

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat dikatakan sebagai kebutuhan setiap manusia, karena sejak lahir anak sudah membutuhkan pendidikan yang paling mendasar dari orang tua. Pendidikan merupakan proses pembentukan manusia dengan menggunakan metode-metode tertentu sehingga memperoleh pengetahuan, pemahaman, sikap atau cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan dan keterampilan. Pengertian tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yaitu dapat mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yakni manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, terampil, sehat jasmani maupun rohani, memiliki kepribadian yang mandiri dan tanggung jawab. Untuk mencapai tujuan pendidikan, dibutuhkan seorang guru yang memiliki perilaku dan kinerja yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Kinerja yang dimaksud yaitu salah satunya guru harus memiliki berbagai inovasi dan kreatifitas dalam menerapkan pembelajaran yang bermakna. Cara untuk mencapai pembelajaran bermakna yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang cocok untuk membantu mempermudah siswa menerima pengetahuan yang disampaikan pada saat belajar.

W.S Winkel (Susanto, 2013: 4) mengemukakan belajar ialah suatu aktivitas yang berlangsung pada saat interaksi antara individu dengan lingkungannya, dan bisa menghasilkan suatu perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan

dan nilai. Dengan kata lain dalam kegiatan belajar, siswa mengalami proses dari tidak tahu menjadi tahu. Belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, akan tetapi kebanyakan siswa melakukan proses belajar di sekolah. Oleh karena itu, guru harus memberikan pengetahuan yang mudah dipahami oleh siswa pada saat proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi dua arah antara guru dan siswa. Di mana pada saat proses mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa. Menurut Gagne dan Briggs (Lefudin, 2017: 13) pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu proses belajar siswa secara aktif sesuai dengan rancangan yang telah dibuat oleh guru, supaya terjadi proses belajar yang bersifat internal. Guru di sini harus dapat mengembangkan kreativitas berpikir siswa serta dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Untuk mencapai hal tersebut membutuhkan sumber belajar yang dapat mentransfer pesan dengan baik kepada siswa berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan guru untuk membantu mentransfer pesan dengan baik kepada siswa. Sehingga, dapat terjadi proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Sabri, 2014:107). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta dapat membuat proses belajar lebih efektif dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Maka, guru harus teliti untuk memilih media pembelajaran yang akan diterapkan pada saat proses pembelajaran

berlangsung. Media yang diterapkan harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 Desember 2020 mengenai pembelajaran tematik yang telah dilakukan di UPT SD Negeri 76 Gresik kecamatan Cerme kabupaten Gresik dengan guru kelas IV diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di kelas IV sudah menggunakan berbagai metode, namun tidak selalu menggunakan media. Media yang saat ini digunakan yaitu media gambar dan buku pegangan. Menurut guru kelas IV antusias siswa pada saat pembelajaran menggunakan media dengan tidak menggunakan media sangat berbeda. Siswa lebih aktif dan antusias apabila proses pembelajaran guru menggunakan media yang mereka belum pernah ketahui. Media yang diperlukan oleh siswa menurut guru yaitu media yang menarik, cocok untuk pembelajaran tematik dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan yaitu KI dan KD.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 21 Desember 2020 bertepatan di rumah salah satu siswa dikarenakan adanya wabah COVID-19 sehingga pembatasan sosial diterapkan di Indonesia, peneliti bersama guru kelas melakukan pembelajaran dengan cara mendatangi salah satu rumah siswa. Peneliti memperoleh informasi bahwa proses pembelajaran tematik yang berlangsung di kelas IV UPT SD Negeri 76 Gresik dengan kondisi yang kurang optimal dan tidak efektif, terutama penggunaan media pembelajarannya. Pada saat peneliti melakukan observasi, ketepatan guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku, guru hanya melakukan pembelajaran dengan metode tanya jawab, ceramah dan menjelaskan materi pembelajaran dengan menulis.

Kurangnya media yang digunakan oleh guru menyebabkan siswa tidak aktif, malas untuk melakukan pembelajaran dan sulit untuk memahami materi yang diajarkan sehingga membuat hasil belajar siswa menurun, peneliti memperoleh informasi bahwa pada saat guru memberikan tugas diakhir pembelajaran luring terbatas disalah satu rumah siswa, nilai yang diperoleh siswa yaitu hanya 50% yang mencapai KKM. Selain itu dari hasil observasi yang dilakukan melalui angket sebesar 100% siswa merespon bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran yaitu berupa gambar, dan 70% siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket atau buku pegangan. Selain itu menurut siswa, guru belum pernah menggunakan media 3 dimensi seperti diorama, miniatur, dan denah. Guru hanya sering menggunakan media 2 dimensi seperti gambar.

Media pembelajaran yang seharusnya digunakan oleh guru adalah media yang kreatif dan inovatif sehingga dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Solusi yang dapat digunakan untuk kendala yang sudah dipaparkan melalui hasil wawancara dan observasi di UPT SD Negeri 76 Gresik adalah salah satunya menggunakan media pembelajaran yang sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru kelas. Peneliti disini mengembangkan media pembelajaran tematik 3 dimensi audio-visual berupa kereta imajinasi, pengembangan media kereta imajinasi ini dilengkapi dengan dena dan rute untuk dilewati kereta, pada saat kereta bergerak maka otomatis akan mengeluarkan suara. Berbeda dengan pengembangan petualangan kereta yang tidak bisa mengeluarkan suara pada saat kereta bergerak.

Penelitian yang sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Binti Qomariyatul Khoiroh dengan judul “Pengembangan Media PETA (Petualangan Kereta) pada Pembelajaran Tematik Subtema Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil uji coba kevalidan media dari validator adalah 87,5% dengan kategori sangat valid, ahli materi 90% (sangat layak). Hasil uji kemenarikan berdasarkan respon siswa 80% dengan kategori menarik. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria sangat valid dan menarik, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran tematik dengan menarik, efektif, dan menyenangkan. Sehingga peneliti mengangkat judul penelitian : **“Pengembangan Media KERI (Kereta Imajinasi) Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Subtema 1 PB 2 Kelas IV di UPT SD Negeri 76 Gresik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut :

- 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran KERI (Kereta Imajinasi) pada materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV UPT SD Negeri 76 Gresik bila ditinjau dari lembar validasi ahli ?
- 2) Bagaimana efektifitas media pembelajaran KERI (Kereta Imajinasi) pada materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV UPT SD Negeri 76 Gresik

bila ditinjau dari hasil tes belajar siswa, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru ?

- 3) Bagaimana kemenarikan media pembelajaran KERI (Kereta Imajinasi) pada materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV UPT SD Negeri 76 Gresik bila ditinjau dari angket respon siswa ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan media pembelajaran KERI (Kereta Imajinasi) tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV UPT SD Negeri 76 Gresik yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli.
- 2) Mengembangkan media pembelajaran KERI (Kereta Imajinasi) tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV UPT SD Negeri 76 Gresik yang efektif ditinjau dari hasil tes belajar siswa, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru.
- 3) Mengembangkan media pembelajaran KERI (Kereta Imajinasi) tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV UPT SD Negeri 76 Gresik yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran KERI merupakan media yang menjelaskan tentang materi gaya gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar, cerita fiksi dan juga tanda tempo tinggi dan rendah nada yang ada pada cerita Thomas and Friends

supaya dapat menarik minat dan juga semangat siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Berikut merupakan spesifikasi media KERI (Kereta Imajinasi) :

- 1) Media KERI ini didesain dengan berbentuk koper yang memiliki ukuran dengan panjang x lebar x tinggi yaitu (130 cm x 80 cm x 10 cm).
- 2) Jenis media KERI tergolong dalam jenis media audio visual tiga dimensi, dimana media ini dapat mengeluarkan suara pada saat kereta dijalankan dan juga terdapat diorama kereta api.
- 3) Bentuk dari media KERI ini berupa sebuah kereta api yang ada di perbukitan dan memiliki 3 stasiun dan juga miniatur-miniatur lainnya.
- 4) Bahan-bahan yang digunakan untuk media KERI adalah kayu, kayu triplek, cat pewarna, sterofom, serta bahan-bahan pelengkap lainnya.
- 5) Media KERI ini menggunakan kereta ukuran skala HO dan memiliki 4 gerbong, dimana pada gerbong 1 digunakan sebagai penggerak kereta yang cara penggunaannya menggunakan remote control, kemudian ke-3 gerbong lainnya berisikan soal-soal.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pada produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian hanya dilakukan di UPT SD Negeri 76 Gresik pada kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran KERI (Kereta Imajinasi).
- 2) Media pembelajaran KERI (Kereta Imajinasi) yang dikembangkan dibuat terbatas, hanya dapat digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar tema 8 subtema 1 pembelajaran 2.

- 3) Produk yang dihasilkan hanya berbasis audio visual.
- 4) Penelitian ini hanya melakukan pada tahap ke-7 yaitu revisi produk awal karena masih dalam kondisi pandemi COVID-19 sehingga dibatasi untuk berpergian jauh dari rumah jadi untuk pemilihan sekolah harus berada disekitar rumah dan sekolah terdekat yaitu UPT SD Negeri 76 Gresik yang hanya memiliki jumlah siswa keseluruhan 14 anak sehingga peneliti tidak bisa melanjutkan ketahap selanjutnya yaitu uji coba pemakaian atau kelompok besar.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan oleh peneliti dalam rangka membuat media pembelajaran KERI (Kereta Imajinasi) supaya guru dapat menggunakan media pada proses pembelajaran tematik dan mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari beberapa materi yang sudah dirangkum dalam satu media pembelajaran tersebut. Dalam hal ini, diharapkan agar guru termotivasi untuk bisa menggali kreatifitas dalam diri sehingga dapat memberikan media pembelajaran yang bisa menunjang pembelajaran siswa sehingga lebih menarik.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan hubungan mengenai konsep pokok yang mengkaitkan dengan masalah yang telah diteliti atau variabel penelitian (Rofi'uddin, 2017: 18). Variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini, yaitu:

1) Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi dua arah antara guru dan siswa sehingga dapat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan dan terjadinya proses perolehan pengetahuan baru.

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat perantara yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif.

3) Media Pembelajaran Kereta Imajinasi

Media pembelajaran Kereta Imajinasi adalah sebuah media pembelajaran Audio-Visual 3D sehingga dapat diamati dari arah pandang mana saja dan berisi tentang 3 materi pelajaran sekaligus yaitu IPA dengan materi gaya dan gerak, B. Indonesia dengan materi cerita fiksi dan SBdP dengan materi tanda tempo dan tinggi rendah nada.