

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Syah Muhibbin, 2014:10). Pendidikan dalam artian sempit yaitu dapat diartikan sekolah, sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang tidak berlangsung seumur hidup, melainkan dalam jangka waktu terbatas. Misalnya dalam jenjang sekolah dasar, jangka waktu yang dibutuhkan yaitu 6 tahun dari jenjang kelas 1 sampai kelas 6. Sebuah lembaga pendidikan diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang berbunyi mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Adapun beberapa cara untuk mencapai tujuan pendidikan, salah satunya adalah penerapan pembelajaran yang bermakna, dimana pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa jika materi yang disampaikan oleh guru mudah dimengerti oleh siswa demi mencapai hasil belajar yang memuaskan. Cara untuk mencapai pembelajaran yang bermakna, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu mempermudah siswa menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru pada saat belajar.

Belajar menurut Jihad dan Haris, (2013:1) adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Belajar dapat dilakukan oleh siswa dimanapun dan kapanpun, akan tetapi kebanyakan siswa belajar dilakukan di sekolah. Oleh karena itu, pengetahuan yang diberikan oleh guru harus sampai ke siswa dengan baik dan dapat dipahami. Belajar yang bermakna dapat dilakukan dengan menggunakan media, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, lingkungan yang ada di sekitarnya, yang dalam proses tersebut terdapat upaya untuk meningkatkan kualitas diri siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya (Priansyah, 2017:88). Pembelajaran menekankan siswa untuk menjadi individu yang lebih aktif dalam mengembangkan kognitifnya. Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator di dalam kelas dan yang bertugas merencanakan, mempersiapkan, dan mengatur keperluan belajar para siswa, sehingga pembelajaran tersebut merupakan upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk membantu siswa dalam membangun pengetahuannya. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa yang berada di dalam kelas. Sumber pesan yang dimaksud adalah seorang guru dan penerima pesannya adalah siswa, dan yang mentransfer pesan harus ada komponennya yang disebut dengan media.

Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Daryanto, 2016:4). media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa guna memberikan rangsangan pikiran, kemampuan, perhatian, dan antusias siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran juga memiliki tujuan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran seperti mempermudah proses pembelajaran di kelas, membantu para siswa untuk mempermudah konsentrasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas, media pembelajaran juga mampu merangsang pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi masa kini siswa lebih mudah mempelajari ilmu segala ilmu pengetahuan melewati berbagai macam media, seperti gambar, video, televisi, media cetak, dan lain-lain Siswa belajar lebih mudah apabila dalam proses pembelajaran disertai dengan adanya media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di UPTD SDN Kamal 1 kecamatan Kamal kabupaten Bangkalan dengan guru kelas IV diperoleh info bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas tidak selalu menggunakan media, hanya saja apapun yang ada di dalam kelas dapat membantu dan mendukung materi maka akan dijadikan media pembelajaran, seperti gambar yang ditempel di sekitar dinding kelas, buku pegangan, dan rekaman lagu-lagu. Menurut guru kelas IV antusias siswa dengan pembelajaran yang dilakukan apabila menggunakan media pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran sangat berbeda. siswa lebih antusias untuk belajar karena dengan adanya alat bantu yang

belum pernah mereka dapat untuk belajar dan siswa lebih aktif bertanya kepada guru dan menjawab apabila ada pertanyaan yang diajukan oleh guru. Akan tetapi, siswa biasanya masih sering tidak terkondisikan apabila media pembelajaran yang digunakan hanyalah gambar apalagi guru masih sering tidak memakai media, hanya menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran. Media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa menurut guru yaitu media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta media yang dapat menarik perhatian para peserta siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti di lapangan adalah pembelajaran tematik yang berlangsung di kelas IV UPTD SDN Kamal 1 dengan kondisi yang kurang optimal dan tidak efektif, terutama penggunaan media pembelajarannya. Pada saat peneliti melakukan observasi, ketepatan guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku, guru hanya melakukan pembelajaran dengan metode tanya jawab dan ceramah. Kurangnya media yang digunakan oleh guru menyebabkan siswa malas untuk melakukan pembelajaran dan sulit untuk memahami materi yang diajarkan. Selain itu dari hasil observasi yang dilakukan, mendapatkan bahwa dari 25 siswa di UPTD SDN Kamal 1 Kabupaten Bangkalan sebesar 100% merespon bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran yaitu berupa gambar, dan 80% siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku pegangan atau buku paket saja. Selain itu menurut siswa, guru belum pernah menggunakan media 3 dimensi seperti diorama, miniatur, dan denah. Guru hanya sering menggunakan media 2 dimensi saja, seperti gambar.

Media pembelajaran yang seharusnya digunakan oleh seorang guru adalah media yang inovatif sehingga dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran selain itu dapat memberikan pembelajaran yang dapat mengaitkan informasi baru dengan konsep yang telah ada dalam struktur kognitif siswa. Solusi yang dapat digunakan untuk kendala yang sudah dipaparkan melalui hasil wawancara dan observasi di UPTD SDN Kamal 1 adalah salah satunya menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan yang digunakan oleh guru setiap harinya. Biasanya guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku dan gambar-gambar saja, upaya peneliti disini akan mengembangkan media pembelajaran yaitu media yang menunjukkan wujud asli dari suatu obyek sehingga siswa tidak perlu untuk datang ke tempat tersebut. Konsep media yang akan dikembangkan yaitu media yang berbentuk 3 dimensi dan menunjukkan maket beberapa wisata yang ada di Madura. Sehingga akan membuat siswa lebih meningkatkan antusiasnya dan keaktifannya.

Penelitian yang sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Faradilla Dwi Cahyadini (2019) dengan membuat Media pembelajaran Maket Sumber Energi diterapkan pada siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 1 Kamal, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil uji coba kevalidan media dari validator adalah 93% dengan kategori sangat valid, ahli materi 95% (sangat layak), dan ahli Bahasa 95% (sangat layak). Hasil uji kemenarikan berdasarkan respon siswa pada uji coba pemakaian 96% dengan kategori sangat menarik. Dan hasil uji coba keefektifan berdasarkan siswa diperoleh hasil, aktivitas siswa sebesar 95% dengan kategori sangat efektif, dengan ketuntasan belajar diukur

dengan menggunakan tes hasil belajar sebesar 100% (sangat efektif). Media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria sangat valid, dan menarik, serta hasil keefektifan yang telah dilakukan dinyatakan efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan menarik, efektif, dan menyenangkan, dan dapat memberikan gambaran yang konkrit. Sehingga penulis mengangkat judul penelitian : **“Pengembangan Media Pembelajaran Maket Wisata Madura Tema 8 Subtema 1 Kelas IV di UPTD SDN Kamal 1 Kabupaten Bangkalan”**.

## **1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran Maket Wisata Madura tema 8 subtema 1 di kelas IV UPTD SDN Kamal 1 kabupaten Bangkalan dengan valid ditinjau dari validasi para ahli.
2. Mengembangkan media pembelajaran Maket Wisata Madura tema 8 subtema 1 di kelas IV UPTD SDN Kamal 1 kabupaten Bangkalan yang menarik ditinjau dari respon siswa.
3. Mengembangkan media pembelajaran Maket Wisata Madura tema 8 subtema 1 di kelas IV UPTD SDN Kamal 1 kabupaten Bangkalan yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa.

### **1.3 Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Maket Wisata Madura ini di rancang untuk pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran Maket Wisata Madura dilengkapi atau dibantu dengan buku petunjuk penggunaan media, sehingga yang menggunakan media ini dapat membaca langkah-langkah penggunaan media.
3. Bahan media pembelajaran yaitu kotak dari kayu dan terdapat gambar pulau Madura dan beberapa miniatur wisata madura yang terbuat dari kayu.
4. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam.
5. Desain media pembelajaran Maket Wisata Madura yaitu koper yang terdapat miniatur wisata madura dengan panjang 100 cm, lebar 50 cm, dan tinggi 30 cm.

### **1.4 Manfaat Penelitian pengembangan**

Terdapat beberapa manfaat penelitian dan pengembangan media pembelajaran Maket Wisata Madura tema 8 subtema 1 di kelas IV UPTD SDN Kamal 1 Kabupaten Bangkalan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran Maket Wisata Madura tema 8 subtema 1 di kelas IV UPTD SDN Kamal 1 kabupaten Bangkalan diharapkan mampu meningkatkan antusias, keaktifan, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

## 2. Bagi Guru

Media pembelajaran Maket Wisata Madura dapat membantu guru sebagai alat bantu pada saat pembelajaran berlangsung, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

## 3. Bagi Pengembang

Media pembelajaran Maket Wisata Madura dapat dijadikan sebagai sarana mengembangkan media pembelajaran yang baru dan dapat meningkatkan kualitas dibidang pengembangan pembelajaran.

## **1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

### **1.5.1 Asumsi Penelitian**

Asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Dalam penelitian ini, asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yaitu sesuatu yang diakui kebenarannya dan yang dianggap benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti. ( Sukmadinata, 2016: 305) Adapun asumsi yang mendasari dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Maket Wisata Madura adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Maket Wisata Madura tema 8 subtema 1 mampu menarik antusias siswa dan menjadikan siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung.
2. Media pembelajaran Maket Wisata Madura tema 8 subtema 1 dapat memperkenalkan letak wisata Madura, macam-macam pekerjaan yang terdapat di sekitar wisata Madura.
3. Media pembelajaran Maket Wisata Madura tema 8 subtema 1 membutuhkan biaya yang cukup mahal dan waktu yang cukup lama.

#### **1.5.2 Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan dalam penelitian pada produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan di UPTD SDN Kamal 1 Kabupaten Bangkalan pada kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran Maket Wisata Madura.
2. Media pembelajaran Maket Wisata Madura yang dikembangkan dibuat terbatas, hanya dapat digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar tema 8 subtema 1, dan memuat materi berbagai bidang pekerjaan yang ada di sekitar wisata madura dan gaya gerak benda.
3. Produk yang dihasilkan adalah koper yang berisikan miniatur wisata madura, media pembelajaran hanya berbasis visual.
4. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. (dalam Sugiyono, 2019:35)

5. Penelitian ini tidak melakukan tahap produksi massal.
6. Media pembelajaran Maket Wisata Madura diproduksi sebanyak 1 buah dan untuk dihibahkan kepada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

### **1.6 Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah suatu definisi yang berdasar atau suatu penjelasan dari variabel yang digunakan dalam penelitian. Adapun beberapa definisi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah suatu alat perantara yang berfungsi mempermudah bagi seorang guru untuk memberikan informasi atau ilmu pengetahuan terhadap penerima pesan atau siswa. Dimana pesan yang akan disampaikan oleh seorang guru akan diterima dengan baik oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
2. Media pembelajaran Maket Wisata Madura adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk koper sehingga dapat diamati dari arah pandang mana saja dan berisi tentang maket wisata di Madura dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam mengidentifikasi tempat wisata Madura dan mengenal berbagai macam serta potensi yang ada tanpa harus ke lokasi wisata secara langsung. Media ini berwujud sebagai benda tiruan yang hampir disamakan dengan aslinya.