untuk menjelaskan masa penjajahan di Indonesia;
- 5) Media ini masih baru adanya dan masih pertama dibuat. Apabila dibandingkan dengan media MOTE (miniature of earth) yang sudah ada sebelumnya maka perbedaannya adalah media yang dikembangkan oleh peneliti memaparkan tentang peta dan media MOTE tersebut memaparkan tentang lapisan buminya.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam pembelajaran sehingga siswa antusias dan ingin tau dalam pembelajaran pada kelas V tema 7 sub tema 1;
- 2) Adanya media ini guru juga diharapkan bisa mendesain pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif lagi.

1.4.2 Bagi siswa

- 1) Membantu siswa mengetahui tentang apasaja yang ada pada masa penjajahan;
- 2) Mengingat dan memahami pesan dari pembelajaran masa penjajahan dikelas V;
- 3) Siswa akan lebih memahami materi karena pembelajaran yang menyenangkan, dan berbeda dengan pengembangan pembelajaran MIPMAP (Miniatur Peta Masa Penjajahan di Indonesia);
- 4) Siswa dapat mengingat lebih mudah peristiwa dan hal-hal apasaja yang ada pada masa penjajahan.

1.4.3 Bagi peneliti

- 1) Peneliti dapat mengetahui hal-hal baru dan pengetahuan baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya;
- 2) Penelitian yang dilakukan juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian pembenahan yang nantinya dilakukan orang lain dimasa yang akan datang;
- 3) Penelitian ini bisa menghasilkan produk baru yang bisa membantu pembelajaran lebih mudah dipahami siswa.

1.4.4 Bagi Sekolah

- 1) Media yang sudah dibuat dapat dijadikan sebagai inventaris sekolah sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien;
- 2) Dapat menunjang dan memberikan pembelajara yang interaktif juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pengetahuan baru;
- 3) Membantu guru dalam menyampaikan materi dengan kedalaman materi yang disampaikan dapat digali dengan lebih dalam lagi dan berbeda;

- 4) Adanya media miniatur ini juga dapat menunjang kualitas sekolah dengan proses pembelajaran yang ada didalamnya yang efektif dan efisien.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi merupakan pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian (Sugiyono, 2019:108). Asumsi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran peta masa penjajahan di Indonesia menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran di Sekolah Dasar agar siswa lebih gampang memahami materi di kelas V tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa Mengisi kemerdekaan .

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- 1) Keterbatasan yang terdapat pada media pembelajaran peta masa penjajahan di Indonesia hanya dapat diterapkan pada kelas V tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa Mengisi kemerdekaan ;
- 2) Media ini hanya diproduksi sekali yang akan digunakan untuk pengambilan data juga mungkin nantinya akan dijadikan inventaris kampus juga tidak diproduksi massal karena faktor biaya dan waktu untuk memproduksi;

- 3) Pengembangan media pembelajaran peta masa penjajahan di Indonesia hanya menitik beratkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas V tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa Mengisi kemerdekaan.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep pokok yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti atau variabel penelitian (Rofi'uddin, 2017:18). Definisi operasional penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian dimana dalam penelitian tersebut akan menghasilkan produk, setelah produk dihasilkan maka akan diuji keefektifan dan keefisienan didalamnya menggunakan penelitian ini;
- 2) Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan dari seorang guru kepada peserta didik didalam pembelajaran sehingga tercapailah tujuan pembelajarannya;
- 3) Media pembelajaran MIPMAP adalah miniatur dari peta yang didalamnya terdapat penjelasan peristiwa apa saja yang ada pada masa penjajahan sebelum merdeka yang bertujuan untuk memberikan gambaran geografis pada siswa tentang peristiwa-peristiwa masa penjajahan sebelum kemerdekaan di Indonesia;
- 4) Materi masa penjajahan adalah materi yang ada pada kelas V tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa Mengisi kemerdekaan.