

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar adalah suatu proses untuk memperbaiki diri dari segi kualitas hingga kuantitas, seseorang yang terus belajar secara tidak langsung akan meningkat kualitas dan kuantitas diri, kualitas yang di dapat dari belajar terus menerus antara lain peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain. jika seorang individu tidak mengalami perubahan dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas yang ada di dalam diri seseorang, maka dapat dikatakan seseorang itu belum berhasil dalam proses belajar dengan kata lain ia mengalami kegagalan dalam proses belajar. Menurut Robert M Gagne berpendapat bahwa belajar yakni perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar terus menerus tidak hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan atau perkembangan saja. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan dalam diri seseorang untuk meningkatkan pengetahuan serta kemampuan dalam diri seseorang untuk menjadi lebih baik melalui kegiatan belajar yang dilakukan secara sadar. Kegiatan belajar tidak hanya dilakukan sendiri melainkan harus ada seseorang yang mempunyai kemampuan lebih seperti guru atau tenaga pendidik. Kepribadian dan kompetensi profesional. Jadi, jika guru dan calon guru sudah memiliki keempat kompetensi tersebut maka kendala-kendala dan masalah- masalah yang ada di sekolah akan dapat teratasi dengan baik. Kompetensi

yang dimiliki oleh guru sangat berperan penting dalam tercapainya tujuan pendidikan.

Pada kegiatan proses pembelajaran biasanya dilakukan pada jenjang usia dini, anak-anak, remaja bahkan sampai usia tua. Hal ini buktikan pada para ahli yang mengungkapkan proses pembelajaran terdiri dari dua aspek yakni: 1) Belajar yang tertuju pada apa yang akan dilakukan oleh siswa 2) Mengajar yang bertujuan apa yang akan diberikan oleh guru kepada siswa (Jihad, 2013:11). Pendidik juga harus memberikan penjelasan tentang spiritual terhadap proses pembelajaran agar peserta didik dapat memiliki spiritual yang kuat agama, pengendalian diri serta dapat memiliki akhlak yang mulia.

Proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang ada di kelas/kegiatan kelas. Kegiatan kelas merupakan suatu tempat bagi guru dan siswa dalam bertukar pikiran, pendapat pada proses pembelajaran guna mengembangkan ide-idenya. Dalam komunikasi antar guru dan siswa seringkali terjadi penyimpangan sehingga komunikasi menjadi tidak efektif karena adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan dan kurangnya minat siswa. Salah satunya usaha untuk meningkatkan siswa yakni dengan menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan media berfungsi untuk menarik perhatian siswa serta sebagai penyaji stimulus informasi dan sikap serta meningkatkan keserasian dalam meningkatkan informasi. Pada kurikulum yang digunakan yakni kurikulum 2013 pada pendidikan sekarang siswa dituntut untuk lebih aktif dari guru. Kurikulum 2013 atau bisa disebut tematik adalah kurikulum yang dibuat oleh pemerintah guna menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan dengan begini siswa mudah untuk mempelajari

semua mata pelajaran dengan kompleks dan tergabung. Pada kurikulum ini siswa biasanya lebih berperan aktif dan leluasa untuk menyampaikan pendapat pada saat proses pembelajaran dikelas. Proses pembelajaran tematik tidak jauh berbeda dengan KTSP. Penggunaan media pembelajaran salah satu perangkat yang sangat penting untuk proses pembelajaran tematik. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran hasil belajar siswa akan berbeda. Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar untuk peserta didik dalam menentukan hasil belajar. Siswa cenderung aktif saat menggunakan media pembelajaran, karena penggunaan media juga untuk mempermudah guru menyampaikan informasi atau konsep pelajaran kepada siswa. Cara memilih media harus menarik dan interaktif. Artinya peserta didik akan memperoleh keuntungan yang signifikan apabila menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik belajar (Daryanto, 2016:16) Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Desember 2020 oleh salah satu Guru di SDN Sanggara Agung 03. Peneliti mendapatkan informasi pada saat melakukan kegiatan wawancara bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi media pembelajaran ada di sekolah SDN Sanggra Agung 03. Alasannya guru tidak sempat menggunakan dan membuat media pembelajaran terutama media pembelajaran multimedia untuk menjelaskan pembelajaran. Tanpa menggunakan media pembelajaran, maka pembelajaran menjadi tidak bermakna serta pembelajaran menjadi abstrak dan siswa tidak mendapatkan informasi secara maksimal. Salah satu solusi yang diberikan peneliti yakni membuat media pembelajaran menggunakan gawai (Handphone). Pengertian

gawai adalah perangkat elektronik yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, sosial, pembelajaran bahkan hiburan.

Kelas III Tema 6 Sub Tema 1 PB 1 yakni mengenai Sumber dan Bentuk Energi. Peneliti menggunakan materi ini untuk dituangkan dalam media pembelajaran berjenis media audio visual dengan menggunakan gawai. Peneliti memilih media tersebut dibuktikan dari angket siswa yang mengatakan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran dan siswa tidak menyiapkan buku pada saat proses pembelajaran tersebut. Kemudian kedua dibuktikan oleh hasil wawancara oleh guru.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Fitroh Setyo Putro Wibowo 2020. Penggunaan Gawai pada proses pembelajaran selama masa pandemi . Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data 60,35% guru menyatakan pentingnya penggunaan gawai dalam proses pembelajaran selama pandemi layak digunakan bagi siswa SD Muhamadiyah Surabaya. Hal inilah yang dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menggunakan gawai sebagai media pembelajaran yang interaktif di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan studi literasi peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan gawai agar memudahkan siswa serta guru dalam menggunakan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran tematik menggunakan gawai Tema 6 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 dapat memberikan pembelajaran yang konkrit dan nyata untuk siswa kelas III materi sumber dan bentuk energi. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual diharapkan mempermudah guru dalam proses pembelajaran secara efektif dan menarik serta tujuan pembelajaran dapat

tercapai secara maksimal dan hasil belajar yang diinginkan oleh guru dan siswa khususnya Kelas III di SDN Sanggara Agung 03 Socah Bangkalan. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menarik sebuah judul untuk dikembangkan yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Menggunakan Gawai Pada Tema 6 Sub Tema 1 PB 1 Kelas III Di SDN Sanggra Agung 03 Socah”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan dalam penelitian ditemukan bahwa guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran khususnya pada saat pandemi seperti ini. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kevalidan “Pengembangan pembelajaran tematik menggunakan gawai pada tema 6 sub tema 1 PB 1 kelas III di SDN Sanggra Agung 03 Socah?”
2. Bagaimanakah pengembangan pembelajaran tematik menggunakan gawai pada tema 6 sub tema 1 PB 1 Kelas III di SDN Sanggra Agung 03 Socah yang menarik ditinjau oleh siswa?
3. Bagaimanakah pengembangan pembelajaran tematik menggunakan gawai pada tema 6 sub tema 1 PB 1 kelas III di SDN Sanggra Agung 03 Socah yang efektif ditinjau dari angket respon siswa dan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui validasi media pembelajaran gawai pada kelas III Tema 6 Sub Tema 1 PB 1.
2. Mengetahui keefektifan terlaksananya kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran gawai pada kelas III Tema 6 Sub Tema 1 PB 1.
3. Mengetahui kemenarikan melalui angket respon siswa dan guru pada saat menggunakan media pembelajaran gawai Tema 6 Sub Tema 1 PB 1 pada kelas III.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran tematik sumber energi dengan menggunakan Gawai pada Tema 6 Sub Tema 1 PB 1.
2. Media pembelajaran tematik sumber energi menggunakan Gawai ini berbentuk audio.
3. Media pembelajaran Gawai materi sumber energi menggunakan aplikasi *Unity*.
4. Media pembelajaran ini terdapat gambar sumber dan bentuk energi seperti matahari, api, panas bumi, listrik. Adanya gambar perbedaan lama waktu suatu kejadian serta lirik lagu Matahari.

5. Media pembelajaran ini mudah dibawa kemana-mana karena berbentuk aplikasi.
6. Media pembelajaran dilengkapi dengan lagu matahari.

Media pembelajaran tematik dengan menggunakan gawai pada tema 6 sub tema 1 PB 1 Kelas III ini juga memiliki kelebihan diantaranya:

1. Media pembelajaran tematik sumber energi menggunakan Gawai ini memiliki tampilan yang menarik, warna yang cerah dan terdapat lagu yang bisa menarik perhatian siswa.
2. Media pembelajaran tematik sumber energi menggunakan Gawai ini juga dapat memungkinkan untuk digunakan dalam jangka panjang karena berupa aplikasi yang mudah dijangkau dan mudah dibawa kemana-mana.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran tematik sumber energi menggunakan gawai pada Tema 6 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Subjek penelitian dalam pengembangan hanya terbatas pada siswa khususnya kelas III dilingkungan sekitar rumah
2. Media pembelajaran tematik sumber energi menggunakan gawai hanya digunakan pada kelas III Tema 6 Sub Tema 1 PB 1.
3. Jenis Gawai/Handphone terbatas hanya berjenis android.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan gawai untuk siswa kelas III dijabarkan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Membuat siswa belajar dengan menggunakan cara yang baru dengan menyenangkan siswa akan lebih aktif pada saat proses pembelajaran. Siswa dapat dengan mudah mengikuti proses pembelajaran dengan penuh semangat dengan hal ini siswa akan lebih mudah menangkap konsep materi dan mengingatnya lebih mudah.

2. Bagi Guru

Memberikan motivasi bagi guru untuk membuat proses kegiatan pembelajaran dengan lebih menyenangkan dan menggunakan kreatifitas guru. Agar guru dengan mudah menyampaikan konsep materi kepada siswa.

4. Bagi Sekolah

Solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Bagi pengembang

Memberikan suatu pengalaman untuk mengembangkan dengan wawasan serta meningkatkan kompetensi dalam proses pembelajaran. Agar media pembelajaran ini berguna dan bermanfaat saat proses pembelajaran berlangsung.

G. Definisi Istilah

Secara istilah definisi istilah dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran dibuat agar siswa mudah mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah serta pembelajaran lebih bermakna, konkrit dan efektif. Model pengembangan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Borg and Gall.
2. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan untuk merangsang pikiran dan perhatian siswa.
3. Media pembelajaran dengan menggunakan gawai adalah suatu perangkat yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, pembelajaran bahkan hiburan. Gawai ini adalah termasuk audio visual yang menggunakan kemampuan indera telinga dan penglihatan.
4. Media pembelajaran tematik materi sumber dan energi menggunakan gawai adalah suatu perangkat atau alat yang digunakan untuk proses pembelajaran pada kelas III Tema 6 Sub Tema 1 PB 1 yang menjelaskan sumber dan bentuk energi untuk mempermudah siswa dalam menjelaskan sumber dan bentuk energy.
5. Sumber energi adalah segala sesuatu di sekitar yang dapat menghasilkan energi baik yang kecil maupun yang besar. Sumber energi dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat dimanfaatkan pada aktivitas atau kegiatan dalam kehidupan.