

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses yang sangat inti dalam kegiatan belajar disekolah, pembelajaran akan terjadi apabila siswa dan guru saling berinteraksi dan saling memberikan timbal balik untuk terciptanya proses belajar mengajar yang baik. Menurut Alizamar (2016:3) kegiatan pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi dalam suasana edukatif, yaitu interaksi yang sadar tujuan, artinya interaksi yang telah direncanakan untuk suatu tujuan tertentu, untuk mencapai tujuan instruksional atau tujuan belajar yang telah dirumuskan pada satuan pembelajaran. Agar proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan belajar, harus disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, agar pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pada dasarnya mengajar yang efektif harus mengikuti langkah-langkah yang telah direncanakan dan harus dilakukan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Perangkat pembelajaran yang baik juga merupakan salah satu penunjang seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Perangkat yang digunakan guru misalnya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), selain itu, Bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik juga berperan besar terhadap keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sadiman dkk (dalam Mudlofir 2017:121) media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan informasi tentang materi yang akan diajarkan atau disampaikan didalam kelas. Media pembelajaran tentunya dapat menarik perhatian siswa untuk lebih semangat belajar dengan suasana dan warna yang berbeda dalam proses belajar mengajar. Idealnya pembelajaran dapat dilihat dari keaktifan, dan semangat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menimbulkan sikap ingin tahu dan keinginan lebih dalam untuk memahami materi yang didukung dengan suasana menarik dan menyenangkan.

Kondisi yang ada di sekolah berdasarkan hasil observasi awal tidak sesuai dengan kondisi ideal yang ada. Dari hasil observasi awal pada tanggal 01 Maret 2019 yang telah dilakukan disekolah, terdapat kesenjangan seperti siswa aktif tapi mudah bosan. Siswa yang seharusnya lebih mengerti, aktif dan memahami materi pembelajaran IPS kurang maksimal. Hal itu diketahui bahwa sedikit guru yang menggunakan media dalam proses pembelajaran dengan alasan karena keterbatasan waktu dan minimnya pengetahuan dalam pengoperasian media. Guru menggunakan media namun tidak sering terutama pada pembelajaran IPS. Media pembelajaran yang dibuat guru juga hanya berbentuk gambar 2 dimensi yang pada akhirnya media itu hanya ditumpuk di gudang sekolah tanpa ada yang merawat

dan menggunakannya. Kelas IV SDN Gilianyar sudah menggunakan pembelajaran Tematik yang seharusnya memerlukan alat bantu berupa media dalam proses pembelajaran tetapi guru hanya menggunakan metode ceramah dan contoh yang abstrak pada siswa sehingga berdampak pada pembelajaran yang kurang kondusif dan tidak efisien, sehingga ditemukan bahwa ketuntasan pembelajaran IPS di SDN Gilianyar sebesar 75% dari jumlah 26 siswa yang ada.

Berdasarkan hasil wawancara yang juga dilakukan pada saat yang sama, guru mengatakan telah menggunakan media pembelajaran namun tidak semuanya berbentuk tiga dimensi dan hanya berupa gambar yang juga belum tertata rapi didalam kelas, dan gambar itu hanya ditunjukkan dan siswa hanya melihat guru menjelaskan materi didepan kelas. Metode yang digunakan guru sudah cukup bagus dengan menyuruh siswa berdiskusi, memberikan kuis, tetapi siswa merasa bosan karena tidak adanya media tiga dimensi yang mampu guru tunjukkan untuk menarik perhatian siswa, karakteristik siswa SDN Gilianyar yang tidak semuanya aktif merupakan tantangan yang harus diatasi guru pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa yang dilakukan oleh peneliti pada hari Sabtu, 01 Maret 2019 di SDN Gilianyar Kecamatan Kamal pada kelas IV sebanyak 26 siswa. Sebanyak 21 siswa menyatakan guru tidak menggunakan media pada saat pembelajaran khususnya pembelajaran IPS dan sebanyak 5 siswa yang menyatakan bahwa guru menggunakan media pada saat pembelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan hasil observasi dan wawancara bahwa pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar yang berbentuk

dua dimensi. Respon siswa pada saat guru menggunakan media gambar yaitu siswa lebih tertarik berbicara sendiri dengan temanya sehingga membuat kondisi kelas menjadi ramai. Akibat dari hal tersebut maka siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan hasil angket kebutuhan siswa diatas, permasalahan yang ada memerlukan sebuah penanganan tepat agar siswa di kelas IV SDN Gilianyar Kecamatan Kamal dapat meningkatkan pemahamannya akan mata pelajaran dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran khususnya pembelajaran IPS. Media pembelajaran merupakan faktor utama yang sangat penting dalam dalam penyampaian informasi pembelajaran dan tentunya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Arsyad, 2011:15) Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain, 1) Tujuan pembelajaran, 2) Jenis tugas, 3) Respon siswa yang diharapkan setelah pembelajaran selesai dan, 4) Konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Salah satu cara atau alternatif dari peneliti yaitu dengan mengembangkan media tiga dimensi *CAPIN (Cakram Anak Pintar)*.

Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penilaiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai

tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya dimana benda asli itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Moedjiono (dalam Nurhaidayati 2008:17) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan, diantaranya yaitu: 1) memberikan pengalaman secara langsung; 2) penyajian secara konkret; 3) dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksinya maupun cara kerjanya; 4) dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas; 5) dapat menunjukkan akar suatu proses secara jelas.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Muhammad Rizky Baihaqi (2018) dengan judul " Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya". Menjelaskan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting, terutama bagi pembelajaran IPS yang masih kurang dalam ketersediaan media pembelajaran yang bersifat konkrit. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan siswa untuk dapat mengenal fenomena-fenomena alam dan sosial yang terdapat di lingkungan. Studi pendahuluan di sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dianggap membosankan karena dalam memberikan materi pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan teksbook. Pembelajaran terkesan monoton dan searah karena guru lebih mendominasi pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi-materi pembelajaran IPS masih rendah. Berdasarkan hasil

identifikasi dan analisis masalah tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan media Kartu Nusantara untuk pembelajaran IPS kelas IV SD pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian. Rancangan produk dinyatakan valid melalui validasi ahli dengan beberapa perbaikan. Selanjutnya produk direvisi dan diuji cobakan pada proses pembelajaran. Proses uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu di SDN 3 Cisonrol dan SDN 7 Kawunglarang. Produk dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran dengan respon yang positif dari guru dan siswa. Refleksi dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk akhir berupa media Kartu Nusantara yang valid dan siap digunakan pada proses pembelajaran.

Pada penelitian yang serupa oleh Angga Dedy Candra Setyawan (2017) dengan judul “ Pengembangan Media Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Model *Student Team Achievement Division* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar “. Menjelaskan bahwa pengembangan media tiga dimensi berupa model kenampakan alam dan media peta timbul yang valid, praktis dan efektif. Kevalidan dapat dilihat dari hasil validasi para ahli, kepraktisan dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan keefektifan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajara siswa pada subtema lingkungan tempat tinggalku kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang

digunakan adalah *four-D Models*, meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desiminate*). Metode pengumpulan data meliputi validitas, observasi dan hasil tes belajar. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Kevalidan media tiga dimensi yang dikembangkan berkategori baik, 2) kepraktisan media tiga dimensi dalam kegiatan pembelajaran berkategori sangat baik, 3) keefektifan media tiga dimensi dalam pembelajaran menunjukkan bahwa hasil analisis uji-t terhadap nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $0,614 > (\alpha = 0,05)$, hal tersebut mengandung arti bahwa kedua kelas memiliki pengetahuan awal yang sama. Sebaliknya, hasil analisis uji-t terhadap nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 > (\alpha = 0,05)$, hal tersebut mengandung arti bahwa kedua kelas memiliki hasil belajar yang berbeda. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi yang dikembangkan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema lingkungan tempat tinggalku kelas IV Sekolah dasar.

Media tiga dimensi merupakan media yang dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif dan bersemangat dalam pembelajaran. Media pembelajaran tiga dimensi melibatkan siswa secara langsung dan siswa ikut mengoperasikan media tersebut dan tidak hanya memperhatikan guru didepan kelas. Media tiga dimensi *CAPIN (Cakram Anak Pintar)* juga dapat membuat siswa berinteraksi penuh dan fokus pada media sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin memberikan solusi dan mengajukan solusi melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi CAPIN (*Cakram Anak Pintar*) Tema Daerah Tempat Tinggalku Materi Produksi Distribusi Dan Konsumsi Kelas IV SDN Gilianyar Kecamatan Kamal Bangkalan”.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan media Pembelajaran Tiga Dimensi CAPIN (*Cakram Anak Pintar*) yang valid, efektif, dan menarik.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pengembangan media Tiga Dimensi CAPIN (*Cakram Anak Pintar*) dibuat sesuai dengan karakteristik siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Gilianyar Kamal yang mudah bosan karena kurangnya penggunaan media yang diberikan oleh guru dalam proses belajar mengajar dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media CAPIN menjelaskan tentang proses produksi, distribusi dan konsumsi.
- b. Penggunaan media CAPIN dibantu dengan buku petunjuk penggunaan dan audio untuk menjelaskan tata cara penggunaan media kepada siswa.
- c. Media CAPIN terbuat dari box berukuran 100x60cm yang terbuat dari tripleks dan kayu untuk pinggiran boxnya, ditambah 1 pegangan untuk mengangkat kotak media CAPIN.

- d. Bagian dalam media CAPIN terdapat dua sisi yang bisa dimanfaatkan, sisi bawah untuk tempat lingkaran cakram bergambar yang akan digunakan siswa untuk meletakkan pion yang dilengkapi dengan sensor pintar, sebuah speaker, tombol on/off dan lampu indikator untuk membantu siswa mengetahui tepat atau tidaknya posisi pion mereka.
- e. Bagian dalam sisi atas merupakan tempat kartu perintah, tempat pion, tempat buku petunjuk dan kartu informasi, yang dapat diambil siswa ketika menggunakan media pembelajaran CAPIN sesuai dengan petunjuk yang ada..
- f. Cakram yang merupakan lempengan besi dibuat sedemikian rupa berbentuk lingkaran dan dilengkapi dengan sensor magnetik disetiap sisinya, lingkaran dibagi menjadi 3 kolom, kolom bagian pinggir atas merupakan kolom gambar produk mentah yang bisa digunakan untuk kegiatan produksi dan kartu perintah. Kolom kedua atau tengah berisi tentang gambar dari tempat bahan mentah tadi didistribusikan. Sedangkan kolom ketiga merupakan kolom hasil dari bahan baku yang telah diproduksi dan didistribusikan untuk digunakan oleh konsumen.
- g. Desain media CAPIN dibuat dengan seinteraktif mungkin dengan adanya audio visual disetiap siswa memanah dan disetiap perintah yang harus dilakukan siswa.
- h. Keunggulan dari media CAPIN ini adalah dengan adanya audio interaktif dan sensor magnetik yang digunakan, menggunakan gambar nyata, serta warna yang dibuat menarik agar siswa tidak mudah bosan dan semangat dalam melaksanakan pelajaran IPS.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ada pentingnya penelitian pengembangan ini dapat dirasakan oleh berbagai pihak antara lain:

- a. Bagi sekolah, sebagai proses pengembangan pembelajaran IPS dengan media Tiga Dimensi CAPIN yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk membuat siswa tertarik untuk memahami kegiatan produksi , distribusi dan konsumsi yang ada disekitar mereka.
- b. Bagi siswa
 - 1) Sebagai sumber belajar yang menarik, edukatif dan menyenangkan dengan penyajian yang interaktif.
 - 2) Sebagai penunjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi guru, sebagai bahan untuk berinovasi dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan siswa memahami materi produksi, distribusi dan konsumsi.
- d. Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai masukan dalam melaksanakan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media CAPIN dalam pembelajaran IPS.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Menurut Husaini Usman dan Purnomo (2008:34) asumsi adalah pernyataan yang dapat diuji kebenarannya secara empiris berdasarkan pada penemuan, pengamatan, dan percobaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan anggapan sementara yang dapat dibuktikan dengan melakukan penelitian. Peneliti membuat asumsi yang dapat dijadikan gambaran dengan dilakukannya penelitian pengembangan media CAPIN dalam pembelajaran materi konsumsi, distribusi dan konsumsi.

Dalam penelitian pengembangan media CAPIN produksi, konsumsi dan distribusi ini terdapat beberapa keterbatasan yang ditentukan peneliti, antara lain:

- a. Proses pembuatan media CAPIN tidak sampai pada tahap desiminasi sempurna.
- b. Media CAPIN ini tidak diproduksi secara luas.
- c. Media CAPIN ini terbatas pada mata pelajaran IPS materi produksi, distribusi dan konsumsi.
- d. Media ini terbatas pada siswa sekolah dasar kelas IV SD.
- e. Media CAPIN memerlukan perawatan secara teratur.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa definisi yang diambil oleh peneliti agar tidak terjadi keramncuan pemahaman akan topik yang dibahas dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

- a. Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang bertujuan untuk memudahkam guru dalam memberikan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan guru mampu tercapai, semua

alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa adalah media pembelajaran.

- b. Media Tiga Dimensi CAPIN adalah media tiga dimensi yang berbentuk box dan didalamnya terdapat lingkaran untuk meletakkan pion yang terdapat sensor didalamnya, siswa dapat memindahkan pion pada cakram yang ada didepan sesuai materi yaitu produksi, distribusi dan konsumsi disetiap kolom secara bergantian. Media CAPIN yang akan dibuat digunakan untuk memudahkan dan meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa disekolah. Media CAPIN mengandung gambar diantaranya gambar bahan baku produksi, tempat-tempat distribusi, dan hasil dari barang yang telah diproduksi yang ditempatkan dalam box yang mudah dibawa kemana-mana.
- c. Materi produksi, distribusi dan konsumsi, adalah materi pada pembelajaran tematik dalam muatan IPS kelas IV SD. Produksi adalah kegiatan mengolah, menciptakan, mengupayakan pelayanan dan menghasilkan barang dan jasa. Distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang yang telah dibuat dari tempat produksi ke tempat pemakai atau tempat yang mudah dijangkau oleh konsumen. Sedangkan Konsumsi adalah kegiatan memakai, mengurangi dan menghabiskan kegunaan suatu barang atau jasa guna memenuhi kebutuhan hidup manusia.