

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi dimana peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat berjalan dengan baik (Komara, 2014: 29)

Sehubungan dengan pembelajaran, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang variatif dan inovatif agar menumbuhkan aktivitas dan kreativitas siswa. Beberapa hal yang harus diperhatikan, berkenaan dengan upaya mewujudkan proses pembelajaran yang variatif dan inovatif salah satunya yakni guru harus memperhatikan penggunaan metode yang baik dan media yang cocok bagi siswa. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arshad (2014: 19), dalam proses pembelajaran terdapat 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 tujuan pembelajaran, konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Oleh

sebab itu, guru dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran terjadi. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2014: 25) salah satu manfaat penggunaan media pembelajan yaitu penyampaian pelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa berfikir, secara keseluruhan menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

Permasalahan yang terjadi disekolah dasar terutama didaerah pedesaan yaitu penggunaan media yang belum optimal. Hal yang menjadi penghambat penggunaan media yang belum optimal yakni kurangnya biaya dalam pengadaan media dan juga keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru. Oleh karena itu sangat penting bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan. Seperti yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Syah, 2016: 127) bahwa karakteristik siswa dalam rentang usia 7-11 tahun baru mampu berfiikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret dan pada tahap ini dinamakan operasional konkret. Oleh karena itu pada proses pembelajaran guru memerlukan

alat bantu atau media agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan tidak terjadi miskonsepsi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Telang 2 Kecamatan Kamal. Memaparkan bahwa permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran IPS kelas II yaitu guru belum menggunakan media secara optimal, guru hanya menggunakan media gambar saja. Guru masih belum memperhatikan penggunaan media yang cocok dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan. Sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut memicu nilai yang diperoleh siswa masih kurang dari KKM yang ditentukan.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di SDN Telang 2 sebagian besar masih menggunakan metode konvensional, siswa cenderung monoton karena strategi pembelajaran kurang menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, peran guru dalam proses belajar mengajar sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan mengembangkan suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya media/alat belajar dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Utami pada tahun 2017. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil uji keefektifan media pada siswa dengan menggunakan soal evaluasi memperoleh rata-rata nilai skor kuantitatif 82,9, maka media *Chart* dikatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan ini dilakukan agar guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran ini pada mata pelajaran IPS kelas II. Sebab dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran akan lebih mudah dan efektif. Media *Chart* 3D ini sangat berguna untuk membantu guru menyampaikan materi yang akan disampaikan dan menghidupkan suasana kelas agar siswa tidak merasa bosan. Pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan, keefektifan serta kemenarikan media pembelajaran *Tree Chart* pada materi silsilah keluarga siswa kelas II Sekolah Dasar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “ Pengembangan Media *Tree Chart* 3D Pada Mata Pelajaran IPS Materi Silsilah Keluarga Kelas II SDN Telang 2 Kecamatan Kamal”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun tujuan yang hendak dicapai oleh pengembang dalam penelitian pengembangan ini yakni :

- 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran *Tree Chart* 3D pada mata pelajaran IPS materi silsilah keluarga untuk siswa kelas II di SDN Telang 2.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan, keefektifan dan kemenarikan suatu media pembelajaran *Tree Chart* pada mata pelajaran IPS materi silsilah keluarga kelas II di SDN Telang 2.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut, 1) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Tree Chart* yang

merupakan bagan pohon berbentuk tiga dimensi yang menjelaskan mengenai silsilah keluarga pada mata pelajaran IPS kelas II, 2) Media pembelajaran *Tree Chart* 3D merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kayu berbentuk menyerupai pohon yang berisi bagan silsilah keluarga berupa gambar yang tersusun dari bawah seperti: (1) gambar nenek dan kakek, (2) ayah dan ibu, (3) bibi dan paman, (4) aku dan sepupu. Tiap-tiap gambar dapat dibongkar pasang atau digantung pada kawat yang tersedia pada media pohon, gambar tersebut berbentuk lingkaran dan segi empat yang digantung pada media pohonnya, dan 3) Produk dilengkapi dengan sebuah kotak penyimpanan atau koper agar media tersebut mudah dibawa kemana-mana dan lebih tahan lama.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan diantaranya yaitu, 1) Manfaat teoritis dan 2) Manfaat praktis.

1) Manfaat teoritis

penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan ragam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selain itu dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang serta teori yang ada dapat berguna untuk memajukan dunia pendidikan.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dibagi menjadi tiga diantaranya, a) Bagi guru. Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat menambah pengetahuan guru serta

bahan masukan atau referensi tentang media pembelajaran yang efektif serta menciptakan suasana belajar dalam rangka menarik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, b) Bagi siswa. Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan motivasi dan menciptakan daya tarik serta rasa senang dalam belajar di kelas. Selain itu media *Tree Chart* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi silsilah keluarga dalam pembelajaran IPS, dan c) Bagi Sekolah. Dengan adanya media pembelajaran *Tree Chart* pada pembelajaran IPS ini diharapkan dapat memotivasi warga sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Selain itu pengembangan media *Tree Chart* ini dapat meningkatkan kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini adalah media *Tree Chart* ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang layak, efektif dan menarik serta dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS materi silsilah keluarga pada siswa kelas II SD/MI.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Tree Chart* ini yakni sebagai berikut, 1) Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas II di SDN Telang 2 Kecamatan Kamal, 2) Penelitian ini mengembangkan produk *Chart* tiga dimensi, 3) Materi yang dikembangkan dalam produk pengembangan disesuaikan dengan kompetensi dasar pembelajaran IPS

untuk Sekolah Dasar yang kemudian dikembangkan menjadi indikator pembelajaran, dan 4) Pengembangan media *Tree Chart* ini dikembangkan untuk mata pelajaran IPS kelas II materi silsilah keluarga.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa definisi yang penulis gunakan dalam penelitian agar dalam penulisan ini tidak terjadi kerancuan makna atau salah persepsi dalam penelitian pengembangan ini antara lain :

- 1) Media pembelajaran adalah suatu alat belajar yang memiliki kejelasan dan keruntutan pesan yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) *Chart* 3D adalah salah satu media bagan yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal.
- 3) Bagan pohon (*Tree Chart*) adalah bagan yang berbentuk ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang, dan ranting. Biasanya posisi atau hubungan antara kelas / keturunan.
- 4) Materi silsilah keluarga yaitu materi yang menjelaskan mengenai struktur atau anggota keluarga serta kedudukan dalam anggota keluarga.