

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu sarana yang diberikan untuk mencapai manusia yang berkualitas dan berkarakter. Pendidikan dilakukan secara sadar dan terstruktur dalam mewujudkan pribadi yang mampu mengembangkan kemampuan sikap dan tingkah laku bernilai positif di masyarakat. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Siswoyo (2007:19) mengartikan dalam arti teknis, pendidikan adalah proses dimana masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi, atau melalui lembaga-lembaga lain), dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan dari generasi ke generasi. Inti pendidikan adalah usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir batin), baik oleh dirinya sendiri maupun orang lain, dalam arti tuntutan agar anak didik memiliki kemerdekaan berpikir, berbicara, dan bertindak serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku sehari-hari. Menurut Munib (dalam Daryanto, 2013:1) pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi siswa agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya pendewasaan siswa dalam mengembangkan bakat dan potensi dirinya yang dilakukan secara berulang-ulang dan terstruktur. Tujuan pendidikan salah satunya yakni mensejahterakan manusia

agar memiliki kehidupan yang lebih baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperoleh pendidikan yakni melalui kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran adalah serangkaian proses penyampaian informasi oleh guru kepada siswa sehingga terjadi perubahan dalam diri siswa baik itu pengetahuan maupun tingkah laku. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamalik (2015:57) pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, internal material, fasilitas perlengkapan dan prosedur yang mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Huda (2013:6) pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor dan merupakan rekonstruksi dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang atau suatu kelompok. Kegiatan pembelajaran di sekolah dapat dituangkan melalui beberapa mata pelajaran, salah satunya yakni mata pelajaran IPS.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai sosial yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam masyarakat. Menurut Susanto (2016:143) mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Salah satu tujuan utama pembelajaran IPS di sekolah dasar yakni untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa

masyarakat. Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki kaitan erat dengan beberapa komponen lainnya dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Sanjaya (2014:58) proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi, komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi. Oleh karena itu komponen-komponen tersebut harus terpenuhi agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SDN Buluh 2 pada tanggal 11 November 2017 dapat diketahui bahwa komponen-komponen dalam pembelajaran IPS kelas IV belum sepenuhnya terlaksana dengan baik khususnya dari segi penggunaan media. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas terkait dengan pembelajaran IPS di kelas IV. Adapun informasi yang dapat diperoleh melalui kegiatan wawancara terkait dengan pembelajaran IPS di kelas IV yakni guru masih menerapkan pembelajaran konvensional yang lebih cenderung pada metode ceramah, guru tidak menggunakan media dalam mengajar, sehingga siswa cenderung bosan dan pasif pada saat guru menyampaikan materi serta LKS merupakan satu-satunya sumber belajar yang digunakan. Beberapa informasi terkait dengan pembelajaran IPS di kelas IV juga diperoleh melalui hasil angket analisis kebutuhan siswa yang diberikan kepada 20 siswa kelas IV. Hampir sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pada pembelajaran IPS dan siswa menyatakan lebih suka menggunakan media pembelajaran setelah diberikan gambaran tentang media pembelajaran. Guru

mengungkapkan penggunaan maupun pengembangan media pembelajaran terhambat dari segi biaya maupun kreatifitas sehingga guru lebih memilih menggunakan LKS sebagai satu-satunya sumber belajar.

Adanya kendala-kendala yang disampaikan oleh guru kelas terkait dengan pembelajaran IPS di kelas IV SDN Buluh 2 semestinya harus segera diberikan solusi. Hal ini dikarenakan kendala-kendala tersebut memiliki dampak yang besar terhadap keterlaksanaan pembelajaran IPS salah satunya berdampak pula pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV masih tergolong rendah. Terbukti melalui data nilai ulangan harian siswa yakni lebih dari 10 siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Pembelajaran IPS yang lebih menyajikan materi berupa konsep-konsep abstrak perlu didukung dengan beberapa komponen yang akan mempermudah konsep abstrak tersebut menjadi konkret sehingga peserta didik lebih mudah dalam menyerap informasi yang disajikan. Hal ini dikarenakan pada anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret.

Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Susanto, 2016:152) bahwa anak usia 7-11 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual atau kognitifnya pada tingkatan konkret operasional. Selain itu menurut Edgar Dale (dalam Munadi, 2013:19) yang dikenal dengan kerucut pengalaman menyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran secara langsung dan serupa dengan bentuk aslinya maka akan semakin banyak pula pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Oleh karena itu perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai pada pembelajaran IPS.

Sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat menghadirkan konsep yang abstrak menjadi konkret dan menciptakan pembelajaran yang menarik serta dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya alternatif pemecahan masalah terkait dengan kendala-kendala yang terjadi. Sehingga dari beberapa informasi yang telah diperoleh melalui kegiatan wawancara, dan angket kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran IPS kelas IV di SDN Buluh 2 perlu adanya media untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Melalui pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa turut aktif pula dalam pembelajaran. Adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat memungkinkan pengembangan media pembelajaran baru dengan karakteristik dan keunggulan yang berbeda-beda. Menurut Karwati (2014:235) Media pembelajaran dapat berupa media visual, media audio, media audio-visual, media cetak, media model, media realita, belajar benda sebenarnya melalui *specimen*, komputer, multimedia dan internet. Pada pembelajaran IPS kelas IV di SDN Buluh 2, peneliti memilih mengembangkan media diorama yang termasuk kedalam media tiga dimensi jenis diorama. Media diorama ini dikembangkan pada mata pelajaran IPS materi perkembangan transportasi.

Menurut Munadi (2013:109) diorama adalah pemandangan tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Sejalan dengan

pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2013:170) diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni media *locker* transportasi yang diadopsi dari media diorama. Pada pengembangan media ini, media diorama disajikan dalam sebuah *locker* yang didalamnya terdapat beberapa komponen untuk menggambarkan materi yang diajarkan. Materi pembelajaran IPS yang dapat dijelaskan menggunakan media *locker* transportasi ini yakni materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Akan tetapi pada media *locker* transportasi ini hanya spesifik menjelaskan tentang perkembangan transportasi. Desain media *locker* transportasi ini yakni dibuat dalam bentuk *locker* yang tersusun atas dua tingkat sebagai tempat menyajikan media dan satu tingkat sebagai tempat menyimpan komponen media. Masing-masing tingkat di dalamnya diletakkan beberapa miniatur transportasi dan ditata sedemikian rupa hingga menyerupai aslinya. Selain itu pada media ini juga dilengkapi audio yang berisi informasi mengenai masing-masing alat transportasi pada masa lalu dan masa kini serta kartu soal sebagai bahan evaluasi.

Pengembangan media *locker* transportasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa teori dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian terdahulu yang dapat dijadikan rujukan oleh peneliti dalam mengembangkan media *locker* transportasi ini yakni penelitian yang dilakukan oleh Siti Asiah pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Media Diorama pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III SDN Kepanjen 1 Jombang, penelitian yang dilakukan oleh Pinanti Darajati pada Tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Diorama Lingkungan (Dolan) sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan, dan penelitian yang dilakukan oleh Indah Purnama Sari pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Mata Pelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang. Hasil dari penelitian-penelitian yang dijadikan rujukan tersebut membuktikan bahwa pengembangan media diorama yang dilakukan sudah memenuhi unsur valid, efektif dan menarik untuk siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti memilih judul “Pengembangan Media *Locker* Transportasi Pada Pembelajaran IPS Materi Perkembangan Transportasi untuk Siswa Kelas IV di SDN Buluh 2”.

1.2. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa di SDN Buluh 2 memiliki kendala terkait dengan penggunaan media pada pembelajaran IPS kelas IV. Hal ini perlu adanya alternatif pemecahan masalah melalui pengembangan media *locker* transportasi agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga berdasarkan latar belakang tersebut penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, keefektifan, kemenarikan dan keterterapan dari media *locker* transportasi yang akan diterapkan di SDN Buluh 2. Selain itu penelitian pengembangan ini bertujuan pula untuk

mengembangkan instrumen pembelajaran yang sesuai dengan media yang dikembangkan yakni media *locker* transportasi.

1.3. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yakni berupa media *locker* transportasi pada materi perkembangan transportasi untuk siswa kelas IV. Media *locker* transportasi yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS kelas IV semester II sesuai dengan kurikulum KTSP. Namun media yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini hanya spesifik pada materi perkembangan transportasi. Adapun Standar Kompetensi yang digunakan yakni mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi sedangkan Kompetensi Dasar yang digunakan yakni mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

Media *locker* transportasi ini diadopsi dari media diorama. Pada media *locker* transportasi ini, media diorama disajikan dalam sebuah *locker* yang di dalamnya terdapat komponen untuk menggambarkan materi yang diajarkan. Materi pembelajaran IPS yang dapat dijelaskan menggunakan media *locker* transportasi ini yakni materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Akan tetapi pada media *locker* transportasi ini hanya spesifik menjelaskan tentang perkembangan transportasi. Desain media *locker* transportasi ini dibuat dalam bentuk *locker* yang tersusun atas tiga tingkat yang dibuat dari

bahan akrilik. *Locker* pertama dan kedua didalamnya diletakkan miniatur pendukung seperti jalan raya, rumah, pohon dan lain-lain. Sedangkan *locker* ketiga sebagai tempat menyimpan miniatur transportasi masa lalu dan masa kini, audio serta kartu evaluasi.

Pada *locker* pertama dan kedua tersebut ditata dan dihias sedemikian rupa hingga menyerupai aslinya. Hiasan yang disajikan yakni berupa jalan raya, laut dan tempat-tempat yang sesuai untuk meletakkan transportasi yang terbagi menjadi tiga bagian yaitu transportasi darat, laut dan udara. Selain itu pada media ini juga dilengkapi audio yang berisi informasi mengenai masing-masing alat transportasi pada masa lalu dan masa kini. Media *locker* transportasi ini juga diberikan stiker warna agar tampak lebih menarik. Selain itu media *locker* transportasi ini juga dilengkapi audio pembelajaran serta tersedia kartu evaluasi yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena terbuat dari benda-benda yang menarik sehingga siswa bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

1.4. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat secara teoritis dari media *locker* transportasi diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis berkaitan dengan pengembangan media *locker*

transportasi materi perkembangan transportasi mata pelajaran IPS kelas IV terutama di SDN Buluh 2.

Selain manfaat secara teoritis, media *locker* transportasi ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis. Adapun manfaat secara praktis dari media *locker* transportasi ini yakni dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan sekolah. Manfaat praktis bagi siswa diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran karena media tersebut disajikan dalam bentuk konkret sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Manfaat praktis bagi guru dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan memberikan motivasi kepada guru terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Sedangkan manfaat praktis bagi sekolah dapat dijadikan sebagai masukan dan bahan pertimbangan kepada pihak-pihak pengembang sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.5. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1. Asumsi Penelitian

Menurut Arikunto (2010:104) asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti. Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa dapat mengembangkan media *locker* transportasi yang layak, menarik efektif dan dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas IV materi perkembangan transportasi. Hal ini dikarenakan media ini disajikan

dalam bentuk konkret sehingga berpengaruh pada minat belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Asumsi ini juga dilandasi oleh teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale (dalam Munadi, 2013:19) yang dikenal dengan kerucut pengalaman menyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran secara langsung dan serupa dengan bentuk aslinya maka akan semakin banyak pula pengalaman belajar yang diperoleh siswa.

1.5.2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan media *locker* transportasi ini memiliki beberapa keterbatasan yakni sebagai berikut : (1) Media *locker* transportasi ini dapat digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV semester II. (2) Media *locker* transportasi ini terbatas pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Namun lebih dispesifikasikan pada materi perkembangan transportasi. Media ini juga mengacu pada Standar Kompetensi mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi sedangkan Kompetensi Dasar yang digunakan yakni mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. (3) Media *locker* transportasi ini hanya dapat diterapkan di SDN Buluh 2 kelas IV.

1.6. Definisi Operasional

Menurut Widoyoko (2017:130) mengungkapkan “definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan yang dapat

diamati (diobservasi), dan dengan kata lain definisi operasional adalah pernyataan yang sangat jelas sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman penafsiran karena dapat diobservasi dan dibuktikan perilakunya. Berikut ini akan dijabarkan secara jelas terkait dengan definisi operasional beberapa istilah yang terkait dalam konsep pokok penelitian dan pengembangan yakni sebagai berikut :

1.6.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sehingga pembelajaran lebih mudah diterima oleh siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Selain itu media pembelajaran mampu menjadikan siswa turut terlibat aktif dalam pembelajaran.

1.6.2. Media *Locker* Transportasi

Media *locker* transportasi merupakan jenis pengembangan media tiga dimensi yang diadopsi dari media diorama dan disajikan dalam sebuah *locker* serta dilengkapi dengan audio dan kartu evaluasi. Media *locker* transportasi ini didalamnya terdapat beberapa komponen untuk menggambarkan materi perkembangan transportasi yang melibatkan indera penglihatan dan dapat dilihat dari segala arah. Komponen tersebut meliputi tiruan dari jenis-jenis transportasi darat, air dan udara pada masa lalu dan masa kini.

1.6.3. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang di dalamnya perpaduan dari ilmu sosial yang mengkaji manusia dan sekelilingnya yang berfungsi

mengembangkan kemampuan berfikir, sikap, serta keterampilan siswa terhadap masalah sosial dalam hubungannya sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dan budaya.

1.6.4. Materi Perkembangan Transportasi

Materi perkembangan transportasi merupakan materi yang menjelaskan tentang perkembangan transportasi pada masa lalu dan masa kini. Pada materi ini juga dijelaskan pembagian jenis-jenis transportasi yakni darat, laut dan udara. Materi ini terdapat pada kelas IV semester II.