

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran dan belajar sangat berkaitan erat dengan pendidikan. Berdasarkan teori belajar ada lima pengertian pembelajaran. Menurut Gagne yang telah dikemukakan Nazaruddin (2007:162) pembelajaran adalah seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang guna mendukung proses belajar yang bersifat internal. Menurut Nazaruddin (2007:163) pembelajaran merupakan peristiwa atau situasi yang dirancang untuk mempermudah proses belajar dengan harapan membangun kreatifitas siswa. sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan seseorang guna menciptakan suasana dan lingkungan belajar supaya dapat melakukan pembelajaran sesuai dengan tujuan untuk merubah diri individu. Sedangkan belajar menurut Gagne sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Dr. Damyati (2010:10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Setelah melakukan proses belajar seseorang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Belajar menurut Skinner (2010:9) yaitu belajar adalah suatu perilaku dimana seseorang telah belajar maka responnya akan menjadi lebih baik. Pandangan Skinner ini dikenal dengan nama teori Skinner. Sehingga dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk merubah tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar dapat menimbulkan perubahan pada diri seseorang sesuai dengan apa yang dipelajari. Perubahan yang terlihat dapat berupa pengetahuan, pemahaman, dan tingkat laku yang diperoleh dari latihan dan pengalaman. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran yang ada di sekolah, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, minat,

keterampilan dan cita-cita. Dengan demikian seseorang dapat dikatakan belajar apabila terdapat perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat latihan dan pengalaman yang telah dilakukan di lingkungannya.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas adalah komunikasi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik. Komponen yang harus terdapat dalam proses pembelajaran yaitu guru, siswa, tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa dapat menyerap materi pelajaran serta mempraktekannya, sehingga siswa dapat memperoleh kompetensi dan keterampilan terbaik pada dirinya. Pada komponen pembelajaran tersebut guru sangat berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Jika guru dapat memberikan pelayanan terbaiknya untuk memudahkan siswa dalam melakukan proses pembelajaran maka guru tersebut dapat dikatakan profesional. Untuk dapat dikatakan guru profesional tentunya guru harus memiliki keterampilan dan kemampuan untuk merancang suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran supaya pembelajaran yang dilakukan dapat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2012: 7). Media dapat mempermudah siswa untuk menerima pesan dalam materi pelajaran yang disampaikan guru. Media pembelajaran dikatakan cocok dalam proses pembelajaran apabila dapat meningkatkan minat

siswa dalam belajar dalam segala mata pelajaran di dalam kelas. Pendidik harus bisa memahami berbagai jenis media pembelajaran yang cocok digunakan pada proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pra penelitian dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2021. Pada tahap awal ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN Kraton 2 Bangkalan. Wawancara dan observasi dilakukan bersana guru wali kelas V untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan wawancara dan observasi peneliti mendapatkan suatu permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran yaitu faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan saat menerima pelajaran yaitu pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran yang membosankan sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Hal-hal itu dapat terjadi karena kurangnya pemilihan media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat mempertinggi proses belajar siswa.

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu 1) media *visual*, 2) media *audio*, 3) media *audio visual*. Media *visual* adalah media yang hanya dapat dilihat oleh indera penglihatan, bisa berupa gambar diam atau bergerak. Media *audio* adalah media yang mengandung pesan yang hanya dapat di dengar, dapat berubah kaset suara dan program radio. Media *audio visual* adalah kombinasi *audio* dan *visual* atau biasa disebut dengan media pandang-dengar. Media *audio visual* dapat berupa program video atau televisi. Pendidik harus dapat memilih media apa yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran media dapat membantu guru untuk menyampaikan maksud dan tujuan dari materi yang diajarkan. Menurut Sadiman dkk (2014: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan salah satunya media interaktif *flashcard*.

Media *flashcard* merupakan media sederhana yang dapat dipergunakan oleh guru dalam menyampaikan isi materi pada pembelajaran. Menurut Asyhar (2012:4) dilihat dari bentuknya *flashcard* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol atau lambang. Lebih lanjut dikemukakan oleh Susilana dan Riyana (2008: 91) *flashcard* memiliki kelebihan diantaranya: (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; dan (d) menyenangkan. Lebih lanjut dikemukakan oleh Fitriyani dan Nulanda (2017: 172) *flashcard* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mazidatur Rohmah (2017) menggunakan media pembelajaran *flashcard* yaitu sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Weni, dkk (2013) melakukan penelitian berbantuan *flashcard* pada materi hubungan antar komponen ekosistem hasilnya media *flashcard* layak dan dapat menumbuhkan karakter cinta lingkungan. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Istianah, dkk (2015) menghasilkan bahwa media

pembelajaran *flashcard* layak dan efektif untuk digunakan oleh siswa dalam pembelajaran tema energi pada makhluk hidup.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan penyelesaian dengan mengembangkan suatu media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dikhususkan pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V. Dengan mengembangkan media ini diharapkan dapat membantu dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Untuk itu, akan dilakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *Flashcard* Kepahlawanan Pada Kelas V SDN Kraton 2 Bangkalan”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media interaktif *flashcard* kepahlawanan pada kelas V yang lebih menarik bagi siswa?
2. Bagaimana mengembangkan media interaktif *flashcard* kepahlawanan pada kelas V yang lebih efektif bagi siswa?
3. Bagaimana cara membuat media interaktif *flashcard* kepahlawanan pada kelas V yang valid?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan produk media pembelajaran *flashcard* kepahlawanan pada mata pelajaran IPS kelas V yang lebih menarik bagi siswa.
2. Untuk mengembangkan produk media pembelajaran *flashcard* kepahlawanan pada mata pelajaran IPS kelas V yang lebih efektif bagi siswa pada mata pelajaran IPS kelas V materi kepahlawanan dilihat dari aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

3. Untuk mengembangkan produk media pembelajaran *flashcard* kepahlawanan pada mata pelajaran IPS kelas V yang lebih menarik bagi siswa pada mata pelajaran IPS kelas V materi kepahlawanan yang valid dilihat dari validasi ahli.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Selain itu, juga sebagai upaya untuk perbaikan pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.

2. Bagi guru

Dapat menunjang kreatifitas guru dalam proses pembelajaran dengan cara memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga siswa dapat mendapatkan nilai jauh di atas KKM yang di tentukan sekolah.

3. Bagi siswa

Dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran serta siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

4. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui permasalahan solusi dalam pembelajaran. Penelitian ini dapat menjadi pengalaman untuk melakukan penelitian selanjutnya.

E. Batasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Media hanya terbatas pada lingkup sekolah dasar kelas V.
2. Media hanya terbatas pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 4.
3. Media hanya dicoba oleh pendidik dan peserta didik yang ada di sekolah dasar.
4. .Media hanya berisi tentang sejarah pada masa pergerakan nasional dan tokoh-tokoh masa pergerakan nasional.
5. Penelitian ini hanya menggunakan 6 siswa untuk uji coba produk.
6. Penelitian ini hanya melakukan sampai dengan tahap uji coba produk karena pandemi *covid 19* dan diberlakukannya PPKM darurat di kota Bangkalan.

F. Definisi Istilah

Definisi operasional penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pada peserta didik. Media pembelajaran harus dapat menarik perhatian siswa supaya dapat memberikan semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.

2. Media pembelajaran *flashcard*

Media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Gambar-gambar yang dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar *flashcard*. gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan

rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang di cantumkan pada bagian belakang kartu.

3. Media Interaktif

Media interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi, video, gambar, teks, animasi dan *audio*/suara dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat unsur visual dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Arsyad, 2002:36). Bentuk yang lain dari media interaktif adalah aplikasi yang berjalan di *smartphone*.