

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha secara sadar yang dilakukan oleh pemerintah, keluarga, dan masyarakat. Pendidikan dapat dilakukan melalui kegiatan pelatihan dan bimbingan yang dapat berlangsung baik diluar sekolah maupun didalam sekolah. Pada hakikatnya pendidikan adalah salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh peserta didik yang memiliki pengaruh perubahan yang terjadi pada diri peserta didik sendiri. Pendidikan bersifat fleksibel, karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun (Siregar et al., 2022:3). Tujuan pendidikan nasional sudah tercantum pada UU Republik Indonesia No.2 Tahun 1989, pendidikan nasional yang mana bertujuan agar dapat mencerdaskan kehidupan bangsa serta dapat mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki kesehatan jasmani dan rohani, serta dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan, berkepribadian yang baik dan mandiri dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap kemasyarakatan dan kebangsaan (Bramianto Setiawan et al., 2021:4).

Hakikat pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia dalam membangun kepribadian yang dapat disesuaikan dengan nilai-nilai dalam budaya dan masyarakat. Pendidikan juga adalah satu usaha dalam memanusiakan manusia, dengan cara kerja seperti mengubah perilaku suatu kelompok ataupun individu berdasarkan filsafat, agama, sosial, ideologi, dan budaya. Menurut Paula Freire (dalam Syam 2021:5) pendidikan merupakan suatu proses cara mendidik yang memiliki tujuan adalah pembebasan. Sehingga hakikat pendidikan amat sangat

ditentukan oleh motivasi, nilai-nilai serta tujuan dari pendidikan itu sendiri. Pendidikan adalah satu fungsi dari suatu negara, yang setidaknya yang dilakukan untuk tujuan Negara itu sendiri. Karena pendidikan merupakan bagian dari bekal agar bisa mendapatkan satu pekerjaan atau juga aktivitas yang layak untuk dikerjakan. Pendidikan berupaya dalam menumbuhkan bakat atau potensi yang sudah diberikan oleh Tuhan kepada manusia agar dapat menjadi Makhluk yang memiliki ilmu dan beradab yang tidak hanya dapat menyayangi dirinya sendiri tetapi juga orang lain. Hakikat pendidikan itu akan terwujud bila melalui proses proses, seperti pembelajaran, pembiasaan, pengajaran, dan latihan yang dilakukan dengan memperhatikan berbagai kompetensi. Dengan pembelajaran, pembiasaan, pengajaran, dan latihan maka pendidikan akan dapat menumbuhkan karakter, kekuatan secara batin, dan juga budi pekerti yang baik (Syam et al., 2021:6).

Pendidikan sangat erat hubungannya dengan kurikulum, Didin Nurdin dan Sibaweh menjelaskan bahwa kurikulum merupakan program belajar yang dimiliki siswa dengan rasa tanggung jawab sekolah dimana untuk mencapai tujuan belajar. Yang mana kurikulum berfungsi sebagai program belajar bagi siswa dengan tujuan yang ingin dicapai, isi dari program tersebut adalah strategi bagaimana cara melaksanakan program tersebut (Arifin et al., 2020:4-5). Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sendiri berbasis kompetensi dan karakter yang mana hal ini penggabungan dari rangkaian konsep kurikulum sebelum kurikulum 2013 yaitu kurikulum 2004 (kurikulum berbasis kompetensi), kurikulum 2006 (kurikulum tingkat satuan pendidikan) serta kurikulum berbasis karakter (2010). Karakteristik utama pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran di mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, PPKN,

IPA, IPS, PJOK, serta PSDB diajarkan dengan pendekatan pembelajaran yang dikaitkan dengan berbagai kompetensi dari banyak mata pelajaran yang dituangkan dalam berbagai tema atau dapat disebut dengan tematik integratif yang diterapkan dari kelas 1 sampai kelas 6. Pada kurikulum sebelumnya tematik ini hanya diajarkan mulai dari kelas 1 sampai pada kelas 3 saja (Ade Suhendra, 2019:142).

Pada kurikulum 2013 ini pemerintah memberikan peluang terhadap guru agar dapat melakukan pembelajaran yang kreatif bagi siswanya. Pada kurikulum 2013 model pembelajaran yang digunakan yaitu *inquiry based learning*, *discovery based learning*, dan *project based learning*. Metode pembelajaran pada kurikulum 2013 yang disarankan adalah diskusi, demonstrasi, eksperimen, dan simulasi, hal ini akan memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih kreatif. Jika kedua hal tersebut diimplementasikan didalam kelas baik model ataupun metode pembelajaran, maka kemungkinan besar siswa dapat menguasai ranah kompetensi yang diharuskan ada dalam diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yakni, sikap, keterampilan dan juga pengetahuan. Setelah proses pembelajaran terlaksana pada akhirnya akan diukur dengan menggunakan penilaian otentik seperti apa yang diharapkan didalam kurikulum 2013, karena guru diharap dapat mengetahui dengan pasti seperti apa kemampuan siswanya secara perseorangan atau individu, lalu selanjutnya akan dilaksanakan pengembangan dan peningkatan yang sesuai dengan kemampuan dalam masing-masing individu siswa (Alwi Hilir & Hamda Kharisma Putra, 2021:219).

Proses pembelajaran merupakan proses dimana komunikasi berlangsung, sehingga media yang digunakan didalam pembelajaran tersebut disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu objek yang dapat digunakan untuk

penyampaian pesan melalui berbagai macam saluran, seperti dapat merangsang pikiran, perasaan, dan juga kemauan siswa, dari situlah maka akan mendorong terciptanya proses belajar yang berfungsi untuk menambah informasi-informasi baru pada individu siswa itu sendiri sehingga tujuan pembelajaran yang pendidik inginkan bisa tercapai dengan baik (Hamid et al., 2020:3-4). Media pembelajaran merupakan sarana yang harusnya disediakan oleh guru yang bertujuan agar dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Keberadaan media pembelajaran visual akan sangat membantu pendidik dalam menjelaskan materi yang akan mereka sampaikan, dengan adanya media visual ini pendidik dan peserta didik dapat melakukan interaksi secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Pendidik harus bisa memanfaatkan media pembelajaran agar peserta didik dapat memperluas pengetahuan mereka. Pemanfaatan ini juga mengacu pada seberapa tepatnya media pembelajaran yang pendidik pakai pada saat proses pembelajaran. Media yang digunakan pada proses pembelajaran harus kreatif karena dengan kekreatifan pendidik, peserta didik yang tadinya enggan untuk mengikuti pembelajaran akan sangat tertarik dengan apa yang pendidik jelaskan. Jika guru hanya monoton menggunakan buku tema yang ada di sekolah siswa akan bosan mendengarkan guru menjelaskan dengan metode ceramah. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat, kreatif dan inovatif proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien.

Penelitian kali ini diawali dengan observasi yang dilaksanakan pada hari Rabu, 27 Juli 2022 di SD Negeri Pakaan Laok 1 Galis dengan instrumen observasi angket dan wawancara. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV didapati bahwasannya pembelajaran di kelas IV berjalan cukup lancar dan baik,

media pembelajaran yang tersedia di sekolah hanya gambar dan media pembelajaran itu tidak pernah digunakan oleh guru. Guru hanya menggunakan buku yang tersedia di sekolah dan contoh nyata yang ada dilingkungan sekolah. Kemudian mata pelajaran yang sulit bagi siswa itu adalah materi budaya yang terdapat pada Tema 7 Subtema 2. Khususnya pada Tema 7 Subtema 2 pembelajaran 3 dan 4 guru merasa kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan buku tema dan contoh yang ada disekitar, sehingga masih banyak hasil belajar siswa yang berada di bawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yakni 65. Dari data yang didapat, ketuntasan klasikal dikelas IV selama 2 tahun terakhir selalu rendah. Pada tahun Pelajaran 2020/2021, dari total siswa 18 hanya 6 siswa yang mendapat nilai diatas KKM presentase klasikalnya adalah 33,3%. Pada tahun Pelajaran 2021/2022 dari total siswa 28 hanya 8 siswa yang mendapat nilai di atas KKM presentase klasikalnya adalah 28,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dibutuhkan suatu media pembelajaran.

Angket yang diberikan kepada siswa disimpulkan bahwa hampir dari seluruh siswa tidak mengetahui tentang media pembelajaran, jadi sebelum peneliti membagikan angket peneliti memberikan contoh media pembelajaran berupa gambar dan media visual. Dibuktikan dengan pernyataan pada angket kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa dengan perolehan hasil 85,7% siswa merasa kesulitan pada pembelajaran yang berkaitan dengan budaya yaitu pada tema 1 dan 7, 100% siswa tidak mengetahui tentang media pembelajaran, 90,4% siswa tertarik ingin belajar menggunakan media pembelajaran, 90,4% siswa menyukai media pembelajaran vidio, 42,8% siswa menyukai media pembelajaran audio, 100% siswa

menyukai media pembelajaran 3d, 95,20% siswa menyukai media pembelajaran gambar dari jumlah 21 siswa di kelas IV SDN Pakaan Laok 1 Galis. Dapat dilihat dari presentase hasil angket yang sudah disebar kepada siswa bahwasannya siswa lebih tertarik pada media pembelajaran 3d, maka peneliti akan mengangkat media pembelajaran 3d pada penelitian kali ini.

Peneliti ingin mengembangkan sebuah media yaitu media pembelajaran pada tema 7 sub tema 2 kelas IV mengenai Indahnya Keragaman Negeriku. Yang diharapkan dari media pembelajaran ini nantinya dapat menumbuhkan minat belajar pada siswa kelas IV, memberikan motivasi terhadap peserta didik, dan dapat membuat siswa tertarik dalam proses belajar mengajar didalam kelas yang berbeda pada proses belajar mengajar sebelumnya serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dan memperoleh hasil belajar yang diinginkan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas serta didukung hasil wawancara guru, observasi dalam pembelajaran dan angket kebutuhan siswa dengan memperhatikan pentingnya penggunaan pembelajaran, maka peneliti menarik sebuah judul untuk dikembangkan “Pengembangan Media Pembelajaran “DAGUKU” Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SDN Pakaan Laok 1 Galis“

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan dalam penelitian ditemukan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar dikelas IV, maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian sebagi berikut :

1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran “DAGUKU”

Tema 7 Subtema 2 kelas IV SDN Pakaan Laok 1 Galis ?

2. Bagaimana efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran “DAGUKU” tema 7 subtema 2 kelas IV SDN Pakaan Laok 1 Galis ?
3. Bagaimana kemenarikan Pengembangan Media Pembelajaran “DAGUKU” tema 7 subtema 2 kelas IV SDN Pakaan Laok 1 Galis ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka terdapat beberapa tujuan penelitian pengembangan yaitu :

- a. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran “DAGUKU” Tema 7 Subtema 2 kelas IV SDN Pakaan Laok 1 Galis yang valid ditinjau dari validasi ahli.
- b. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran “DAGUKU” Tema 7 Subtema 2 kelas IV SDN Pakaan Laok 1 Galis yang efektif ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa, lembar observasi guru dan lembar observasi aktivitas siswa.
- c. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran “DAGUKU” Tema 7 Subtema 2 kelas IV SDN Pakaan Laok 1 Galis yang menarik ditinjau dari angket respon siswa dan angket respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran “DAGUKU”.
2. Media pembelajaran “DAGUKU” terbatas pada Tema 7 Subtema 2.
3. Media pembelajaran berisi peta Indonesia dengan tampilan 3D untuk menyampaikan materi Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV.
4. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan berupa koper yang berisi peta dan terdapat laci untuk meletakkan kabel dari audio.

5. Bahan yang digunakan adalah kayu, boneka dari kain flannel, miniature rumah, bubur kertas dan lain sebagainya. Alat yang digunakan adalah gergaji, lem rajawali, tempelas, bor dan lain sebagainya.
6. Desain media yang akan disajikan kedalam media 3d ini berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa terkait materi, warna, dan tampilan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran “DAGUKU” Tema 7 Subtema 2 Keberagaman Budaya Bangsaku memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Media terbatas pada media pembelajaran pada materi Indahny Keragaman Budaya Negeriku.
2. Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran DAGUKU pada siswa kelas IV SDN Pakaan Laok 1 Galis.
3. Tujuan pengembangan media pembelajaran DAGUKU untuk menguji kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Membuat siswa memperoleh pengalaman baru yang berbeda dengan proses pembelajaran sebelumnya sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar didalam kelas, siswa lebih kondusif ketika pembelajaran berlangsung yang mana hal ini dapat menjadikan siswa tertarik dengan materi yang telah diberikan

serta siswa dapat dengan mudah dalam menerima materi pada pembelajaran, dengan adanya hal ini pembelajaran tidak lagi membosankan bagi siswa, sehingga siswa selalu semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan wawasan yang baru serta dapat memotivasi guru untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar didalam kelas menjadi lebih kreatif dan menyenangkan sehingga tercipta suasana baru dalam proses pembelajaran dikelas IV, dengan ini guru lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan juga materi tersebut dengan mudah dipahami oleh siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi informasi untuk kepala sekolah dan guru bahwasannya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang belum pernah diterapkan dapat memberi solusi yang baik guna memperbaiki kualitas pembelajaran yang lebih kreatif dan memperbaiki kegiatan belajar mengajar didalam kelas sehingga hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai.

d. Bagi Peneliti

Memberikan sebuah wawasan baru tentang pengalaman untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran 3D sehingga dapat meningkatkan kompetensi dalam kegiatan belajar mengajar dikelas serta media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberi manfaat saat berlangsungnya pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Secara istilah perlu didefinisikan dalam pengembangan media pembelajaran 3D

dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu rencana yang digunakan untuk mengembangkan dan mengkonfirmasi suatu produk pendidikan yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu objek yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan melalui rangsangan pada pikiran, perasaan, dan juga kemauan siswa.

c. Media pembelajaran tiga dimensi (3D)

Alat pembelajaran yang dapat dilihat menggunakan indera pengelihatan dan indra peraba yang dapat memperlancar pemahaman dan juga dapat memperkuat ingatan pada isi materi pelajaran.

d. DAGUKU (indahny kebergaman budaya negeriku)

Daguku adalah singkatan dari nama tema yang ada pada kelas IV yaitu Indahnya Keragaman di Negeriku, yang terdapat pada tema 7.