

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2001:79). Pendidikan dilaksanakan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap dan perilaku dengan adanya interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Pembangunan pendidikan yang sudah dilaksanakan sejak Indonesia merdeka telah memberikan hasil yang cukup mengangumkan karena secara kualitas sumber daya manusia Indonesia sudah jauh lebih baik.

Guru memiliki peranan penting dalam pembangunan pendidikan. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru, agar mampu melaksanakan peranan dalam pendidikan yakni memahami karakteristik siswa dan mampu mengorganisasikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak siswa serta guru harus mampu memahami cara belajar dari siswa. Agar dapat memahami proses belajar yang terjadi pada diri siswa, guru perlu menguasai hakikat belajar, konsep belajar dan kurikulum yang digunakan selain itu guru juga

harus menggunakan berbagai media, metode dan model pembelajaran yang dapat menarik peserta didik.

Kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan (Fadlillah, 2014:13). Kunci utama kesuksesan suatu pendidikan ditentukan berdasarkan kurikulum yang digunakan. Tanpa adanya kurikulum, maka tidak akan mungkin suatu pendidikan akan berjalan dengan efektif, efisien dan sesuai dengan yang diharapkan.

Pemerintah melalui Kemendikbud berusaha sekuat tenaga untuk menyusun, mengembangkan, dan menetapkan sebuah kurikulum yang berlaku pada tahun pelajaran 2013/2014 yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dilaksanakan secara bertahap khususnya di Sekolah Dasar dimulai pada tahun ajaran 2013. Kurikulum ini lebih menanamkan pada nilai-nilai yang tercermin pada sikap dan keterampilan yang diperoleh peserta didik melalui pengetahuan yang diperoleh di sekolah sebagai bekal menjadi warga negara yang produktif, inovatif, dan kreatif dalam segala bidang. Pada Kurikulum 2013 mata pelajaran yang berbeda diintegrasikan kedalam beberapa tema. Salah satu tema yang diajarkan pada kelas IV yaitu tema 4 tentang berbagai pekerjaan.

Pembelajaran Kurikulum 2013 harus didukung dengan fasilitas yang memadai guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Agar pembelajaran dapat menarik bagi siswa maka guru harus menggunakan model, metode dan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran, apabila pemahaman siswa meningkat maka hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga guru harus membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif harus mampu menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif juga mampu menarik keaktifan siswa dalam belajar.

Media pembelajaran pembelajaran menjadi sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Namun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Pangeranan 4 Bangkalan pada hari Selasa, 16 Oktober 2018 didapatkan hasil bahwa sarana dan prasarana di dalam kelas masih belum memadai untuk meningkatkan antusias, pemahaman, dan ketertarikan siswa pada pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh minimnya media pembelajaran di SDN Pangeranan 4 ini. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya buku paket, papan tulis, dan gambar tempel sehingga siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja dan siswa kurang memahami isi materi pembelajaran.

Pengembang selain melakukan observasi juga melakukan wawancara terhadap guru terkait kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Menurut penuturan guru kelas IV kendala-kendala yang dihadapi oleh beliau adalah kurangnya fasilitas berupa media yang dapat mendukung penerapan materi kurikulum 2013 sehingga guru hanya menggunakan buku paket saja (buku guru dan buku siswa) selain itu guru lebih memfokuskan pada pendalaman materi

menggunakan media papan tulis dan gambar sehingga guru tidak berinovasi untuk membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan angket siswa yang disebarkan pada hari Rabu, 17 Oktober 2018 diketahui bahwa guru dalam pembelajaran tidak menggunakan media, siswa kurang tertarik dengan metode ceramah dan siswa merasa senang pembelajaran menggunakan media serta siswa ingin melakukan pembelajaran dengan bermain.

Permasalahan-permasalahan yang terjadi pembelajaran di SDN Pangeranan 4 Bangkalan harus mendapatkan solusi agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa serta meningkatkan hasil belajar. Peneliti dalam hal ini tertarik untuk mengembangkan media rumah profesi pada tema 4 Berbagai Pekerjaan. Penggunaan media rumah profesi ini dibuat untuk memudahkan siswa dalam memahami berbagai pekerjaan yang menghasilkan barang dan berbagai pekerjaan yang menghasilkan jasa.

Proses pembelajaran harus disertai dengan penggunaan media pembelajaran karena akan membantu guru untuk mentransformasikan materi yang akan dipelajari sedangkan untuk siswa penggunaan media dibutuhkan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Sutirman (2013:15) mengatakan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang di dalamnya mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media-media pembelajaran yang dibuat oleh guru harus mampu untuk merangsang siswa untuk belajar, karena media memiliki peranan memotivasi siswa dalam belajar.

Media pembelajaran menjadi solusi terhadap masalah yang dihadapi karena media pembelajaran diperlukan untuk dapat memperjelas pesan yang disampaikan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat pesan yang abstrak menjadi konkrit selain itu media pembelajaran dapat mengatasi gangguan suara yang tidak jelas disampaikan oleh pengirim pesan/ guru menjadi jelas karena pesan di visualisasikan. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian yang dapat mendukung penelitian ini, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Soraya (2018) yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media miniatur rumah pada pembelajaran *number heads together* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa data hasil belajar mata pelajaran matematika mendapatkan skor rata-rata *pre-test* kelas kontrol 61,3 sedangkan kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 60,65. Hasil belajar *post-test* kelas eksperimen mendapatkan skor rata-rata 80,5 sedangkan kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 91,3, serta berdasarkan hasil uji t dengan $d_k=38$ dan taraf signifikan 5% diketahui t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,95807 > 2,02439$) maka H_0 ditolak. Kesimpulannya bahwa media miniatur rumah pada pembelajaran *number heads together* efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran matematika.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Ariyanti (2015) dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran MIBI yang layak digunakan untuk subtema Keberagaman Budaya Bangsaku tema Indahnyanya Kebersamaan kelas IV SD. Hasil

penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media MIBI layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi tim ahli materi dan tim ahli media, serta melewati uji coba produk. Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi oleh kedua ahli materi adalah 4, termasuk dalam kategori "Baik". Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi oleh ahli media adalah 3,75 dan 3,625, termasuk dalam kategori "Baik". Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi praktisi adalah 3,75 termasuk kategori "Baik". Hasil uji coba perorangan memperoleh skor rata-rata 3,55. Uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,66. Uji coba operasional memperoleh skor 3,77. Ketiga tahapan uji coba produk media yang menggunakan siswa sebagai subjek uji coba menyatakan bahwa media MIBI layak digunakan sebagai media pembelajaran subtema Keberagaman Budaya Bangsaku tema Indahnya Kebersamaan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan serta hasil observasi yang telah dilakukan maka pengembang ingin melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Rumah Profesi pada Pembelajaran Kurikulum 2013 Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SDN Pangeranan 4 Bangkalan”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui validitas pengembangan media rumah profesi pada pembelajaran kurikulum 2013 tema berbagai pekerjaan kelas IV SDN Pangeranan 4 Bangkalan.

- 2) Untuk mengetahui keterterapan pengembangan media rumah profesi ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Pangeranan 4 Bangkalan.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media rumah profesi ditinjau dari hasil belajar siswa pada pembelajaran kurikulum 2013 tema berbagai pekerjaan kelas IV SDN Pangeranan 4 Bangkalan.
- 4) Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan media rumah profesi ditinjau dari angket respon siswa pada pembelajaran kurikulum 2013 tema berbagai pekerjaan kelas IV SDN Pangeranan 4 Bangkalan.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media dalam pelajaran Kurikulum 2013 khususnya tema Berbagai Pekerjaan, media pembelajaran ini disebut “Rumah Profesi”. Media rumah profesi ini merupakan media pembelajaran perpaduan antara audiovisual dan *manipulatif objek* yang dapat menarik bagi siswa. Media ini dibuat menggunakan bahan akrilik yang dibuat berbentuk menyerupai rumah adat madura dengan ukuran alas rumah yaitu panjang 95 cm, lebar 50 cm dan tinggi rumah 65 cm. Media ini dilengkapi dengan gambar pekerjaan-pekerjaan dengan ukuran A3+ sebagai bentuk visualisasi berbagai pekerjaan dan audio yang menjelaskan tentang pekerjaan-pekerjaan yang ditunjukkan gambar.

Cara menggunakan media pembelajaran rumah profesi yaitu guru mengambil gambar yang terdapat di atap media rumah profesi dan melakukan tanya jawab terkait pekerjaan tersebut. Kegiatan tersebut dilakukan hingga semua gambar yang terdapat di media telah selesai ditunjukkan. Kemudian guru

menyalakan audio yang berisi penjelasan tentang pekerjaan. Media ini digunakan untuk menjelaskan tema 4 berbagai pekerjaan sub tema 1 pembelajaran 1. Penggunaan media pembelajaran ini pada kurikulum 2013 yaitu mengkombinasi materi yang diintegrasikan dengan menggunakan media rumah profesi.

Kelebihan dari media ini adalah media dapat digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi berbagai pekerjaan dan dapat digunakan sendiri oleh siswa dengan arahan guru. Siswa akan aktif dalam membangun pengetahuannya dengan menggunakan media rumah profesi. Media dapat digunakan secara berulang dan mudah dalam perawatan media. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan buku petunjuk agar memudahkan guru dalam memahami penggunaan media. Kekurangan media pembelajaran ini yaitu media memerlukan tempat penyimpanan yang luas agar memudahkan pengambilan dan media berukuran sangat besar sehingga dalam pemindahan membutuhkan lebih dari 1 orang.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan dilakukan guna mengatasi permasalahan atau kesenjangan yang ada di sekolah. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk orang lain dalam bidang pendidikan diantaranya:

1) Bagi Siswa

Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa supaya lebih aktif dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 tema Berbagai Pekerjaan. Media rumah profesi dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini

dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi tema Berbagai Pekerjaan dan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik. Diharapkan media ini dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif saat proses pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk mengembangkan media pembelajaran pada kurikulum 2013 yang efektif dan menarik. Media yang dikembangkan dapat memperbaiki proses dan hasil belajar siswa, sehingga prestasi siswa meningkat. Media ini dapat digunakan sebagai pengembangan proses pembelajaran atau sebagai acuan kegiatan pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan potensi peneliti. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti saat mengajar. Penelitian dan pengembangan diharapkan ini dapat digunakan sebagai bahan acuan penelitian pengembangan selanjutnya.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar menurut Winarno Surakhmadi merupakan sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik (Arikunto, 2014:104). Asumsi bertujuan untuk menjelaskan kebenaran-kebenaran yang diterima oleh peneliti. Asumsi dalam penelitian ini media rumah profesi dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada Kurikulum 2013 tema Berbagai Pekerjaan di SD/MI. Adapun batasan masalah penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Media Pembelajaran hanya terbatas pada kelas IV
- 2) Media Pembelajaran hanya terbatas pada pembelajaran 1 subtema 1tema Berbagai Pekerjaan
- 3) Media Pembelajaran diujicobakan pada satu sekolah yaitu SD Negeri Pangeranan 4 Bangkalan.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Supranto (2003:13) adalah suatu cara menggunakan variable yang terkait dengan ciri subjektif dari sikap, perasaan, dan persepsi orang, yang dimulai dengan mendefinisikan konsep secara operasional. Definisi operasional dapat dikatakan sebagai penjelasan konsep dari tingkat abstrak ke konkret dengan jalan merinci variabel yang terkait dalam penelitian sesuai persepsi peneliti. Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

- 2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa.
- 3) Media Rumah Profesi adalah media pembelajaran berbentuk rumah adat yang terdapat di Indonesia, salah satunya rumah adat madura sebagai media pengenalan berbagai pekerjaan yang terdapat di wilayah madura. Media tersebut dapat digunakan dengan cara mengambil gambar pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa pada atap besar, lalu menyalakan audio yang tersedia tentang materi berbagai pekerjaan dan menjelaskan materi yang terdapat pada atap bagian atas/puncak.
- 4) Kevalidan media rumah profesi merupakan kegiatan analisis untuk mengetahui kevalidan media rumah profesi berdasarkan hasil validasi para ahli. Data pada analisis kevalidan media rumah profesi diperoleh dari hasil validasi ahli media, materi dan desain pembelajaran.
- 5) Keterterapan media rumah profesi merupakan kegiatan analisis untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media rumah profesi yang dikembangkan ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam penggunaan media dalam pembelajaran.
- 6) Keefektifan media rumah profesi merupakan kegiatan analisis untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media rumah profesi yang didapatkan dari hasil belajar siswa sebagai tolok ukur keberhasilan belajar siswa dalam keefektifan penggunaan media pada pembelajaran.

- 7) Kemenarikan media rumah profesi merupakan kegiatan analisis untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap media rumah profesi yang didapatkan dari hasil angket respon siswa yang disebarkan pada uji coba produk dan uji coba pemakaian.