

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah tempat interaksi berlangsung antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Interaksi antara guru dan siswa berlangsung ketika kegiatan belajar mengajar terjadi. Hal tersebut sejalan dengan Sardiman (2012:14) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa berperan sebagai individu yang mengalami proses belajar sedangkan guru berperan sebagai individu yang mengajar, dan siswa sebagai pusat belajar. Kegiatan belajar mengajar tersebut bertujuan untuk menyampaikan materi ajar sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh guru. Kegiatan belajar mengajar di sekolah memiliki tujuan utama yakni untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang maksimal, yang mencakup ranah afektif, kognitif dan psikomotorik.

Pendidikan merupakan sebuah proses kompleks yang perjalanannya beriringan dengan perkembangan manusia. Berbagai aspek kehidupan dikembangkan dalam pendidikan melalui proses belajar mengajar. Permasalahan didalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai agar diperoleh hasil yang optimal. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu merupakan mengalami. Menurut Herlina dan Suwatno (2018:109) belajar ialah perubahan yang relatif menetap

yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Belajar juga dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang melibatkan proses kognitif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Sumberjo 01 yang dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2019 dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar pada saat ini belum sepenuhnya berpusat pada siswa dan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Menurut Ratumanan (2015: 14) dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional di kelas, guru memiliki peran sebagai sumber utama pengetahuan. Pembelajaran konvensional memiliki beberapa kelemahan antara lain peserta didik cepat merasa bosan, partisipasi peserta didik dalam pembelajaran rendah, aktivitas berpikir peserta didik relatif terfokus pada berpikir tingkat rendah (Ratumanan, 2015:17). Penggunaan metode konvensional dalam kegiatan belajar mengajar menyebabkan terjadinya interaksi searah yakni interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik atau peserta didik dengan guru. Interaksi searah mengakibatkan peserta didik memiliki kemampuan komunikasi dan bersosialisasi yang rendah. Peserta didik akan merasa cepat bosan ketika mendengarkan penjelasan dari guru, peserta didik tidak bisa fokus pada penjelasan guru karena suasana kelas yang tidak nyaman untuk belajar.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidikan agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, pembelajaran, penguasaan, kemahiran, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat dengan baik (Susanto,2013:19). Pembelajaran yang diharapkan pada peserta didik usia Sekolah Dasar (SD) adalah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Para tenaga pendidik dituntut untuk berinovasi dan selalu mengembangkan hal baru dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar mengajar yang mampu membangun semangat dan antusiasme peserta didik. Proses pembelajaran tersebut tidak hanya membuat peserta didik semangat dalam belajar, namun juga akan memberikan dampak pada hasil belajar yaitu peningkatan nilai peserta didik diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan sekolah.

Guru perlu menciptakan suasana kelas yang kondusif ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, dengan terciptanya suasana kelas yang kondusif diharapkan siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa guru kurang kreatif, inovasi dan bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran. Guru belum bisa memanfaatkan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Guru hanya memanfaatkan media berupa papan tulis dan buku ajar.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan proses belajar mengajar menjadi tidak efisien, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena siswa kurang bisa menyerap materi pembelajaran dengan baik. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri

merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Seorang anak dikatakan berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional yang telah ditetapkan (Susanto, 2013:5).

Kemampuan peserta didik dalam memahami suatu pelajaran dapat diketahui oleh guru melalui hasil belajar. Perolehan hasil belajar yang tinggi dari peserta didik akan berpengaruh pula terhadap tingginya pemahaman terhadap materi, begitu pula sebaliknya. Kegiatan pembelajaran yang tepat dan menarik diperlukan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Pembelajaran yang menarik akan terus membuat siswa antusias sehingga menimbulkan kesan menyenangkan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan sendiri dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang cocok dengan suasana dalam diri siswa. Jika siswa tidak memiliki antusias dalam pembelajaran, siswa cenderung bersifat pasif, jenuh, bosan dan bersikap masa bodoh terhadap pelajaran tersebut. Salah satu upaya mengatasinya adalah guru harus menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif sehingga guru dapat meningkatkan potensi serta aktivitas belajar peserta didik. Hal ini sangat penting bagi seorang guru agar mampu melaksanakan tugasnya dengan baik guru harus mempunyai keterampilan tersendiri dalam kegiatan pembelajaran yang diwujudkan melalui perencanaan pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran diperlukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran, dalam hal ini guru sebagai penyampai materi memiliki kewajiban

dalam pembuatan perencanaan. Perencanaan pembelajaran merupakan proses pengambilan keputusan hasil berfikir rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu. Tujuan pembelajaran tersebut meliputi perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai serta pemanfaatan segala potensi dan sumber belajar yang tersedia (Sanjaya, 2012:28). Terdapat lima komponen perencanaan pembelajaran yang terdiri atas beberapa unsur yaitu siswa, tujuan, kondisi, sumber-sumber belajar, serta hasil belajar. Kelima komponen tersebut harus memiliki keterkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Oleh karena itu diperlukan fasilitator berupa media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam mentransfer materi kepada peserta didik agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang bertujuan untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Arsyad (2014:3) merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran digunakan guru sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Oleh karena itu penggunaan media membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa dan memberi rangsangan pada kegiatan belajar, Menurut Sunaengsih (2016) media pembelajaran memberikan dampak positif

terhadap mutu pembelajaran. Media pembelajaran secara umum diterapkan pada semua mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran IPS.

Menurut Supriya (2009: 07) mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar dikenal dengan mata pembelajaran yang bersifat terpadu atau *intergrated* dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar lebih bermakna bagi siswa, sehingga pengorganisasian materi atau bahan pembelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik dan kebutuhan siswa. Menurut Targama (2016: 1) IPS merupakan intergasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu pengetahuan sosial seperti : Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum, dan Budaya.

Permasalahan yang dijumpai pada SDN Sumberjo 01 Madiun 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. Kurangnya pemahaman siswa terhadap persebaran fauna di Indonesia disebabkan karena guru hanya menjelaskan materi terkait persebaran fauna yang ada di buku ajar. Seperti pemaparan sebelumnya dibutuhkan media pembelajaran kongkret ketika kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran kongkret dapat meningkatkan daya ingat dan pengetahuan siswa. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti ingin

mengembangkan media pembelajaran. PASEFA (Peta Persebaran Fauna Indonesia) yang berbasis sensor, dengan menggunakan media ini siswa akan lebih mudah memahami persebaran fauna berdasarkan tipe dan keadaan geografis di Indonesia.

Cara kerja dari PASEFA ini adalah pada media ini disediakan peta kepulauan Indonesia, berbagai jenis fauna dalam bentuk wayang serta materi terkait persebaran fauna, siswa diminta untuk memilih salah satu jenis fauna kemudian meletakkan fauna tersebut pada salah satu daerah pada peta kepulauan Indonesia, kemudian PASEFA akan merespon tindakan siswa, sensor akan menyatakan salah jika siswa belum tepat meletakkan fauna pada daerah yang dipilih tersebut dan sensor juga akan merespon apabila siswa telah tepat meletakkan fauna berdasarkan daerahnya. PASEFA mudah disimpan dan dapat dibawa kemana saja karena PASEFA berbentuk seperti papan catur yang bisa dilipat jika tidak digunakan. Melalui media konkret yang menarik, inovatif dan kreatif diharapkan mampu menumbuhkan semangat dan minat siswa dalam belajar IPS sehingga membantu siswa untuk memahami persebaran fauna di Indonesia dan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui media ini siswa akan mudah mengingat fauna berdasarkan tipe-tipe daerahnya. Tujuan pembelajaran pada tema satu organ gerak hewan dan manusia yaitu untuk mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan atau maritim dan argaris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. Materi persebaran fauna dipilih karena siswa belum memahami jenis-jenis fauna di Indonesia berdasarkan pengelompokan oleh Alfred Russel Wallace dan Max

Wilhelm Carl Weber, rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas V tentang materi persebaran fauna Indonesia sebesar 69,5 sedangkan nilai KKM sebesar 74. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa masih tergolong rendah. Penelitian yang mendukung penelitian ini diantaranya yang dilakukan oleh Rizki Oktaviati dan Agus Wijayanto (2014) terkait media pembelajaran gambar wayang hewan dan tumbuhan dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan latar belakang diatas, perlu dilakukan penelitian terkait dengan proses kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran yang terjadi menjadi lebih efektif. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Persebaran Fauna Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran peta persebaran fauna Indonesia (*PASEFA*) yang valid ditinjau dari validitas ahli.
2. Mengembangkan media pembelajaran (*PASEFA*) yang efektif ditinjau dari aktivitas guru, aktivitas, siswa dan hasil belajar siswa.
3. Mengembangkan Media pembelajaran yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran hasil PASEFA (Peta Persebaran Fauna Indonesia) ini dikhususkan untuk materi IPS yaitu pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 4 kelas V SD.
- 2) Penggunaan media pembelajaran hasil PASEFA (Peta Persebaran Fauna Indonesia) 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 wayang hewan dari kertas foto yang dibentuk sebagai miniatur. Terdapat sensor pada sebuah papan peta .
- 4) Desain kegiatan ekonomi yang diletakan pada sebuah koper dengan panjang 90 cm, lebar 50 dan tinggi 7 cm.
- 5) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang memuat materi karakteristik geografis.

Media pembelajaran hasil PASEFA (Peta persebaran fauna Indonesia) tersebut terdapat wayang hewan, peta Indonesia. sensor akan di gerakkan melalui tombol sehingga bisa mengeluarkan suara pada media tersebut. Misalnya jika mengambil wayang hewan harimau jawa dan menekan tombol pada pulau jawa, lalu akan keluar suara benar bahwa hewan harimau jawa adalah tipe fauna asiatis.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan berguna untuk menambah wawasan terkait pengembangan media pembelajaran untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi di kelas.

b. Bagi guru

Media pembelajaran *PASEFA* (Peta Persebaran Fauna Indonesia) dapat digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran tematik muatan pelajaran IPS dengan materi persebaran fauna di Indonesia pada siswa Kelas V Sekolah Dasar.

c. Bagi siswa

- 1) Menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas terutama pada muatan pelajaran IPS dengan materi persebaran fauna di Indonesia sehingga menjadi tertarik untuk belajar fisika
- 2) *PASEFA* (Peta Persebaran Fauna Indonesia) memudahkan siswa dalam kegiatan belajar pada materi persebaran fauna di Indonesia.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian atau anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang dijadikan pedoman untuk melakukan penelitian yang akan dilakukan (Arikunto, 2014: 63). Asumsi dari penelitian pengembangan media pembelajaran *PASEFA* (Peta Persebaran Fauna Indonesia) ini mampu

menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan berdasarkan hasil validasi media dan angket respon siswa sehingga efektif digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Selain itu untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam tematik muatan pelajaran IPS serta memberikan inovasi pengembangan dalam penelitian pengembangan.

2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan penelitian. Keterbatasan penelitian antara lain:

1. Media pembelajaran *PASEFA* (Peta Persebaran Fauna Indonesia) yang dikembangkan ini hanya mencakup muatan pelajaran IPS terutama materi persebaran fauna Indonesia.
2. Penyebaran produk *PASEFA* (Peta Persebaran Fauna Indonesia) hanya pada guru dan siswa yang dijadikan sampel penelitian, yaitu kelas V SDN Sumberjo 01 Madiun.
3. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall akan tetapi sintak yang dilakukan hanya sampai pada tahap uji coba tahap akhir yakni uji coba pada siswa kelas V SDN Sumberjo 01 Madiun, dan tidak sampai pada sintak produk masal.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional berguna untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian dan untuk memberikan informasi terkait satuan pengukuran pada variable yang digunakan dalam penelitian. Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dijadikan penghubung antara guru dan siswa untuk menyampaikan pengetahuan atau wawasan ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- 2) Persebaran fauna di Indonesia merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran tematik tema 1 subtema 2 pembelajaran ke 4 muatan pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar.