

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, guru semakin mudah dalam memilih media dan perangkat pembelajaran yang inovatif. Dalam pembelajaran di kelas, penerapan media yang inovatif sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran ini bertujuan untuk menyuntikkan semangat baru, meningkatkan motivasi, memperdalam pemahaman, dan memberikan rangsangan selama proses belajar mengajar. Media ini dapat menambah motivasi baik bagi peserta didik maupun pendidik, menyajikan materi dengan cara yang mudah dipahami sehingga pesan yang disampaikan bisa berkesan mendalam, serta berfungsi sebagai alat interaksi antara peserta didik dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, media pembelajaran membantu menerapkan konsep dasar dengan benar dan realistis dalam kegiatan belajar mengajar (Hasan, 2021). Media inovatif yang menghubungkan antara media cetak yang dapat dimainkan oleh siswa seperti penggunaan media tiga dimensi. Media yang berisi bentuk, gambar serta warna yang menarik dapat mendukung stimulus dan membantu siswa dalam menangkap materi pembelajaran dengan mudah. Media tiga dimensi yang inovatif dapat melatih kemampuan berfikir siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil obeservasi yang saya lakukan di SDN Waruberon, dapat diketahui bahwa meskipun penggunaan media pembelajaran yang digunakan hanya memiliki bacaan panjang dan sedikit gambar terlihat kurang diminati oleh siswa saat guru menyampaikan pembelajaran melalui media

gambar dari kertas berupa dua dimensi karena terkesan monoton dan membosankan serta materi yang diterima oleh siswa tidak sepenuhnya tersampaikan karena media yang tidak sepenuhnya menarik perhatian siswa untuk fokus dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dua dimensi termasuk kedalam media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indera pengelihatan saja.

Sehingga dengan adanya inovasi baru seperti pengembangan media tiga dimensi dapat membantu dan melatih motorik siswa yang cenderung memiliki gaya belajar kinestetik berdasarkan kecenderungan dan fokus siswa dalam menangkap materi pembelajaran di dalam kelas yang terkesan aktif bergerak serta mampu menyajikan teori dan praktik secara terpadu dan menunjukkan suatu objek secara utuh. (Kurniawan, 2019), media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat ditransfer atau dapat menyalurkan pesan dari sumber sesuai kebutuhan sehingga mereka bisa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan siswa dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien. Hingga saat ini di SDN Waruberon masih kurang memiliki akses dan sarana maupun fasilitas modern yang mendukung proses pembelajaran di dalam kelas, khususnya media belajar. Siswa hanya dituntut aktif di dalam kelas tanpa mengetahui seberapa efisien dan efektif penggunaan metode maupun media yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh guru yang cenderung hanya memperhatikan hasil dan nilai yang diperoleh siswa tanpa memahami karakteristik siswa tersebut berdasarkan kemampuan dalam bidang kognitif. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN Waruberon, beliau menyatakan bahwa salah satu bentuk penggunaan media pembelajaran yaitu

media cetak dua dan media digital dengan menggunakan *smarthphone* maupun laptop. Dengan adanya media tersebut, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan inovatif, serta dapat membantu guru dan siswa dalam mengadaptasi teknologi menjadi bentuk dan karya baru dalam mendorong pendidikan di sekolah dasar.

Selain itu, berdasarkan angket kebutuhan siswa yang dilakukan pada kelas 4 SD Negeri Waruberon pada kegiatan pembelajaran, dari 15 siswa bahwa 100% peserta didik menyukai penggunaan media peta tiga dimensi dengan konkret pada pembelajaran IPAS pada materi peta dan penyebaran jenis-jenis pekerjaan. Peserta didik merasa bosan jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan media buku atau gambar saja, sehingga materi kurang bisa dipahami dan pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Dengan demikian media pembelajaran Peta Tiga Dimensi memuat hal-hal yang menarik minat peserta didik, sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih giat dalam pembelajaran. Media pembelajaran Peta Tiga Dimensi yang dikembangkan diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret dengan cara melakukan secara langsung dalam bentuk praktik.. Selain itu, siswa kelas 4 SD Negeri Waruberon merupakan siswa yang cenderung aktif dalam segi kinestetik serta kreatif dalam membuat karya sehingga memerlukan media dalam bentuk dua maupun tiga dimensi agar lebih menarik minat siswa pada pembelajaran. Jika benda asli sulit dibawa ke kelas atau kelas tidak memungkinkan adanya

kontak langsung dengan tempat benda tersebut berada, maka benda tiruan juga dapat berfungsi sebagai alat pengajaran yang efektif (Daryanto, 2017).

Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang minim digunakan pada siswa kelas 4 SD Negeri Waruberon, maka dapat dibuat media pembelajaran yang menarik dengan harapan agar siswa dapat aktif dan memiliki antusias dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran Peta Tiga Dimensi khususnya pada materi pelajaran IPAS.

Media ini diadaptasi dari buku peta dua dimensi yang sudah jarang digunakan karena peta dan denah sudah dapat diakses melalui *smartphone* sehingga ketertarikan baik dari guru maupun siswa berkurang. Media ini mendukung pembelajaran IPAS terutamamateri peta dikarenakan gambaran bumi yang memiliki skala luas, sehingga memerlukan skala yang kecil untuk dapat memahami detail maupun isi dari gambaran bumi tersebut. Media ini berbentuk seperti *Pop Up Book*, perbedaannya gambar peta yang ditampilkan timbul berdasarkan ketinggiannya serta bahan yang digunakan yaitu media kayu. Hal ini bertujuan untuk menstimulasi siswa agar secara tidak langsung mengenal perbedaan antara dataran tinggi dengan dataran rendah pada peta. Peta dua dimensi pada umumnya hanya menunjukkan perbedaan ketinggian suatu wilayah melalui rona atau warna peta. Pada peta tiga dimensi yang akan sayabuat memiliki perbedaan warna dan tekstur pada setiap ketinggian. Media inimenampilkan gambaran peta provinsi Jawa Timur dan dilengkapi dengan jenis-jenis pekerjaan disetiap daerah.

Selain media pembelajaran, penerapan model pembelajaran kooperatif

juga diperlukan sebagai bentuk dukungan dalam melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran dan bekerja sama satu sama lain. Menurut (Hariyanto, 2022), pembelajaran kooperatif ialah suatu model pembelajaran dimana beberapa kelompok kecil siswa berkolaborasi dan belajar bersama, secara interaktif saling membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe salah satunya adalah tipe *Teams Game Tournament (TGT)*.

Model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan siswa dengan kelompoknya untuk bermain sambil belajar menggunakan kuis pada kartu yang berisi soal dan jawaban serta mengembangkan sistem penilaian individu di mana siswa bersaing dengan tim lain sebagai perwakilan tim mereka. (Slavin: 2015: 163). Penggunaan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dengan didukung dengan penerapan media peta tiga dimensi akan tepat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran pada modul ajar IPAS kelas IV Bab 5 dengan tema “Masyarakat di Daerahku”. Setelah membuat beberapa kelompok kecil selanjutnya penjelasan mengenai permainan yang akan dilakukan oleh siswa kemudian dilanjutkan dengan membagikan kartu kuis yang berisi pertanyaan tentang jenis-jenis pekerjaan dan hubungannya dengan kondisi wilayah serta ketinggian suatu daerah. Media ini dilengkapi dengan buku panduan yang berisi keterangan penggunaan produk serta cara membaca peta tiga dimensi tersebut. Anggota kelompok bekerja sama dan bertanggung jawab

atas hasil pekerjaannya. Setelah mendiskusikannya menyajikan hasil diskusinya di depan kelas bersama kelompoknya masing-masing. Siswa menceritakan kembali isinya serta membaca menurut pemahamannya masing-masing, setelah itu mereka menjawab pertanyaan dengan menempelkan gambar persebaran jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan kondisi daerah tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada pada latar belakang, dapat dibuat judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Waruberon”. Besar harapan dengan adanya media pembelajaran Peta Tiga Dimensi ini peserta didik dapat mudah memahami penjelasan pendidik dan mengetahui keragaman jenis-jenis pekerjaan dalam suatu provinsi di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran Peta Tiga Dimensi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Waruberon?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran Peta Tiga Dimensi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Waruberon?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media pembelajaran Peta Tiga Dimensi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Waruberon?

1.3. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Dapat mengetahui hasil validitas pengembangan media pembelajaran Peta Tiga Dimensi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Waruberon
2. Dapat mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran Peta

Tiga Dimensi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Waruberon

3. Dapat mengetahui kemenarikan pengembangan media pembelajaran Peta

Tiga Dimensi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Waruberon

1.4. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Pada permasalahan ini produk dengan nama “ Media Peta Tiga Dimensi”. Media ini diadaptasi dari buku peta dua dimensi yang sudah jarang digunakan karena peta dan denah sudah dapat diakses melalui *smartphone* sehingga ketertarikan baik dari guru maupun siswa berkurang. Media ini berbentuk seperti box yang berisi peta pulau Jawa Timur dan Pulau Madura, ornamen dan gambar jenis-jenis pekerjaan, komponen peta seperti arah mata angin, skala dan warna peta. Gambar peta yang ditampilkan timbul berdasarkan ketinggian suatu daerah.

Hal ini bertujuan untuk menstimulasi siswa agar secara tidak langsung mengenal perbedaan antara dataran tinggi dengandataran rendah pada peta. Peta dua dimensi pada umumnya hanya menunjukkan perbedaan ketinggian suatu wilayah melalui rona atau warna peta. Pada peta tiga dimensi yang akan saya buat memiliki perbedaan warna dan tekstur pada setiap ketinggian. Media ini menampilkan gambaran peta provinsi Jawa Timur dan dilengkapi dengan jenis-jenis pekerjaan disetiap daerah.

Penggunaan media ini sama seperti membaca *Pop Up Book* yang menampilkan gambar timbul hanya saja gambar yang terdapat pada Peta TigaDimensi ini berupa gambar dataran rendah dan dataran tinggi serta menampilkan keterangan berupa jenis pekerjaan seperti pada dataran

rendah masyarakat bekerja sebagai nelayan, peternak, pedagang, buruh. Sedangkan di dataran tinggi seperti petani, pemandu wisata, berkebun dan lain sebagainya.

1.5. Batasan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media Peta Tiga Dimensi memiliki beberapa batasan penilaian diantaranya :

- 1). Menggunakan modul ajar IPAS kurikulum merdeka kelas IV Bab 5 dengan tema “Masyarakat di Daerahku”
- 2). Jumlah siswa yang berpartisipasi pada penelitian adalah 15 siswa
- 3). Jumlah produk yang dibuat pada penelitian adalah 2 produk
- 4). Terdapat 2 PB, dimana 1 PB diselesaikan dalam sekalipertemuan sehingga membutuhkan dua kali pertemuan untuk mendapatkan hasil validitas, keefektifan dan kemenarikan pengembangan media yang akan dibuat
- 5). Hasil belajar yang dinilai adalah penilaian kognitif.

1.6. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran pada era globalisasi sudah sangat berkembang pesat. Tidak hanya teknologi namun karakteristik peserta didik juga dapat mempengaruhi kualitas kegiatan belajar di sekolah. Pada permasalahan yang terdapat di SDN Waruberon media yang digunakan umumnya hanya memiliki bacaan panjang dan sedikit gambar sangat kurang diminati oleh siswa karena terkesan monoton dan membosankan serta materi yang diterima oleh siswa tidak sepenuhnya tersampaikan karena media yang kurang menarik. Sehingga dengan adanya inovasi baru seperti pengembangan media tiga dimensi dapat membantu dan melatih motorik

siswa yang cenderung memiliki gaya belajar kinestetik.

Sehingga pengembangan ini dapat merubah baik gaya, metode maupun media belajar yang akan diterapkan oleh peserta didik agar menciptakan kualitas belajar yang baik dari segi hasil validitas, keefektifan maupun kemenarikannya bagi peserta didik.

1.7. Definisi Istilah

1.7.1 Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi.

Salah satu bentuk penggunaan media pembelajaran yaitu media cetak baik dua dimensi maupun tiga dimensi serta media digital baik penggunaan pada *smarthphone* maupun pemaparan menggunakan layar *LCD*. Sehingga dengan adanya media tersebut diharapkan mampu membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan inovatif serta dapat membantu guru dan siswa dalam mengadaptasi teknologi menjadi bentuk dan karya baru dalam mendorong pendidikan di sekolah dasar.

1.7.2 Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD) merujuk pada metode pembelajaran yang menonjolkan dua cabang pengetahuan utama, yakni Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan dari pembelajaran ini adalah membantu siswa memahami konsep dasar dalam kedua bidang tersebut secara terpadu. Menurut (Trianto, 2014) pembelajaran terpadu merujuk pada suatu metode pembelajaran yang dimulai dengan memilih suatu pokok bahasan atau tema tertentu, yang kemudian dihubungkan dengan pokok bahasan atau konsep lainnya.

Dalam konteks ini, konsep-konsep khusus juga dihubungkan secara terintegrasi dengan konsep-konsep lainnya yaitu konsep Integrasi IPA dan IPS, Relevansi Konteks Sosial dan Alam, Pembelajaran Aktif, Pengembangan Keterampilan, Kerangka Kurikulum, Interdisiplin, Pemahaman Lingkungan dan Masyarakat, dan Eksplorasi dan Penemuan.