

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses kegiatan pembelajaran merupakan sesuatu yang biasa dilaksanakan baik dari jenjang usia kanak-kanak, muda, dan sampai tua beberapa orang akan selalu melakukan proses pembelajaran. Menurut pendapat ahli pembelajaran adalah suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu (1) belajar, belajar disini tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, (2) mengajar, mengajar berpacu pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran (Jihad, 2013:11). Pendapat lain mengatakan menurut UU Sisdiknas (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional) nomor 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ada lima konsep dalam pengertian tersebut, yaitu (1) interaksi, (2) peserta didik, (3) pendidik, (4) sumber belajar, dan (5) lingkungan belajar (Hayati, 2017:3). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran berlangsung.

Dalam proses pembelajaran, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Menurut Wragg (dalam Hayati, 2017:12) pembelajaran yang efektif

adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Menurut uraian di atas terlihat bahwa proses pembelajaran bukan hanya sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan suatu proses kegiatan, yaitu kegiatan memilih, dan menetapkan mengembangkan sesuatu hal untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Inilah sebabnya dalam kegiatan belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai satu sumber belajar, tetapi berkomunikasi dengan keseluruhan sumber belajar yang kemungkinan dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Itulah sebabnya pemerintah membuat kurikulum baru (K13).

Pemerintah membuat sebuah kurikulum baru dalam pendidikan yaitu kurikulum 2013 (K13) atau pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik dikatakan sebagai pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik atau siswa. Pembelajaran tematik memberikan keluasan kepada siswa baik secara individu maupun kelompok. Dalam pembelajaran tematik materi atau mata pelajarannya saling berkaitan antara satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Penggunaan media pembelajaran juga sangat penting dalam proses pembelajaran tematik, karena dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep materi yang sedang diajarkan. 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). Cara memilih media harus lebih kreatif dan inovatif agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Karang Entang Kwanyar Bangkalan pada siswa kelas IV, pada hari Selasa, 24 September 2019, kenyataan yang ditemui oleh peneliti adalah pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan tidak berjalan efektif dan optimal. Sekolah SDN Karang Entang telah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 (K13) namun yang terlihat pembelajaran masih bersifat KTSP. Guru cenderung menjelaskan materi yang berbantu buku tema tanpa menggunakan bantuan media lain. Guru hanya mencontohkan berupa gambar yang sudah tersedia dalam buku siswa dan gambar tersebut berukuran kecil. Hal ini membuat siswa mudah bosan dan malas untuk mendengarkan materi yang dijelaskan karena kurang menariknya media dalam sebuah proses kegiatan pembelajaran tersebut. Demikian tidak mampu memberikan gambaran nyata terhadap konsep yang guru jelaskan sehingga membuat siswa memahami materi dengan abstrak. Guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam sebuah pembelajaran agar menjadi pembelajaran yang lebih menarik dan disukai oleh siswa untuk menunjang suatu keberhasilan tujuan pembelajaran.

Peneliti tidak hanya melakukan observasi namun juga melakukan wawancara awal kepada Ibu Anisa selaku guru kelas IV. Melalui kegiatan wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media terutama media yang

berjenis tiga dimensi untuk menjelaskan materi. Alasannya karena guru tidak sempat untuk membuat media. Hal ini yang membuat pembelajaran kurang bermakna. Tanpa adanya penggunaan media pembelajaran maka materi yang guru jelaskan akan menjadi abstrak dan siswa tidak dapat memperoleh informasi secara nyata. Selain itu di Desa Karang Entang mayoritas pekerjaannya adalah petani sehingga membuat siswa beranggapan bahwa pekerjaan hanya berupa petani saja padahal sebenarnya sangat banyak sekali jenis-jenis pekerjaan yang belum mereka ketahui. Salah satu cara yang dapat peneliti lakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran tiga dimensi atau bisa disebut juga sebagai media berbasis visual. Media berbasis visual adalah suatu media yang dapat memperkuat ingatan dan memperlancar pemahaman, serta menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Arsyad, 2014:89).

Kelas IV Tema 4 yaitu berbagai pekerjaan dan subtema 1 yaitu jenis-jenis pekerjaan, pada subtema tersebut menjelaskan tentang berbagai jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar. Materi tersebut akan dituangkan dalam sebuah media pembelajaran berjenis tiga dimensi. Peneliti memilih media tersebut karena yang pertama dibuktikan 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. Kemudian yang kedua dibuktikan oleh wawancara kepada guru.

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Istiqomah (2019), pada mata pelajaran IPS kelas IV materi pakaian adat daerah provinsi di pulau Jawa dan Bali tentang media pembelajaran tiga dimensi di SD Negeri Gili Timur 2 Bangkalan dengan jumlah responden sebanyak 33 siswa sebagai sasaran, media pembelajaran yang telah dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil presentase uji validasi kelayakan media oleh ahli materi sebesar 94,55% dengan kategori *layak*, ahli media sebesar 92% dengan kategori *sangat layak*, dan ahli desain sebesar 95,38% dengan kategori *sangat layak*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya juga yang dilakukan oleh Hurun (2016), Pembelajaran IPA mata pelajaran pesawat sederhana kelas V dengan jumlah 30 siswa di SDN Pangerangan 2 Bangkalan menggunakan media kartu kuartet dapat disimpulkan. Nilai persentase ketuntasan keseluruhan yaitu 93% dan hasil tes sebesar 100%. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet memiliki keefektifan tinggi dalam pembelajaran dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di UPTD SDN Pangerangan 2 Bangkalan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan studi literasi, peneliti memilih untuk mengembangkan media visual. Pengembangan media pembelajaran JEJEPE tema 4 sub tema 1 dapat memberikan pengetahuan yang lebih konkrit

dan nyata mengenai materi jenis-jenis pekerjaan. Dengan adanya pengembangan media tersebut akan dapat mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas sehingga proses belajar lebih efektif dan tujuan-tujuan pembelajaran dapat tercapai serta hasil belajar siswa akan lebih baik dari sebelumnya dengan maksimal khususnya pada kelas IV SDN Karang Entang Kwanyar Bangkalan. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menarik sebuah judul untuk dikembangkan yaitu. **“Pengembangan Media Pembelajaran JEJEPE (Jenis-Jenis Pekerjaan) pada Kelas IV Tema 4 Subtema 1 di SDN Karang Entang”**

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui validitas media pembelajaran JEJEPE pada kelas IV tema 4 subtema 1 di SDN Karang Entang.
- 2) Mengetahui keefektifan terlaksananya kegiatan belajar mengajar pada saat menggunakan media pembelajaran JEJEPE pada kelas IV tema 4 subtema 1 di SDN Karang Entang.
- 3) Mengetahui kemenarikan melalui angket respon siswa dan guru pada saat menggunakan media pembelajaran JEJEPE pada kelas IV tema 4 subtema 1 di SDN Karang Entang.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran jenis-jenis pekerjaan (JEJEPE) ini dikhususkan untuk kelas IV Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) subtema 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan).
- 2) Media pembelajaran ini berbentuk visual dengan ukuran 50cm x 60cm.
- 3) Media pembelajaran ini terbuat dari *acrylic*.
- 4) Media pembelajaran ini terdapat dua dadu, kartu angka yang berisi pertanyaan atau deskripsi, miniatur alat dari jenis-jenis pekerjaan, dan gambar yang sesuai dengan tempat jenis-jenis pekerjaan.
- 5) Media pembelajaran ini berbentuk kotak, dapat dibuka dan ditutup sehingga media ini terlihat sederhana dan mudah dibawa kemana-mana.
- 6) Di bagian luar media terdapat tulisan JEJEPE sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa tentang media JEJEPE.

Media pembelajaran JEJEPE di kelas IV tema 6 subtema 1 yang dikembangkan ini, tentunya memiliki kelebihan, kelebihannya yaitu sebagai berikut.

- (1) Media pembelajaran JEJEPE ini dibuat dengan tampilan yang menarik. Bagian luar media berwarna cerah dan terdapat tulisan JEJEPE serta beberapa gambar, seperti gambar dokter, nelayan, polisi dan lain sebagainya. sehingga akan membuat siswa termotivasi untuk memperhatikan guru ketika proses pembelajaran pada saat menggunakan media tersebut.
- (2) Media pembelajaran JEJEPE ini terdapat sebuah alat dari berbagai macam jenis-jenis pekerjaan cangkul, topi polisi, mobil taxi, stetoskop, papan tulis, cangkul, perahu, piranti kue, mesin jahit, tempat makan unggas,

pesawat, mobil pemadam kebakaran, sisir dan lain sebagainya, yang akan diletakkan di tempat yang sesuai dengan jenis-jenis pekerjaannya masing-masing, sehingga dapat mempermudah siswa untuk mengetahui dan memahami materi tersebut secara konkret tidak abstrak.

- (3) Media pembelajaran JEJEPE ini memungkinkan untuk digunakan jangka panjang karena bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran JEJEPE ini adalah *acrylic*, bahannya ringan tidak berbahaya dan tidak mudah retak atau pecah.
- (4) Kartu yang dipakai dalam media pembelajaran JEJEPE ini juga terbuat dari *acrylic* sehingga tidak mudah sobek ataupun basah ketika terkena air.
- (5) Dadu yang dipakai dalam media pembelajaran JEJEPE ini tidak berbahaya karena sudah di desain sedemikian rupa agar tidak melukai tangan siswa.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran JEJEPE (Jenis-Jenis Pekerjaan) untuk siswa kelas IV dapat dijabarkan dalam beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Membuat siswa belajar dengan cara lain yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan. Siswa dapat belajar dengan penuh semangat dan tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan hal ini siswa akan lebih mudah dalam mengingat materi yang telah disampaikan.

2. Bagi Guru

Melatih dan memotivasi guru agar dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menarik sehingga dapat mempermudah dalam penyampaian materi.

3. Bagi Sekolah

Solusi perbaikan pembelajaran di sekolah selain itu diharapkan untuk bisa mewujudkan visi misi sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi siswa.

4. Bagi Pengembang

Sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan wawasan, dan meningkatkan kompetensi. Media ini juga diharapkan menjadi media yang tepat serta bermanfaat dalam proses pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi merupakan sebuah pernyataan yang berasal dari dugaan atau hasil pemikiran seseorang sehingga, dianggap benar dan hanya bersifat sementara (Sugiyono, 2017: 108). Maka, dapat diasumsikan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran JEJEPE (jenis-jenis pekerjaan) ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran JEJEPE tema 4 subtema 1 “valid” dapat digunakan pada saat proses kegiatan pembelajaran khususnya pada kelas IV SDN Karang Entang Kwanyar Bangkalan.
2. Media pembelajaran JEJEPE tema 4 subtema 1 “efektif” dapat membantu guru menjelaskan tentang materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa

pembelajaran khususnya pada kelas IV SDN Karang Entang Kwanyar Bangkalan.

3. Media pembelajaran JEJEPE tema 4 subtema 1 “menarik” dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa senang, serta antusiasme siswa lebih meningkat pada saat proses pembelajaran pembelajaran khususnya pada kelas IV SDN Karang Entang Kwanyar Bangkalan.

Pengembangan media pembelajaran JEJEPE tema 4 subtema 1 memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut :

1. Subjek penelitian dalam pengembangan ini hanya terbatas pada siswa kelas IV.
2. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada pembelajaran kelas IV tema 4 sub tema 1 dan tema 6 subtema 1.

1.6 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu di definisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Pengembangan media pembelajaran yaitu salah satu upaya untuk menghasilkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna, efektif dan konkret. Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model *Borg And Gall*. Model ini terdapat 10 langkah (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk final (10) produksi masal, namun peneliti hanya menggunakan pada tahap 1 sampai 9.

- 2) Media pembelajaran yaitu suatu perangkat atau alat yang digunakan pada saat proses kegiatan belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perkataan, perhatian siswa sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- 3) Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu mengajar dan tampilannya dapat diamati dari berbagai arah serta memiliki panjang, lebar, tinggi, maupun tebal.
- 4) Media pembelajaran JEJEPE yaitu suatu perangkat atau alat yang digunakan pada saat proses pembelajaran khususnya pada tema 4 subtema 1 yang menjelaskan tentang jenis-jenis pekerjaan sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan dan tidak abstrak.
- 5) Pekerjaan yaitu aktivitas yang dilakukan oleh manusia yang sesuai dengan profesinya untuk mendapatkan sebuah hasil yang ingin dicapai.

