

BAB I

PENDAULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengadilannya, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan suatu bangsa karena melalui pendidikan dapat tercipta generasi yang cerdas, berwawasan, terampil, dan berkualitas yang diharapkan dapat menjadi generasi-generasi yang dapat memberi perubahan bangsa menuju bangsa yang lebih baik. Pendidikan sebagai usaha terencana diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Saat ini pendidikan telah menjadi sebuah kebutuhan yang sangat penting, karena pada hakekatnya merupakan usaha untuk membimbing kemampuan individu untuk mengembangkan minat dan bakatnya secara utuh baik yang ditempuh dalam jalur formal maupun non formal.

Tujuan dari pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan berupaya untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab (UU RI No. 20 Tahun 2003). Pendidikan sendiri merupakan bagian dari pembangunan

nasional. Keberhasilan pendidikan suatu negara akan berdampak luas terhadap pembangunan suatu negara. Salah satu upaya menciptakan sumber daya manusia yang baik dan berkualitas yaitu harus dilaksanakan proses pembelajaran yang efektif, terencana, dan sistematis. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan sangat penting artinya, karena semakin tinggi kualitas pendidikan dan tingkat kompetensinya maka manusia itu akan menjadi berkualitas. Untuk mencapai hal itu, hendaknya pelaksanaan pendidikan harus mampu menciptakan situasi, sarana dan proses pembelajaran yang sangat baik, sehingga minat dan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa juga memuaskan serta dapat diterapkan dikehidupannya. Keberhasilan proses pendidikan ditentukan juga oleh peran guru dalam penyampaian materi dan juga mengatasi hambatan-hambatan yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Pembelajaran menurut (Mujtahidin, 2013:4) pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajar materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran. Proses pembelajaran akan berhasil baik jika komunikasi berjalan baik pula, akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran sering adanya faktor yang menjadi penghambat komunikasi, baik dalam diri guru maupun siswa sehingga belajar mengajar seringkali berjalan tidak efektif dan efisien, untuk mengatasi hal tersebut diperlukan pemanfaatan berbagai sumber belajar maupun media pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan di SD Negeri Larangan Sorjan 2 pada hari Kamis tanggal 26 Oktober 2017. Guru dominan tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan berkaitan dengan materi yang saat itu sedang dipelajari. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari. Guru hanya menggunakan buku KTSP dan LKS dalam mengajar.

Kata Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar pesan” dari pengirim ke penerima. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2014:2-3). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata. Keefektifan daya serap peserta didik dalam memahami konsep tertentu dapat diatasi dengan penggunaan alat bantu atau media. Alat bantu atau media juga dapat menciptakan umpan balik yang baik dari peserta didik, dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat menimbulkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran sendiri sangatlah beragam diantaranya berupa gambar, video, kartu, permainan dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media kartu terjun atau *waterfall card* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Pemilihan media *waterfall card* karena materi yang diajarkan yaitu bercerita. Media *waterfall card* adalah sebuah kartu yang tersusun

kebawah dan disetiap kartu terdapat gambar sesuai tema yang telah ditentukan. Fungsi media *waterfallcard* sendiri agar memudahkan peserta didik bercerita atau dongen, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

Seorang guru harus dapat menerapkan media yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan pembelajaran, penyampaian bahan pembelajaran, kondisi belajar siswa, serta strategi atau metode yang telah dipilih. Berbagai jenis media pembelajaran adalah penting diketahui guru, dan tentu saja akan lebih baik lagi jika guru-guru itu memiliki kemampuan membuat media pembelajaran yang dibutuhkannya. Namun pada kenyataan di lapangan masih banyak guru yang mengajar dengan menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran *Waterfall Card* pada materi menulis paragraf untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD NEGERI Larangan Sorjan 2 Klampis Bangkalan.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang ada pada latar belakang penelitian di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan kevalidan media pembelajaran *waterfall card* yang ditinjau dari para validator untuk meningkatkan minat belajar bahasa indonesia siswa kelas III SD Negeri Larangan Sorjan

- 2) Untuk mengembangkan keefektifan media pembelajaran waterfall card yang ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar bahasa indonesia siswa kelas III SD Negeri Larangan Sorjan 2.
- 3) Untuk mengembangkan kepraktisan media pembelajaran waterfall card yang ditinjau dari respon siswa terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar bahasa indonesia siswa kelas III SD Negeri Larangan Sorjan 2.

1.3 Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi produk media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Media ini bernama *waterfall card*, termasuk dalam media eksperimen yang digunakan untuk menjelaskan materi tentang menulis sebuah karangan paragraf.
- 2) Media ini dibuat menyerupai sebuah lukisan.
- 3) Lukisan tersebut dibuat dari triplek yang didasari cat warna putih dan dilukis sebuah pemandangan air terjun, lukisan air terjun tersebut diletakkan pada tempat yang berbentuk kaki penyangga yang terbuat dari kayu
- 4) Dikaki penyangga terdapat paku digunakan untuk menggantung foto peristiwa yang akan dibuat karangan oleh siswa.
- 5) Foto tersebut terdiri dari 4 foto peristiwa yang berkaitan.
- 6) Media *waterfall card* dikemas dalam satu papan lukisan yang nantinya akan terlihat sebagai sebuah lukisan pemandangan air terjun.

1.4 Pentingnya penelitian pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran *waterfall card* materi menulis peristiwa untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia adalah sebagai berikut:

1) Bagi siswa

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan motivasi dan menciptakan daya tarik serta rasa senang belajar dalam kelas. Selain ini media pembelajaran *waterfall card* ini diharapkan dapat membantu siswa memahami pembelajaran di dalam kelas.

2) Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan guru serta bahan masukan atau referensi tentang media pembelajaran yang efektif serta menciptakan suasana belajar yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.5 Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan

Pengembangan media *waterfall card* materi menulis peristiwa untuk meningkatkan minat belajar bahasa indonesia siswa kelas III SD Negeri Larangan Sorjan 2 Klampis Bangkalan ini berdasarkan pada beberapa asumsi yaitu:

- 1) Siswa kelas III SDN Larangan Sorjan 2 mampu mengikuti pengamatan secara langsung didalam kelas.
- 2) Siswa kelas III SDN Larangan Sorjan 2 mampu meningkatkan minat belajarnya untuk menunjang pemakaian produk.

Pengembangan media *waterfall card* selain didasarkan pada beberapa asumsi di atas juga terdapat batasan yaitu:

- 1) Materi yang dikembangkan dalam produk pengembangan disesuaikan dengan kompetensi dasar pembelajaran KTSP untuk sekolah dasar yang kemudian dikembangkan menjadi indikator pembelajaran.
- 2) Media *waterfall card* ini dikembangkan untuk materi pembelajaran KTSP bahasa indonesia materi menulis.
- 3) Media *waterfall card* ini dapat digunakan siswa SD kelas III pada pembelajaran bahasa indonesia materi menulis.

1.6 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran *waterfall card* terhadap minat belajar bahasa indonesia siswa kelas III SD Negeri Larangan Sorjan 2 Klampis Bangkalan, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha dalam memperbaiki apa yang sudah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang lebih menarik, atau pembaruan dari produk yang sudah ada sebelumnya. Hasil dari pengembangan suatu produk dimodifikasi menjadi semenarik mungkin dan diharapkan dapat memberikan pengaruh positif dengan diadakannya suatu pengembangan, karena dalam tujuan pengembangan itu sendiri yaitu untuk menyederhanakan suatu produk dan meningkatkan minat belajar siswa.

2) Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata.

3) *Waterfall card*

Waterfall card adalah sebuah kartu yang tersusun kebawah dan disetiap kartu terdapat gambar sesuai tema yang telah ditentukan. Fungsi media *waterfallcard* sendiri agar memudahkan peserta didik bercerita atau berdongeng, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

4) Minat belajar

Minat belajar adalah suatu perasaan tertarik atau senang pada sesuatu obyek tertentu sehingga terdorong untuk bisa berkecimpung di dalamnya dan memperhatikannya secara terus menerus tanpa ada paksaan dari luar.

5) Bahasa Indonesia SD

Ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari, salah satunya yaitu materi menulis karangan, menulis karangan merupakan materi pembelajaran yang membutuhkan imajinasi yang nyata agar siswa lebih mudah untuk meluapkan pikiran dalam sebuah tulisannya.