

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam KTSP (2006:575) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang luas pada bidang ilmu yang berkaitan.

Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya (Harun, 2014:1). Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan yang memberikan banyak pengetahuan. Pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas menuntut fasilitas yang memadai seperti sumber belajar relevan dan tenaga pengajar profesional yang memiliki cara mengajar kreatif serta menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tertekan dalam mengikuti

pembelajaran. Sanjaya (2010:2) menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang terencana. Hal ini berarti proses pendidikan di sekolah bukanlah proses yang dilaksanakan secara asal, akan tetapi proses yang bertujuan sehingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa diarahkan pada pencapaian tujuan.

Guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang mengarah kepada peserta didik agar mereka dapat mengembangkan potensi dirinya. Itu berarti proses pendidikan harus berorientasi pada siswa. Anak harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan memiliki potensi. Selain tenaga profesional, sumber belajar dalam hal ini berarti media untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, juga sangat diperlukan untuk dapat menghasilkan pendidikan berkualitas. Rivai (2010:2) menyebutkan bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi proses belajar siswa. Terdapat beberapa manfaat dengan menggunakan media dalam pembelajaran, antara lain pembelajaran akan lebih menarik, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, metode mengajar lebih bervariasi, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Kondisi tersebut bertolak belakang dengan kenyataan yang terjadi pada proses pembelajaran di SD Negeri Kedensari I Desa Kedensari Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas pada tanggal 20 Desember 2014 di kelas III mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), proses belajar mengajar masih dilakukan secara konvensional. Guru menggunakan metode ceramah dan buku sebagai sumber utama

dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan berorientasi tidak pada siswa melainkan pada guru. Buku teks IPS menjadi satu-satunya sumber belajar siswa dan mengakibatkan pengetahuan siswa terbatas dan tidak berkembang. Metode konvensional yang digunakan dan minimnya sumber belajar berdampak buruk terhadap siswa.

Keterbatasan fasilitas menjadi kendala utama guru menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan. Lokasi sekolah di pedesaan, membuat fasilitas yang tersedia kurang lengkap. Jika sekolah di perkotaan telah menggunakan LCD dan proyektor untuk menampilkan video, sekolah ini masih belum dapat menggunakannya karena belum tersedia LCD dan proyektor. Di SD Negeri Kedensari I guru harus benar-benar memiliki kreativitas dengan keterbatasan fasilitas yang ada. Sebagai tenaga pendidik profesional, sudah seharusnya seorang guru membuat inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media juga jarang digunakan pada kegiatan pembelajaran sekolah SD Negeri Kedensari. Keterbatasan media dan fasilitas kurang memadai seperti yang dijelaskan sebelumnya menjadi kendala utama. Media pembelajaran hanya tersedia untuk pembelajaran-pembelajaran tertentu, itupun kurang dimanfaatkan dengan baik.

Sejauh ini telah dilakukan berbagai inovasi untuk mengatasi permasalahan yang dialami peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Berbagai metode telah diterapkan di dalam kelas, di antaranya ialah metode STAD, problem solving hingga *picture and picture* dengan harapan dapat menjadi solusi terhadap masalah yang dialami oleh peserta didik pada mata pelajaran IPS. Guru juga telah menggunakan

beberapa media pengajaran untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Namun, pada pembelajaran IPS khususnya materi berbagai macam pekerjaan di kelas III SD Negeri Kedensari hanya terdapat media berupa gambar-gambar saja. Media yang hanya berupa gambar kurang dapat menunjang pemahaman siswa.

Dilihat dari karakteristik siswa, siswa kelas III SD Negeri Kedensari I ini pada umumnya berusia 7-8 tahun. Usia tersebut merupakan usia pada tahap operasional konkret (Jean Piaget dalam Winataputra: 3.41), yakni pada periode ini seorang anak mulai memperoleh tambahan kemampuan yang disebut satuan langkah berpikir (*system of operation*). Satuan langkah berpikir (*system of operation*) berfungsi untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam system pemikirannya sendiri sehingga ia mampu mengambil keputusan secara logis. Operasi-operasi dalam periode ini terikat pada pengalaman yang bersifat konkret atau nyata dan bukan operasi formal.

Guru dapat melakukan pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata dengan menggunakan media. Melihat kondisi tersebut peneliti bermaksud melakukan inovasi dalam pembelajaran IPS siswa kelas III pada materi mengenal berbagai macam pekerjaan menggunakan media wayang 3D. Media wayang 3D mengajak siswa untuk menyaksikan pertunjukan wayang 3D yang didemonstrasikan oleh guru. Guru menjadi dalang dalam pertunjukan ini. Media ini dapat menarik ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPS. Media wayang 3D ini disajikan dengan membuat berbagai karakter yang berkaitan dengan materi. Karakter tersebut dibentuk dalam

bentuk lucu, penuh warna mencolok, dan mengandung cerita yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Peneliti berasumsi jika media ini akan dapat digunakan di SD Negeri Kedensari I untuk dapat dijadikan media pembelajaran serta membantu kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut. Wayang 3D dapat menunjukkan pekerjaan lebih konkret pada materi berbagai macam jenis pekerjaan dibandingkan penjelasan yang hanya menggunakan metode ceramah atau diskusi.

Hasil penelitian terdahulu dengan menggunakan media yang sama dilakukan oleh Evi Rizqi Salamah menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa. Penelitian tersebut berjudul “Penggunaan Media Wayang Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Jeruk II/470 Surabaya”. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan mengadakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media 3D Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas III SD Negeri Kedensari I Tanggulangin-Sidoarjo.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah mengembangkan media wayang 3D pada mata pelajaran IPS materi berbagai macam jenis pekerjaan?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran wayang 3D pada siswa kelas III SD Negeri Kedensari I mata pelajaran IPS materi berbagai macam jenis pekerjaan?

1.3 Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media wayang 3D pada mata pelajaran IPS materi berbagai macam jenis pekerjaan
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran wayang 3D pada siswa kelas III SD Negeri Kedensari I mata pelajaran IPS materi berbagai macam jenis pekerjaan

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media wayang 3D merupakan wayang yang dibuat dengan karakter sesuai dengan materi mengenal berbagai macam pekerjaan. Media tersebut memperkenalkan berbagai macam pekerjaan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat 6 karakter orang dewasa yang memiliki profesi bermacam-macam dan 2 karakter anak-anak sebagai pengantar atau pengenalan kepada audiens. Dalam media wayang kartun kali ini tokoh-tokoh tersebut adalah sebagai berikut.

- | | | |
|--------------|---------|-----------------------------------|
| 1. Pak Tono | sebagai | ayah/petani |
| 2. Bu Tini | sebagai | ibu/ibu guru |
| 3. Dika | sebagai | anak pak Tono dan bu Tini/pelajar |
| 4. Dinda | sebagai | anak pak Tono dan bu Tini/pelajar |
| 5. Pak Rizal | sebagai | dokter |
| 6. Pak Surya | sebagai | koki |

7. Pak Dani sebagai nelayan

8. Bu Rahmi sebagai perawat

Wayang terbuat dari kain flanel dengan ukuran $\pm 20 \text{ cm} \times 5 \text{ cm}$. Pembuatan awal dilakukan dengan membuat pola di atas kertas karton. Selanjutnya digambar pada kain flanel dan mulai digunting mengikuti pola karton. Setelah itu pola dijahit menjadi satu dengan jahitan manual/jahitan tangan. Warna dan kostum boneka disesuaikan dengan karakter yang ingin dibentuk. Boneka yang telah siap, diberi penyangga pada bagian belakang untuk pegangan dalang saat memainkan. Penyangga juga diberikan pada kedua tangan wayang agar dapat digerakkan. Penyangga terbuat dari bambu berukuran 30 cm untuk bagian belakang dan 15 cm untuk bagian tangan.

Wayang dilengkapi *background* yang disesuaikan dengan latar tempat ketika tokoh wayang kartun memainkan perannya. *Background* tersebut terbuat dari karton tebal dengan ukuran 65 cm x 30 cm. *Background* akan memperjelas jalannya cerita wayang kartun tersebut. Media wayang boneka 3D dilengkapi pula dengan naskah atau dialog tokoh agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Naskah dimuat dalam buku panduan penggunaan media. Untuk penyajian, wayang 3D dilengkapi dengan panggung yang terbuat dari kayu.

1.5 Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan yang telah dilakukan adalah.

1. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai pengembangan proses pembelajaran dan bahan acuan kegiatan pembelajaran. Selain itu, juga sebagai upaya perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Dapat digunakan untuk masukan untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran dan memperbaiki pembelajaran yang sebelumnya.

3. Bagi siswa

- a. Dapat memberikan suasana dan nuansa baru dengan menggunakan media wayang boneka 3D dalam pembelajaran IPS.
- b. Dapat mempermudah siswa dalam penerimaan materi, serta membuat siswa agar tidak cepat bosan saat pembelajaran berlangsung.
- c. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagai tujuan akhir dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Peneliti akan mengetahui secara langsung permasalahan dan solusi dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai pengalaman untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Dapat diasumsikan bahwa pengembangan media wayang kartun pada mata pelajaran IPS kelas III materi mengenal berbagai macam pekerjaan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas III SD Negeri Kedensari I.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya terbatas pada mata pelajaran IPS kelas III di SD Negeri Kedesari semester genap tahun ajaran 2014-2015.
2. Materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini terbatas pada materi mengenal berbagai macam pekerjaan
3. Pengembangan media wayang 3D terbatas sebagai media dan tidak untuk meningkatkan hasil belajar siswa

1.7 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar siswa dapat memahami materi pembelajaran lebih baik.
2. Media wayang 3D merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa berupa boneka dengan karakter sesuai materi pembelajaran.
3. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji tingkat kelayakan produk tersebut.