

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang dimiliki oleh seseorang. Pengalaman belajar tersebut dimiliki oleh siswa sebagai peserta didik di dalam dunia pendidikan. Selain siswa sebagai peserta didik, di dalam dunia pendidikan juga mengenal guru sebagai seorang pendidik. Pendidik juga menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa dengan prosedur yang ditentukan (Sagala, 2014:4).

Interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik disebut dengan pembelajaran. Menurut Saefuddin (2014:8) pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya. Sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada tahap akhir akan dapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru. Pembelajaran juga bisa dimaknai dengan sebuah kegiatan belajar dan mengajar. Proses mengajar dilakukan oleh guru dengan upaya agar dapat membuat siswa belajar. Sedangkan proses belajar dilakukan siswa yang berorientasi pada penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, dan keterampilan siswa. Interaksi pada pembelajaran tidak hanya sebatas guru menyampaikan materi kepada siswa saja tetapi siswa juga berinteraksi dengan lingkungan dan sumber belajar demi terbentuknya pembelajaran yang efektif.

Proses belajar mengajar di sekolah harus mampu menarik minat siswa, mengasah kreativitas siswa dan juga menyenangkan bagi siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat dikatakan ideal, pembelajaran yang ideal dapat dicapai ketika guru mampu membuat iklim kelas yang menyenangkan yaitu dengan penggunaan media yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa. Menurut Arsyad (2014:10) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun masih banyak sekolah dan banyak guru di sekolah tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di ajarkan.

Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang terpenting, mengingat bahwasanya dalam usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional konkret. Menurut Piaget (dalam Rita 2008:35), perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret, pada tahapan ini siswa dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai berfikir logis terhadap obyek yang konkret. Sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan kemandirian siswa.

Media dapat membentuk sebuah pengalaman belajar. Menurut Edgar (dalam Wina ,2008:19) semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh oleh siswa. Media juga dapat digunakan

sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran sedangkan kegiatan pembelajaran berawal dari sebuah kurikulum.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu konsep pembelajaran sosial yang mempunyai hubungan yang luas terkait dengan kehidupan sosial manusia dan tingkah laku manusia dalam masyarakat. Menurut Zuraik (dalam susanto . 2013:137) IPS merupakan suatu harapan untuk membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional, serta yang penuh dengan tanggung jawab sehingga dapat diciptakan nilai-nilai.

Dalam mewujudkan pendidikan IPS di sekolah dasar yang baik maka diperlukan berbagai macam hal yang mendukung terjadinya proses pembelajaran yang optimal. Seorang guru haruslah mampu memberikan pembelajaran sosial yang baik kepada siswanya. Pendidikan IPS juga dihadapkan pada berbagai masalah yaitu seperti fasilitas, media dan dana, sehingga penerapannya kurang efektif. Ada salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yaitu faktor media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswanya. Penggunaan media juga dapat membantu mengurangi masalah pembelajaran yang terjadi.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus dipilih berdasarkan karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran, dan lain sebagainya. Media pembelajaran akan berfungsi optimal jika sesuai dengan sasaran. Namun pada kenyataannya permasalahan seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga terjadi di salah satu sekolah dasar di Kecamatan

Burneh, Kabupaten Bangkalan. Di Sekolah UPTD SDN Tunjung 04 Burneh yaitu dalam pembelajaran IPS kelas IV Tema 5 Sub tema 3 Sikap Kepahlawanan. Melalui hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV UPTD SDN Tunjung 04 Burneh diketahui bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran IPS masih konvensional yaitu menggunakan media gambar dan buku ajar sebagai media pembelajaran.

Peran guru disini lebih mendominasi proses pembelajaran. Metode yang digunakan oleh guru disini yaitu menggunakan metode ceramah yang lebih berpusat pada guru, sedangkan kegiatan siswa hanya menyimak dan menghafal penjelasan dari guru, selanjutnya menggunakan metode tanya jawab. Pembelajaran seperti ini kurang menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kurangnya guru dalam merencanakan proses pembelajaran dan menentukan media pembelajaran, sehingga mempengaruhi nilai atau hasil belajar siswa. Permasalahan pembelajaran yang terjadi harus segera ditangani dan perlu adanya perubahan dalam pembelajaran. Pembelajaran diharapkan lebih mengarah dan disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Kegiatan Siswa juga harus lebih diperhatikan sehingga siswa tidak lagi dipandang sebagai objek pembelajaran, melainkan sebagai subjek yang aktif.

Guru harus berfikir kreatif dalam merancang proses pembelajaran, terampil dalam memilih model pembelajaran, serta harus teliti dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan agar materi yang disampaikan dapat

tersampaikan dengan baik, serta dengan mudah dipahami oleh siswa. Upaya yang dapat dilakukan untuk siswa memahami materi ajar pada mata pelajaran IPS yaitu dengan memilih media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran yang baik diharapkan dapat menghindari kegagalan pada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting, karena pada umumnya siswa lebih mudah memahami dengan hal yang bersifat konkret dan lebih pada pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan semangat dan rangsangan kegiatan belajar bagi siswa.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siska Irania pada tahun 2018 (hal 1) dengan mengembangkan media peta tari tradisional (PETA TRAIN) Indonesia kelas IV SD Materi keberagaman budaya memperoleh hasil uji ahli media sebesar 95 persen pada tingkat sangat layak, hasil uji ahli materi sebesar 75 persen pada tingkat layak, dan uji ahli desain pembelajaran sebesar 91,7 persen pada tingkat sangat layak. Dengan hasil keefektifan media dalam pembelajaran pada uji coba produk aktivitas siswa mencapai 84,4 persen pada tingkat sangat efektif, aktivitas guru mencapai 94,1 persen pada tingkat sangat efektif. Sedangkan pada uji coba pemakaian aktivitas siswa mencapai 70,7 persen dengan tingkat efektif, dan aktivitas guru mencapai 82,4 persen pada tingkat sangat menarik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media PETA TRAIN ini sangat layak, efektif dan menarik.

Berdasarkan uraian diatas, permasalahan yang ada pada proses pembelajaran IPS di UPTD SDN Tunjung 04 Burneh memerlukan penanganan yang tepat. Proses pembelajaran IPS yang efektif dapat dilakukan melalui penggunaan serta pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran 3 dimensi yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (TOFUPAN) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di UPTD SDN Tunjung 04 Burneh”**. Pengembangan media ini digunakan untuk mempelajari materi tentang sikap-sikap kepahlawanan dari pahlawan Nasional.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana kevalidan pengembangan media Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di UPTD SDN Tunjung 04 Burneh ditinjau dari hasil validasi?
- b. Bagaimana keefektifan pengembangan media Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di UPTD SDN Tunjung 04 Burneh ditinjau dari hasil belajar siswa?

- c. Bagaimana kemenarikan pengembangan media Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di UPTD SDN Tunjung 04 Burneh ditinjau dari respon siswa?
- d. Bagaimana keterterapan pengembangan media Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di UPTD SDN Tunjung 04 Burneh ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan media Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di UPTD SDN Tunjung 04 Burneh ditinjau dari hasil validasi.
- b. Mengembangkan media Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di UPTD SDN Tunjung 04 Burneh ditinjau dari hasil belajar siswa.
- c. Mengembangkan media Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di UPTD SDN Tunjung 04 Burneh ditinjau dari respon siswa.
- d. Mengembangkan media Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di UPTD SDN Tunjung 04 Burneh ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) ini terdiri dari komponen-komponen yaitu:
 - a. Media pembelajaran ini dikhususkan untuk materi tentang sikap kepahlawanan dari pahlawan Nasional, yang ada pada pembelajaran IPS kelas IV tema 5 sub tema 3.
 - b. Materi yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan aspek materi dan prosedur pengembangan media. Adapun kesesuaian dalam aspek materi meliputi: (1) kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar, (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (3) kesesuaian materi dengan media yang dibuat, (4) kesesuaian materi dengan kegiatan belajar. Sedangkan dalam aspek prosedur pengembangan media meliputi melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, perencanaan, mengembangkan produk awal, validasi ahli, uji coba dan revisi.
 - c. Jenis media ini yaitu media 3 dimensi yang berukuran 100 cm x 60 cm, media ini berbentuk seperti papan tulis berbahan dasar akrilik dengan menggunakan gambar pahlawan Nasional beserta audio tentang sejarah singkat pahlawan Nasional. Juga dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media.
 - d. Media ini bertujuan untuk mengenalkan sejarah pahlawan Nasional beserta sikap-sikap yang harus diteladani dari pahlawan Nasional.

- e. Penggunaan media pembelajaran ini lebih menekankan kepada keaktifan siswa, karena siswa dapat mencoba sendiri media ini dengan cara menekan tombol sikap kepahlawanan yang dimiliki oleh setiap pahlawan Nasional tersebut.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat kepada semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti meliputi.

1) Bagi Siswa

- a. Media pembelajaran Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (TOFUPAN) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan ini dapat membuat siswa tertarik dan bersemangat.
- b. Media pembelajaran Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (TOFUPAN) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan ini dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa serta meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran.
- c. Media pembelajaran Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (TOFUPAN) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan ini dapat memberikan pemahaman siswa tentang sejarah pahlawan Nasional, Asal daerah dari setiap pahlawan, beserta sikap yang dimiliki oleh pahlawan Nasional.

2) Bagi Guru

- a. Dapat membantu mempermudah guru dalam menjelaskan materi.
- b. Dapat mempermudah guru dalam memfokuskan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan siswa mengenai materi sikap kepahlawanan.

3) Bagi Peneliti

- a. Mengetahui apakah media pembelajaran Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan ini dapat mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa dan guru.
- b. Menambah kajian studi pengembangan media pembelajaran.
- c. Membuktikan bahwa media pembelajaran Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan ini bisa dijadikan sarana dalam penyampaian materi sikap kepahlawanan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi adalah pernyataan yang dapat diuji kebenarannya secara empiris berdasarkan pada penemuan, pengamatan, dan percobaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya. Asumsi penelitian pengembangan media pembelajaran Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan dapat digunakan sebagai media yang layak dari segi kevalidan, keefektifan, kemenarikan dan keterterapan dalam pembelajaran tematik

kelas IV SDN Tunjung 04 Burneh. Adapun keterbatasan penelitian pengembangan ini yaitu:

- a. Media terbatas pada tema 5 Pahlawanku, subtema 3 Sikap Kepahlawanan, dan pembelajaran 1, akan tetapi media pembelajaran ini terfokuskan pada penjelasan sejarah pahlawan nasional beserta sikap kepahlawanan yang dimiliki setiap pahlawan.
- b. Media pembelajaran Peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) Kelas IV Tema 5 Sub Tema 3 Sikap Pahlawan ini terbatas pada KD 3.4
- c. Pengambilan data dilakukan dengan skala terbatas dikarenakan adanya pandemi Covid-19.

G. Definisi Operasional

Menurut Alimul (dalam Aditya, 2009:15) Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati dan memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi secara cermat terhadap objek. Definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru untuk memberikan informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung pengajaran.
- b. Peta adalah gambar atau lukisan pada kertas dan sebagainya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung, dan sebagainya.
- c. Tombol fungsi *push button switch* (saklar tombol tekan) adalah perangkat atau saklar sederhana yang berfungsi untuk menghubungkan atau memutuskan aliran arus listrik dengan sistem kerja tekan *unlock* (tidak

mengunci). Sistem kerja unlock disini berarti saklar akan bekerja sebagai *device* penghubung atau pemutus aliran arus listrik saat tombol ditekan, dan saat tombol tidak ditekan (dilepas) maka saklar akan kembali pada kondisi normal.

- d. Media pembelajaran peta Tombol Fungsi Pahlawan Nasional (*TOFUPAN*) merupakan media yang berbentuk seperti papan tulis yang berbahan dasar akrilik. Pada media ini terdapat gambar pahlawan Nasional, peta dan tombol sikap kepahlawanan yang dimiliki oleh masing-masing pahlawan. Media ini juga terdapat audio tentang sejarah singkat pahlawan Nasional pada masing-masing gambar pahlawan Nasional.