

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini dapat dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan zaman. Pendidikan yang merupakan bagian dari kehidupan dan berperan aktif dalam meningkatkan kualitas sumber daya pada manusia. Pendidikan sangat perlu dikembangkan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan pembangunan suatu negara. Pendidikan juga harus mengembangkan berbagai aspek salah satunya kecerdasan dan keterampilan dalam pembelajaran.

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses berubah perilaku dengan pengalaman Gagne (dalam Dahar, 2011:2). Pendapat lain yang dikatakan oleh Winkel (dalam Khuluqo, 2017:2) belajar adalah aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Seperti yang disampaikan oleh para ahli diatas, dapat diketahui bahwa belajar merupakan aktivitas perubahan perilaku yang menghasilkan sebuah pengalaman. Perubahan tersebut baik secara sikap maupun mental yang berasal dari adanya interaksi oleh lingkungan belajar beserta guru melalui proses belajar mengajar.

Guru sangat memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Guru harus memiliki sejumlah keterampilan yang didapatkan dari sebuah proses latihan dari lembaga pendidikan yang komponen ditambah dengan pendidikan dan pelatihan lanjutan setelah menyelesaikan studi di lembaga pendidikan tenaga kependidikan Syah (dalam Hamdani, 2011:173). Guru memiliki peranan yang sangat penting diantaranya adalah mendidik, membimbing, dan

mengajar. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran guru diharapkan mampu menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikan kepada siswanya secara menarik, efisien, dan efektif. Kegiatan pembelajaran pada saat ini menggunakan pembelajaran kurikulum 2013 atau disebut dengan pembelajaran tematik yang merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep yang lain dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna Subroto (2000:9). Berdasarkan pendapat diatas maka dapat diketahui bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang saling berhubungan antar mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lainnya dengan keterkaitan sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Pembelajaran tematik yang efektif dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam pembelajaran untuk menunjang dan meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga mampu menerima pembelajaran dengan maksimal. Hamdani (2011:90) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Pendapat lain mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa Hamalik (dalam

Arsyad, 2014:19). Media pembelajaran ini dengan kata lain adalah bentuk perantara agar siswa mampu menerima materi yang masih bersifat abstrak menjadi konkret.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Tarik 1 Sidoarjo pada siswa kelas IV, pada hari Selasa tanggal 12 November 2019, kenyataan yang ditemui di lapangan adalah bahwa pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas kurang optimal terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Guru dalam mengajar menggunakan media buku serta gambar yang hanya ditempelkan pada selembar kertas karton. Media yang digunakan guru kurang menarik sehingga minat dan motivasi siswa rendah. Guru harus lebih kreatif dalam pembelajaran agar lebih menarik untuk menunjang suatu keberhasilan pembelajaran. Peneliti memilih materi keragaman pakaian adat dan lagu daerah dikarenakan siswa sulit untuk memahami ragam keunikan pakaian adat dan lagu daerah. Dengan materi keragaman pakaian adat dan lagu daerah, diharapkan siswa lebih memahami tentang keragaman pakaian adat dan lagu daerah di Indonesia. Hal ini juga dibuktikan pada angket respon siswa yang sebagian besar siswa mengungkapkan ingin menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran.

Kendala yang dihadapi pada penggunaan media saat pembelajaran seperti gambar yang digunakan terlalu kecil sehingga media tersebut tidak dapat dilihat oleh banyak siswa. Guru hanya menggunakan media yaitu gambar yang tertera pada buku, gambar yang hanya ditempelkan pada selembar karton sedangkan bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah kertas sehingga cepat rusak dan tidak tahan lama. Permasalahan yang ditemukan diatas dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik bagi siswa.

Hal yang diperlukan untuk membantu mengatasi masalah dan kendala tersebut yaitu dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik berupa media pembelajaran tiga dimensi. Media tiga dimensi ini digunakan pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku yang memuat 3 mata pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS menjelaskan keragaman budaya di Indonesia. Pada subtema ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran tiga dimensi keragaman pakaian adat dan lagu daerah di Indonesia. Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keberagaman suku dan budaya yang sangat banyak. Mulai dari keberagaman pakaian adat, lagu daerah, maupun bahasa. Berbagai macam ragam pakaian adat serta lagu daerah juga memiliki keunikan dan ciri khas nya masing-masing. Siswa yang sebelumnya sering mengamati hanya dengan bentuk gambar, namun sekarang dapat mengamati dalam bentuk yang berbeda yaitu berupa tiga dimensi serta terdapat audio di dalamnya yang berisi lagu daerah. Tujuan pembelajaran pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku yaitu mengidentifikasi keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Alifatul Hasanah (2017), pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Jember Lor 2. Penelitian ini pada materi keragaman pakaian adat dengan menggunakan media yang dikemas dalam bentuk permainan. Penggunaan media ini bisa berlangsung dengan baik, namun media pembelajaran ini hanya dapat dilihat pada satu sisi saja dan bahan media pembelajaran mudah rusak karena terbuat dari kertas karton. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Fika Izzatul Mufida (2018) Pembelajaran IPS Kelas IV MI Miftahul Huda Karangploso. Penelitian pengembangan ini pada materi keragaman pakaian adat dengan hasil penelitian ini layak, efektif dan menarik. Media

pembelajaran ini hampir sama dengan media pembelajaran yang akan saya kembangkan. Media pembelajaran ini menggunakan boneka dengan pakaian adat, namun kekurangan media ini adalah terdapat beberapa tiruan pakaian adat yang kurang sesuai dengan bentuk aslinya. Hal ini dapat menyebabkan siswa salah dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Selain itu media pembelajaran ini menggunakan kotak penyimpanan yang terbuat dari kertas kardus, sehingga media lebih mudah rusak dan tidak tahan lama. Serta tidak adanya komponen lain dalam menunjang media pembelajaran salah satunya yaitu buku petunjuk.

Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran memang akan lebih efektif ketika menggunakan media pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah untuk mempermudah siswa dalam belajar dan dapat membangkitkan rangsangan dalam kegiatan belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2010:29) Media pembelajaran tiga dimensi merupakan sekelompok media yang dapat berwujud sebagai benda tiruan dengan minatur dan dapat juga berwujud benda asli atau mati. Media tiga dimensi ini dapat diamati dari arah pandang mana saja serta mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Selain itu dapat memberikan pengalaman langsung terhadap siswa. Dalam penggunaan kepada siswa sekolah dasar, media tiga dimensi ini tergolong sederhana serta mudah dalam pemanfaatan dan penggunaannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran tiga dimensi dan terdapat audio. Pada saat wawancara, peneliti juga berdiskusi dengan guru kelas IV di SDN Tarik 1 Sidoarjo ini bahwa akan membuat

media pembelajaran berupa tiga dimensi dan terdapat audio juga. Kemudian guru menyetujui hal tersebut karena memang siswa sudah terlalu sering menggunakan media gambar saja. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran ini pada kelas IV, dengan judul “Pengembangan Media Boneka Bernyanyi Pakaian Adat dan Lagu Daerah Kelas IV SDN Tarik 1”. Pengembangan media pembelajaran ini digunakan untuk mempelajari mengenai keragaman pakaian adat beserta lagu daerah yang ada di Indonesia. Media pembelajaran harus dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam kegiatan pembelajaran siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media Boneka Bernyanyi Pakaian Adat dan Lagu Daerah di kelas IV SDN Tarik 1 yang valid ditinjau dari validasi para ahli?
2. Bagaimana pengembangan media Boneka Bernyanyi Pakaian Adat dan Lagu Daerah di kelas IV SDN Tarik 1 yang menarik ditinjau dari respon siswa?
3. Bagaimana pengembangan media Boneka Bernyanyi Pakaian Adat dan Lagu Daerah di kelas IV SDN Tarik 1 yang efektif ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media Boneka Bernyanyi Pakaian Adat dan Lagu Daerah di kelas IV SDN Tarik 1 yang efektif ditinjau dari validasi para ahli.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media Boneka Bernyanyi Pakaian Adat dan Lagu Daerah di kelas IV SDN Tarik 1 yang menarik ditinjau dari respon siswa.

3. Untuk mengetahui keefektifan media Boneka Bernyanyi Pakaian Adat dan Lagu Daerah di kelas IV SDN Tarik 1 yang efektif ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Boneka Bernyanyi itu dapat digunakan untuk materi keragaman pakaian adat dan lagu daerah di Indonesia pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 pada kelas IV SD.
2. Penggunaan media pembelajaran Boneka Bernyanyi dibantu oleh buku petunjuk penggunaan media, sehingga semua siswa bisa membaca langkah penggunaan media dengan baik dan benar.
3. Bahan media pembelajaran yaitu kotak dari kayu dan akrilik dan terdapat boneka yang terbuat dari kain flannel. Serta pelengkap media seperti tombol, *charge*, lampu, dan audio.
4. Desain media pembelajaran yang diletakkan pada sebuah koper dengan panjang 60 cm, lebar 15 cm dan tinggi 40 cm.
5. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang memuat materi keragaman pakaian adat dan lagu daerah pada 10 provinsi di Indonesia.

Media pembelajaran boneka bernyanyi pada setiap kotaknya terdapat sepasang boneka yang total berjumlah sepuluh pasang boneka dengan pakaian adat yang terbuat dari kain flannel yang didesain menyerupai aslinya. Selain itu pada setiap kotaknya disertai sebuah tombol, lampu dan audio berisi sebuah lagu sesuai dengan daerahnya. Apabila tombol pada setiap kotak tersebut ditekan, maka lampu otomatis akan menyala serta audio otomatis akan mengeluarkan suara lagu daerah.

Dilengkapi dengan *charge* untuk mengisi daya media serta buku petunjuk untuk memudahkan dalam penggunaan media pembelajaran.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran Boneka Bernyanyi untuk siswa kelas IV dapat dijabarkan dalam beberapa manfaat berikut ini:

1. Bagi Siswa

Membuat siswa lebih mudah memahami materi dan lebih tertarik sehingga siswa lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Memotivasi guru agar dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menarik serta mempermudah penyampaian materi.

3. Bagi Pengembang

Dapat menjadikan sebagai sarana dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.6.1 Asumsi Penelitian Pengembangan

Asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Adapun asumsi yang mendasari dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Boneka Bernyanyi pakaian adat dan lagu daerah dapat menarik dan memotivasi siswa dalam mempelajarinya dan mampu mengembangkan kompetensi yang dimiliki secara aktif dan mandiri.

2. Media pembelajaran Boneka Bernyanyi pakaian adat dan lagu daerah merupakan media yang membutuhkan biaya mahal dan waktu yang cukup lama.

1.6.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian pada produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Tarik 1 Sidoarjo dengan menggunakan media pembelajaran.
2. Media pembelajaran Boneka Bernyanyi ini dibuat terbatas pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 pada mata pelajaran IPS dengan materi keragaman pakaian adat dan lagu daerah.
3. Media pembelajaran boneka bernyanyi terbatas hanya mencakup 10 provinsi di Indonesia yang pemilihan setiap provinsinya didasarkan pada persebaran wilayah.
4. Produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran berbentuk koper yang disertai dengan audio dan boneka dengan pakaian adat.
5. Menggunakan model pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:37).
6. Media pembelajaran Boneka Bernyanyi diproduksi sebanyak 1 buah untuk dihibahkan kepada prodi pendidikan guru sekolah dasar.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional berfungsi untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah-istilah yang digunakan pada Penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pemberi informasi kepada penerima informasi sebagai alternatif mempermudah untuk penyampaian informasi yang diberikan. Media pembelajaran juga bisa dikatakan sebagai perangkat penunjang dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Media pembelajaran ada yang berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi.

2. Media pembelajaran Boneka Bernyanyi

Media pembelajaran Boneka Bernyanyi adalah media pembelajaran yang berbentuk koper dan berisi mengenai beberapa keragaman pakaian adat dan lagu daerah di Indonesia yang dilengkapi dengan audio. Media pembelajaran ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mengidentifikasi keunikan serta perbedaan pada ragam pakaian adat maupun lagu daerah. Media pembelajaran Boneka Bernyanyi ini berwujud sebagai benda tiruan yang hampir mirip dengan benda aslinya.

Media pembelajaran Boneka Bernyanyi bertujuan untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini juga bisa digunakan sebagai teknik penilaian dalam suatu pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini dapat menentukan arah yang ingin dicapai oleh media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah tanpa merasa bahwa mereka sedang belajar.