

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri individu dengan adanya interaksi dengan lingkungan agar mampu berinteraksi dengan lingkungannya Burton (dalam Susanto, 2013:3). Pendapat lain mengatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses berubah perilaku dengan pengalaman Gagne (dalam Dahar, 2011:2). Seperti yang disampaikan para ahli di atas, dapat diketahui bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang menghasilkan sebuah pengalaman. Pengalaman tersebut berguna untuk memperoleh pengetahuan, kebiasaan dan tingkah laku. Agar tercapainya suatu belajar pada pendidikan, diperlukan suatu adanya interaksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran.

Guru merupakan salah satu komponen terpenting dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai fasilitator dan bertugas mendidik dan menyalurkan informasi kepada peserta didik. Hal itu selaras dengan yang diungkapkan Mudlofir (2013:119-120) guru merupakan seseorang pendidik yang professional dengan tugas utama mendidik, membimbing dan mengajar. Guru juga memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada saat ini yaitu menggunakan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 atau pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran.

Pembelajaran tematik adalah suatu usaha untuk mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dengan pengetahuan, nilai, keterampilan, dan sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan buku tema Sutirjo (2005:6) Pembelajaran tematik dilakukan sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran tematik akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek kurikulum, belajar mengajar dan waktu. Pembelajaran tematik yang efektif dalam pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Cara memilih media harus lebih kreatif dan inovatif untuk siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berguna untuk menyampaikan suatu pembelajaran, yang terdiri dari buku, gambar, *video* dan komputer. Dengan kata lain, media merupakan suatu komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional pada lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2014:4). Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu guru untuk proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran itu efektif dan efisien serta mudah dimengerti oleh siswa. Media pembelajaran ini juga harus bisa membangkitkan motivasi anak dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti di SDN CARAT 2 Gempol pada siswa kelas V, pada hari sabtu tanggal 26 Oktober 2018, kenyataan yang ditemui di lapangan adalah pembelajaran tematik yang

berlangsung di dalam kelas dengan kondisi yang tidak efektif dan kurang optimal terutama penggunaan media. Guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Guru dalam mengajar menggunakan media buku, dan gambar yang dicetak kemudian ditempelkan pada kertas karton. Media yang digunakan guru di dalam kelas kurang menarik sehingga minat dan motivasi belajar siswa rendah, malas, sulit menghafal materi. Guru harus lebih kreatif dan inovatif pada sebuah pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa untuk menunjang suatu keberhasilan pembelajaran. Peneliti memilih materi kegiatan ekonomi karena siswa sulit untuk memahami jenis-jenis kegiatan ekonomi. Dengan materi kegiatan ekonomi, diharapkan siswa lebih memahami tentang kegiatan ekonomi di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan dari angket respon siswa sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa guru jarang menggunakan media pada saat pembelajaran dan pada angket tersebut, siswa sangat tertarik dan ingin menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran.

Kendala yang dihadapi pada penggunaan media pada saat proses pembelajaran yaitu gambar yang digunakan terlalu kecil sehingga media tersebut tidak bisa dilihat oleh banyak siswa. Media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi. Guru hanya menggunakan media yang tersedia contohnya gambar pada buku, gambar yang ditempel pada karton, bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yaitu dari kertas sehingga tidak tahan lama dan cepat rusak. Keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki di SD juga harus diperhatikan, guru tidak mau mengembangkan media pembelajaran tersebut. Permasalahan yang ditemukan diatas dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang

menarik siswa dan media pembelajaran yang tidak membosankan dalam pembelajaran tematik.

Hal yang dapat dilakukan untuk membantu mengatasi kendala dan permasalahan yaitu dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik berupa media pembelajaran tiga dimensi. Media tiga dimensi ini digunakan pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita kelas V memuat 3 mata pelajaran yaitu PKN, Bahasa Indonesia dan IPS menjelaskan manusia dan lingkungan. Pada subtema ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media tiga dimensi hasil kegiatan ekonomi di Indonesia. Indonesia yang memiliki berbagai kegiatan ekonomi dan ciri khas masing-masing dalam suatu daerah. Kegiatan ekonomi dibedakan menjadi dua yaitu kegiatan agraris dan non-agraris. Kegiatan agraris biasanya terdapat di pedesaan sedangkan kegiatan ekonomi non-agraris umumnya lebih berkembang di perkotaan khususnya di kota-kota besar. Siswa yang biasanya melihat dengan bentuk gambar atau dua dimensi atau buku lainnya, sekarang dapat melihat dengan nyata hasil kegiatan ekonomi di Indonesia. Tujuan pembelajaran pada tema 8 lingkungan sahabat kita tersebut yaitu untuk mengidentifikasi keragaman sosial di lingkungan sekitarnya berdasarkan jenis usaha.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Faradilla (2018), Pembelajaran IPA di SDN Tanjung Jati 1 Kamal pada materi sumber energi dengan menggunakan media maket bisa berlangsung dengan baik dan hasil belajar sesuai dan memuaskan. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Irania (2018) pada media pembelajaran yang layak pada kelas IV hasil pengembangan media pembelajaran PETA TRAIN

ini layak, efektif, dan menarik. Hasil keefektifan media dalam pembelajaran pada ujicoba produk aktivitas siswa sangat efektif.

Pembelajaran ini lebih efektif dan optimal jika menggunakan media. Tujuan dari media pembelajaran ini yaitu agar siswa tertarik pada pembelajaran. Seperti yang dikatakan dengan Daryanto (2010:29) Media tiga dimensi merupakan sekelompok media yang dapat berwujud sebagai benda tiruan dengan miniatur dan dapat juga berwujud benda asli atau mati. Media tiga dimensi memiliki media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal yang dapat memberikan pengalaman secara langsung dan penyajiannya secara konkrit. Pada penerapan penggunaan untuk siswa sekolah dasar, media tiga dimensi ini berbentuk bangun ruang dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang 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 yang melibatkan unsur permainan. Pada saat observasi, peneliti juga melakukan diskusi dengan guru kelas V SDN CARAT 2 Gempol, bahwa akan membuat media tiga dimensi yang ada unsur permainannya. Kemudian guru menyetujui usaha peneliti, karena di sekolah ini belum ada media pembelajaran yang ada unsur permainannya. Dengan demikian, Peneliti mengembangkan media pembelajaran ini pada siswa kelas V, dengan judul “Pengembangan media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) Tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 Kelas V SDN CARAT 2 Gempol” Pengembangan media ini digunakan untuk

mempelajari tentang jenis-jenis usaha kegiatan ekonomi. Media ini bersifat tiga dimensi. Media harus dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa dan motivasi belajar siswa dalam pemahaman materi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN Carat 2 Gempol yang valid ditinjau dari validasi para ahli?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN Carat 2 Gempol yang menarik ditinjau dari respon siswa?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN Carat 2 Gempol 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 pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN Carat 2 Gempol ditinjau dari validasi para ahli.

2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN Carat 2 Gempol ditinjau dari respon siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN Carat 2 Gempol 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 hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) ini dikhususkan untuk materi kegiatan ekonomi yaitu pada hasil kegiatan ekonomi tersebut pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V SD.
- 2) Penggunaan media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) 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 terdapat miniatur dari kertas buffalo yang dibentuk sebagai miniatur. Terdapat sensor pada sebuah jalan mobil yang akan digerakkan.
- 4) Desain kegiatan ekonomi yang diletakan pada sebuah koper dengan panjang 70 cm, lebar 50 dan tinggi 20 cm.
- 5) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang memuat materi kegiatan ekonomi.

Media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) tersebut terdapat miniatur sawah, pabrik, peternakan, kebun dan mobil mobilan. Miniatur mobil-mobilan akan di gerakkan melalui tombol sehingga bisa berjalan di rel pada media tersebut. Misalnya jika menekan tombol pertanian, lalu mobil tersebut jalan dan berhenti pada miniatur sawah dan ketika berhenti, lalu ada suara yang menjelaskan tentang hasil pertanian tersebut.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) untuk siswa kelas V dapat dijabarkan dalam beberapa manfaat berikut ini:

1. Bagi Siswa

Membuat siswa mudah dalam mempelajari materi lebih baik dan lebih tertarik untuk belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Memotivasi dan melatih guru agar dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan semenarik mungkin untuk mempermudah dalam penyampaian materi.

3. Pengembang

Dapat dijadikan sebagai sarana mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru. Sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, kompetensi dan meningkatkan kualitas dibidang pengembangan pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.6.1 Asumsi Penelitian Pengembangan

Asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Dalam penelitian ini, asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti (Sukmadinata, 2016:305). Adapun asumsi yang mendasari dalam peneliti dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) tema 8 lingkungan sahabat kita dapat membantu dan memudahkan terlaksananya proses pembelajaran yang menyerupai keadaan yang sesungguhnya.
- 2) Media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) tema 8 lingkungan sahabat kita dapat menarik dan menjadikan siswa termotivasi dalam mempelajarinya dan mampu mengembangkan kompetensi yang dimiliki secara aktif dan mandiri .
- 3) Media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) tema 8 lingkungan sahabat kita merupakan media yang membutuhkan biaya mahal dan waktu yang cukup lama.

1.6.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian pada produk yang dihasilkan sebagai berikut:

- a. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas V di SDN CARAT 2 Gempol dengan menggunakan media pembelajaran.

- b. Media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) ini dibuat terbatas pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 pada mata pelajaran IPS dengan materi ekonomi.
- c. Produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran berbentuk koper yang disertai audio dan mobil mainan.
- d. Menggunakan model pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:37)
- e. Penelitian ini tidak melakukan tahap produksi massal.
- f. Media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) diproduksi sebanyak 1 buah untuk dihibahkan kepada prodi pendidikan guru sekolah dasar.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi suatu variable yang digunakan dalam peneliti. Definisi operasional berfungsi untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah-istilah yang digunakan pada penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yaitu suatu perangkat sebagai unsur penting yang berguna untuk menyajikan suatu pesan terhadap peserta didik yang terdiri dari berbagai jenis. Ada yang berupa tiga dimensi dan juga ada yang berupa dua dimensi. Media disebut juga jembatan dalam pembelajaran dan membatasi keterbatasan waktu dan ruang.

Media pembelajaran juga bisa disebut sebagai suatu perangkat penunjang yang berguna untuk alternatif sumber belajar peserta didik yang dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran dan mempermudah dalam penyampaian

materi sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Salah satu media pembelajaran yaitu media pembelajaran tiga dimensi. Media tiga dimensi ini berguna untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik agar pembelajaran menarik.

2. Media Pembelajaran Hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk koper yang bisa diamati dari arah pandang mana saja dan berisi tentang hasil usaha kegiatan ekonomi yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan dalam bidang ekonomi. Media pembelajaran KEKO (Kegiatan Ekonomi) ini berwujud sebagai benda tiruan yang hampir mirip dengan benda aslinya ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Media pembelajaran hasil KEKO (Kegiatan Ekonomi) 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 para siswa dapat mengangkap materi dengan mudah, tanpa merasa bahwa mereka sedang belajar.