

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses penyelenggaraan pembelajaran yang berlangsung di Indonesia beberapa tahun belakangan ini mengalami perubahan yang drastis, pada pertengahan tahun 2013 pemerintah memberlakukan kurikulum 2013 untuk semua tingkat satuan pendidikan. Namun karena masih banyak terdapat kekurangan karena terkesan tergesa-gesa akhirnya beberapa sekolah kembali pada KTSP ditahun 2017 dan 2018. Tetapi pada tahun 2019 ini pemerintah telah berusaha memperbaiki sistem pendidikan Indonesia. Dengan adanya perbaikan Kurikulum 2013 revisi yang diharapkan mampu memajukan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kurikulum 2013 menyajikan satuan pembelajaran secara terintegrasi mata pelajaran satu dengan yang lain dijadikan dalam satu tema tertentu. Dalam hal ini pembelajaran IPS SD terdapat didalamnya. Pembelajaran IPS SD merupakan suatu pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Pembelajaran IPS SD bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dalam hal kepekaan terhadap masalah sosial yang terjadi, sikap mental positif untuk mengatasi setiap permasalahan yang menimpa diri sendiri maupun masyarakat sekitar. Tetapi, pada kenyataan yang terjadi pembelajaran IPS SD masih dianggap pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Dengan adanya penelitian ini sangat diharapkan perubahan paradigma tersebut.

Adapun usaha pemerintah sesuai dengan PP Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Bab IV tentang standar proses pendidikan pada

pasal 19 dijelaskan bahwa suatu proses pembelajaran harusnya diselenggarakan secara interaktif maupun menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Untuk itu proses pembelajaran harus didukung dengan adanya sumber dan bahan ajar yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Dengan demikian pembelajaran secara tidak langsung juga akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi-materi yang dianggap sulit disampaikan secara lisan akan terasa mudah dan menyenangkan jika terdapat media pembelajaran,

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat membantu menyampaikan materi pelajaran sehingga mampu merangsang perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian sangat diperlukannya media pembelajaran dalam pembelajaran IPS dan merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai kemaksimalan pembelajaran IPS yang terkesan membosankan menjadi pembelajaran yang menarik.

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran dua dimensi yaitu berupa media yang memiliki ukuran panjang dan lebar dengan berada bentuk dalam satu bidang datar. Dalam penelitian ini peneliti akan mengambil materi sejarah sehingga media yang akan peneliti kembangkan merupakan materi sejarah. Pada media ini akan terdapat gambaran dari perjalanan bangsa di Eropa yang memudahkan siswa dalam mempelajari sejarah yang ada di Indonesia. Adapun selama ini pembelajaran IPS yang menuntut pada hafalan yang lebih

menekankan verbalisme. Untuk itu media dua dimensi yang akan peneliti ini akan membantu memaksimal materi dalam pembelajaran.

Hal ini didukung oleh hasil observasi yang telah peneliti lakukan di UPTD SDN Gedangan 1 Sumobito Jombang dengan guru kelas di bulan Desember 2019 diperoleh permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurang tertariknya siswa dengan pembelajaran IPS karena cakupan materi yang sangat luas dan perlunya hafalan untuk memahami materi. Hal tersebut dikarenakan guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran IPS sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru, para siswa terlihat bosan selama mengikuti pembelajaran IPS khususnya pada muatan sejarah, karena sejarah berisikan materi suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dan siswa tidak dapat membayangkan hanya penuturan cerita dari guru tanpa adanya bantuan yang menstimulus akan gambaran dalam materi tersebut. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran “*Wood Map Of The World*” ini yang berisikan alur dari penjajahan suatu bangsa yang dapat membantu peserta didik menggambarkan peristiwa dimasa lalu dan dapat meningkatkan fokus pembelajaran mengingat gambaran akan kejadian dimasa lalu sehingga diharapkan peneliti munculah motivasi belajar yang baik pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti memfokuskan untuk mengkaji masalah tersebut dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Wood Map Of The World* pada Pembelajaran IPS SD Siswa Kelas 5”

1.2 Tujuan Pelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan pengembangan media pembelajaran “*Wood Map of The World*” pada materi kedatangan Portugis

ke Indonesia yang valid, menarik, dan efektif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi penyerangan Portugis ke Indonesia pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1.

1.3 Spesifikasi Produk

Peneliti ingin mengembangkan media “*Wood Map of The World*” yaitu media pembelajaran dua dimensi yang menampilkan alur perjalanan penjajahan bangsa Portugis ke Indonesia. Dalam media ini terdapat negara-negara jajahan dari Portugis sebelum masuk ke Indonesia. Sesuai dengan namanya yaitu “*Wood*” media ini berbahan dasar kayu yang dibentuk menyerupai *globe* datar sehingga memudahkan para peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan tampilan semi konkret. Dalam media ini peneliti menampilkan alur perjalanan Portugis dengan kertas sticker yang dapat menempel pada bahan kayu. Pada media ini akan terdapat jalur magnet perjalanan sebagai petunjuk alur jajahan dari Portugis. Dalam jalur magnet alur perjalanan akan terdapat bendera bangsa Portugis yang melalui negara jajahannya dan setiap negara jajahan yang dilalui Bangsa Portugis ini akan ada pengetahuan tambahan berupa dengan adanya kartu penjelasan berbahan kertas *buffalo*. Pada kartu itu akan ada keterangan tentang Negara jajahan bangsa Portugis. Muatan media ini akan peneliti kembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan materi pembelajaran yang akan disampaikan sesuai dengan buku guru maupun buku siswa kurikulum 2013 revisi pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan pembelajaran 1 yang meliputi alur kedatangan Bangsa Portugis sampai ke pantai utara Sumatra dengan adanya media ini memberikan gambaran kejadian dari suatu peristiwa masa lalu untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Menumbuhkan semangat belajar yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal sesuai rencana pembelajaran.
- c. Menjadi referensi bagi semua kalangan dalam dunia pendidikan.

1.4.2 Secara Praktis

- a. Bagi guru

Setelah penelitian ini diharapkan semua guru dapat menyadari pentingnya penggunaan media yang sesuai kebutuhan siswa dalam suatu pembelajaran.

- b. Bagi Siswa

Adapun harapan setelah penelitian ini dilakukan bagi peserta didik adalah kemudahan dalam suatu materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

- c. Bagi Sekolah

Diharapkan setelah penelitian pengembangan ini, sekolah dapat menciptakan dan memfasilitasi pengembangan media yang lebih kreatif dan inovatif.

- d. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai bekal menjadi calon guru serta bertambahnya wawasan dan pengalaman bagi peneliti.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1.5.1 Asumsi Penelitian

Penelitian ini dapat diasumsikan bahwa melalui pengembangan media dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), media pembelajaran ini mampu digunakan sebagai media pembelajaran yang valid, menarik dan efektif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada siswa kelas V dalam materi kedatangan bangsa Portugis ke Indonesia. Sehingga mampu mendorong siswa untuk semangat mempelajari dan memahami materi yang diajarkan.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan dalam penelitiannya. Berikut penjelasan mengenai beberapa keterbatasan penelitian dan pengembangan ini.

- 1) Penelitian ini hanya terbatas pada uji coba skala terbatas karena adanya pandemi Covid-19.
- 2) Materi yang dibahas terbatas pada pembelajaran IPS Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 pada kompetensi dasar 3.4 dan 4.4 materi kedatangan bangsa Portugis ke Indonesia.
- 3) Hasil belajar yang diukur hanya terbatas pada hasil belajar kognitif.
- 4) Model pengembangan yang digunakan menggunakan model *Borg and Gall* yang diadaptasi dari Sugiyono dengan tidak melaksanakan tahapan produksi massal, dikarenakan keterbatasan dana dan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

1.6 Definisi Istilah

Berikut ini adalah definisi istilah yang peneliti gunakan dalam penelitian pengembangan:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan untuk membantu penyampaian proses pembelajaran yang didesain semenarik dan sebagus mungkin dengan tujuan agar menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa.

2. Pembelajaran IPS SD

Pembelajaran IPS SD adalah suatu ilmu sosial yang diterapkan pada sekolah dasar dengan tujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan seperti lingkungan sosial, geografi, ekonomi, pemerintah, dan sejarah dengan harapan nantinya para siswa. menjadi manusia dan warga negara yang baik. Seperti yang diharapkan oleh dirinya sendiri, orang tua, masyarakat, agama dan negara.

3. Media pembelajaran “*Wood Map of The World*”

Media pembelajaran “*Wood Map of The World*” adalah suatu media dua dimesi yang terbuat dari papan kayu dengan jalur magnet digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V dengan menggunakan dasar-dasar pembuatan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

4. Model *Borg and Gall*

Model Borg and Gall adalah model penelitian pengembangan pendidikan berdasarkan temuan-temuan peneliti dalam merancang produk dan prosedur baru, yang terdiri dari (1) identifikasi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk tahap akhir, (10) produksi massal.