

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Menurut Salahudin (2011:19) berpendapat bahwa pendidikan adalah upaya untuk menjadikan orang lain dan dirinya menjadi dewasa secara fisik dan psikologis. Hal ini menuntut siswa memiliki kebebasan untuk berpikir, merasakan, berbicara dan bertindak, serta bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Bertanggung jawab atas setiap perilaku dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk secara sistematis memotivasi, membina, membantu dan membimbing seseorang untuk mencapai potensi penuh yang berguna untuk mencapai kualitas diri yang lebih tinggi. Pendidikan merupakan bekal manusia untuk tingkat keterampilan berpikir dan kemampuannya di dalam menyelesaikan kesulitan hidup (Hidayati, 2015:3).

Menurut pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kemampuan seseorang untuk bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dilakukan, sehingga memiliki kemampuan berpikir dan percaya diri yang lebih tinggi. Pendidikan membutuhkan motivasi dan bimbingan untuk mengembangkan pengetahuan diri. Bimbingan yang diperlukan dalam dunia pendidikan meliputi pembinaan motivasi belajar, minat belajar dan kemampuan belajar sendiri.

Menurut Rahmawati dan Daryanto (2015:39), pembelajaran merupakan suatu bantuan yang telah diberikan oleh peserta didik, sehingga proses pembelajaran dan pengetahuan akan terjadi, menguasai keterampilan serta kepribadian, dan membentuk sikap

dan keyakinan pada peserta didik. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses menata lingkungan sekitar, yang dapat membantu siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik (Pane dan Darwis, 2017:335). Belajar adalah proses yang sedang berlangsung dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku baru, yang merupakan hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Menurut pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan atau interaksi antara pendidik dan peserta didik yang tujuannya untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan sikap percaya diri terhadap perilaku seseorang. Guru adalah fasilitator yang mendorong perkembangan dan pembelajaran siswa. Pengetahuan dasar tidak bisa ditransfer seperti ini, tetapi dari guru ke siswa. Guru perlu mengubah cara belajar untuk menyesuaikan dengan kebutuhan kurikulum yang dinamis. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013 atau bisa disebut K13.

Menurut Daryanto (2010:2), belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang secara keseluruhan dalam rangka berkorelasi dengan orang lain. Belajar adalah proses membangun gagasan atau pengetahuan seseorang (Rahmayanti Vina, 2016:207). Belajar merupakan kegiatan mengumpulkan informasi atau proses menghadapi seseorang dengan menyesuaikan perilaku yang berlangsung (Syah Muhibbin, 2011:87-88). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan upaya yang dapat mengubah perilaku seseorang berdasarkan pengalaman interaktifnya di lingkungan.

Ahmadi dan Amri (2014:51) berpendapat bahwa kurikulum 2013 (yang disebut k13 di tingkat SD / MI) mulai menggunakan metode pembelajaran mata pelajaran terpadu untuk penerapannya. Pendekatan TEMATIK terintegrasi akan memberikan materi berupa tema yang mengintegrasikan semua TEMA. Kemampuan dari setiap TEMA saling terkait satu sama lain.

K13, setiap kelas akan memberikan banyak topik, dan setiap kelas memiliki tema yang berbeda. Tema yang dipilih harus diselesaikan dalam waktu satu tahun. Guru berhak memilih teknik mengajar dan waktu untuk pembelajaran TEMA. Pendekatan tematik terintegrasi ini mengintegrasikan sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Subjek kajian pembelajaran TEMA ini berkaitan dengan alam dan kehidupan biologis. Salah satu temanya adalah ada beberapa mata pelajaran diantaranya yaitu pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKN), Bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan alam (IPA), ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan seni budaya dan prakarya (SBDP). Mata pelajaran matematika pada K13 merupakan mata pelajaran tersendiri dari mata pelajaran lanjutan. Guru menjadi fasilitator belajar dan harus memperhatikan karakteristik siswa.

Menurut Rachamawati dan Daryanto (2015:38-39), karakteristik mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang serta nilai-nilai yang dikembangkan secara rutin sehingga perilaku menjadi lebih konsisten dan terlihat. Proses mendidik siswa merupakan salah satu faktor manusia yang menempati posisi sentral. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Kupang Sidoarjo pada hari Sabtu tanggal 5 Oktober 2019, saat pembelajaran 50% siswa, suasana di dalam kelas masih pasif, dan beberapa siswa sudah aktif. Suasana kelas saat siswa pembelajaran berlangsung masih kurang terkondisikan, sehingga saat mulai belajar banyak siswa yang masih kurang memperhatikan penjelasan materi oleh guru. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi berdasarkan buku sehingga banyak siswa yang sibuk dan kurang memperhatikan materi penjelasan guru. Ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang dijelaskan, tidak semua siswa dapat langsung menjawab pertanyaan tersebut. Beberapa siswa sangat sibuk dan beberapa siswa ada yang makan di dalam kelas. Saat guru menjelaskan materi hanya terfokus pada bagian depan dan tidak menggunakan papan tulis di bagian depan.

Siswa lebih menarik dalam kegiatan pembelajaran, apabila proses pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya dapat mendengarkan penjelasan guru. Siswa dapat melakukan kegiatan lain seperti observasi, mengerjakan sesuatu atau mencoba, dan permainan yang berhubungan dengan materi yang diajarkan. Menurut Suryani dkk. (2013:2) media pembelajaran diartikan secara lebih jelasnya merupakan alat yang ampuh yang dapat digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk berkomunikasi dengan siswa selama proses pembelajaran, sehingga dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajarannya (Kurnia dkk. 2016:482). Media pembelajaran merupakan sarana fisik atau teknis dalam pembelajaran yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi (Adam dan Syastra, 2015:79). Menurut pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi yang penting dalam pembelajaran, yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahamannya dan menyajikan materi dengan cara yang menarik dan dapat diandalkan.

Berdasarkan angket yang telah disebarakan kepada seluruh siswa kelas V SD Negeri Kupang Sidoarjo yaitu kelas V pada hari Sabtu tanggal 5 Oktober 2019. Siswa kelas V dapat mengetahui bahwa semua siswa kelas V menyukai mata pelajaran TEMATIK. Nilai yang didapatkan siswa kelas V pada pembelajaran TEMATIK ini masih kurang baik, namun 45% siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran TEMATIK. Semua siswa kelas V kurang menyukai pada saat pelajaran, dan ada beberapa siswa yang masih kurang mengerti dengan penjelasan yang telah dijelaskan oleh guru. Ketika pembelajaran TEMATIK guru sering tidak menggunakan media pembelajaran, dan ada beberapa siswa yang menyukainya apabila guru menggunakan media pembelajaran atau alat peraga untuk

menjelaskan materi di kelas. Siswa akan semakin banyak menyukainya, sehingga siswa tidak akan merasa bosan saat melakukan kegiatan pembelajaran TEMA.

Berdasarkan hasil observasi kelas SD V pada hari Sabtu tanggal 5 Oktober 2019, pelaksanaan pembelajaran kelas V biasanya tidak menggunakan media pembelajaran, dan guru hanya mengacu pada buku, sehingga banyak siswa yang masih sibuk dan kurang memperhatikan penjelasan materi. Ketika guru menanyakan pertanyaan tentang materi penjelasan, tidak semua siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut secara langsung, dan masih banyak siswa yang tidak terlalu aktif. Metode yang telah digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung adalah ceramah, kelompok belajar, tugas dan diskusi. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri Kupang Sidoarjo, guru hanya menjelaskan materi dan melanjutkan pembelajaran dengan memberikan soal-soal latihan kepada siswa, guru meminta siswa mendiskusikan tugasnya yang telah diberikan. Pada saat guru menjelaskan materi hanya fokus pada bagian depan materi sehingga banyak siswa yang masih sibuk dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan. Apabila pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran atau alat peraga, kegiatan pembelajaran akan lebih menarik, sehingga siswa tidak hanya dapat mendengarkan penjelasan guru. Siswa tidak hanya dapat mendengarkan, tetapi juga melakukan aktivitas lain, seperti mengamati, mengerjakan atau mencoba, dan bermain yang berkaitan dengan materi yang dipelajari

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V di SD Negeri Kupang Sidoarjo yang bernama Ibu Tatik Maulidah, S.Pd selaku guru kelas V dapat dilihat bahwa karakteristik siswa kelas V adalah siswanya yang masih belum aktif dalam pembelajaran, tetapi ada juga siswa yang aktif. Pembelajaran TEMATIK tersebut guru merasa bingung untuk mengajarkan materi yang akan diajarkan, sehingga bisa membuat siswanya lebih memahami pada materi yang dijelaskan. keterbatasan karakteristik tersebut, kurangnya kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran atau alat peraga, dan pada saat pembelajaran berlangsung guru masih

bingung untuk mengatur kondisi belajar siswa. Nilai yang diperoleh siswa pada pembelajaran ini masih kurang baik, namun beberapa nilai siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Solusi yang bisa diambil Ibu Tatik Maulidah, S.Pd sebagai guru kelas V adalah jika ada nilai siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu setiap siswa diwajibkan untuk menyelesaikan studinya, namun terkadang masih ada beberapa siswa yang nilainya masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka Bu Tatik Maulidah, S.Pd akan melakukan remidi 3 kali. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SDN Kupang Sidoarjo yaitu 70.

Berdasarkan hasil angket analisis siswa, observasi pembelajaran, dan wawancara dapat diketahui bahwa pembelajaran tematik yang selama ini dianggap bingung untuk diajarkan kepada siswa karena pada pembelajaran tematik tersebut berhubungan materi satu dengan materi yang lain. Ketika pembelajaran berlangsung guru juga sering tidak menggunakan media pembelajaran atau alat peraga sehingga siswa menggandakan buku. Guru juga lebih sering menggunakan metode ceramah, penugasan, dan berdiskusi.

Berdasarkan paparan permasalahan diatas, dapat diketahui permasalahan yang muncul pada siswa kelas V di SD Negeri Kupang Sidoarjo yaitu pada saat pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran atau alat peraga. Ketika guru menjelaskan materi hanya fokus didepan saja dan tidak memanfaatkan adanya papan tulis, sehingga masih banyak siswa yang ramai dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Selama proses pembelajaran berlangsung guru menjelaskan materi hanya berpedoman pada buku saja, sehingga banyak siswa yang masih kurang memperhatikan penjelasan dari guru.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah pengembang tertarik untuk mengembangkan media KAKERBUSI sebagai media pembelajaran tematik. Apabila guru menggunakan media pembelajaran atau alat peraga dalam proses pembelajaran, siswa akan

lebih menarik dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya dapat mendengarkan, tetapi juga melakukan aktivitas lain, seperti mengamati, mengerjakan sesuatu, mencoba dan bermain terkait materi yang telah dipelajari. Keunggulan media kakerbusi adalah dapat dibawa kemana-mana, karena ukuran kartunya kecil dan tidak membutuhkan banyak tempat, sehingga dapat digunakan dimana saja. Media kakerbusi semacam ini memiliki kesan singkat pada setiap kartunya dan dapat dimainkan melalui permainan untuk menyenangkan siswa selama proses pembelajaran. Media yang dikembangkan merupakan materi menarik yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh Nuril Lailatul Izza (2018: 1). Dalam penelitian sebelumnya, peneliti menggunakan bahan non-resisten dan menggunakan karakter kartun Hamtaro. Hasil penelitian yang dikembangkan oleh media pembelajaran Kartu kuartet materi karagaman budaya di Indonesia memenuhi standar sangat valid. Tingkat kevalidan ahli materi 92%, ahli desain 97%, hasil pembelajaran IPS kelas IV 92%, dan hasil uji kelompok kecil 97%, dan hasil uji coba lapangan 98%. Hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran dan media kartu kuartet menunjukkan bahwa hasil belajar semakin meningkat. Hal ini terlihat dari rata-rata post test kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu $69,4 < 83$ yang dapat dikatakan berbeda ketika media pembelajaran tidak menggunakan media dan media kartu kuartet yang digunakan. Tingkat signifikansi hasil uji-t pada perhitungan SPSS adalah 0,05 dengan tingkat kemaknaan dan diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,054 > 2,00172$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu kuartet yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan dinilai efektif dan dinyatakan efektif dalam pembelajaran IPS materi karagaman budaya di Indonesia.

Penelitian terdahulu yang kedua sebelumnya dilakukan oleh Indah Setiyorini dan M. Husni Abdullah (2013: 1). Pada penelitian sebelumnya, ini hanya dapat digunakan untuk satu mata pelajaran saja. Hasil penelitian telah tuntas yaitu peneliti menggunakan subjek siswa kelas

IV SD Negeri Jajartunggal Surabaya sebagai subjek penelitian yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang telah digunakan yaitu observasi dan tes. Kegiatan pembelajaran aktivitas guru meningkat pada setiap siklusnya, nilai rata-rata siklus I 67,85%, siklus II 78,57%, dan siklus III 98,85%. Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat pada setiap siklusnya, nilai rata-rata pada siklus I 66,67%, siklus II rata-rata skor 77,27%, dan skor rata-rata siklus III 87,87%. Dari segi kognitif, hasil observasi prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Rata-rata skor pada siklus 1 adalah 66,67%, rata-rata skor pada siklus 2 72,22%, dan rata-rata skor siklus 3 91,66%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang ditinjau dari efektif dan psikomotor siswa.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan oleh peneliti, maka peneliti mengembangkan Media KAKERBUSI “Kartu Keragaman Budaya di Indonesia” Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Di SDN Kupang Sidoarjo.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media KAKERBUSI pada tema 8 kelas V ditinjau dari validitas ?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media KAKERBUSI pada tema 8 kelas V ditinjau dari observasi aktivitas guru, observasi aktifitas siswa, dan hasil belajar siswa ?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media KAKERBUSI pada tema 8 kelas V ditinjau dari angket respon siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan, kemenarikan dan kevalidatan, diantaranya yaitu :

1. Mengembangkan media pembelajaran KAKERBUSI (Kartu Keragaman Budaya di Indonesia) yang valid dilihat dari validasi para ahli.
2. Mengembangkan media pembelajaran KAKERBUSI (Kartu Keragaman Budaya di Indonesia) yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.
3. Mengembangkan media pembelajaran KAKERBUSI (Kartu Keragaman Budaya di Indonesia) yang menarik ditinjau dari lembar angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk ini diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran KAKERBUSI dalam pembelajaran dan bisa digunakan oleh siswa kelas V untuk berbagai mata pelajaran. Siswa yang akan berpartisipasi langsung dalam pembuatan media KAKERBUSI. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar mereka dapat menemukan jawaban sendiri dan menjadi pembelajaran yang bermakna. Produk media pembelajaran KAKERBUSI yang akan dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut: (1) media kakerbusi bisa digunakan pada beberapa materi lainnya yang terdapat pada tema 8 kelas V, (2) produk desain menggunakan sebuah aplikasi corel draw, (3) warna yang digunakan yaitu warna yang cerah sehingga bisa menarik perhatian siswa pada saat memainkan media KAKERBUSI, (4) desain depan media KAKERBUSI terdapat nama provinsi dan ibu kota di Indonesia, gambar keragaman budaya di Indonesia, (5) bagian depan yang bawah

terdapat nama keragaman budaya di Indonesia, (6) desain belakang media KAKERBUSI yaitu terdapat nama provinsi di Indonesia, sebuah cerita singkat masing-masing provinsi di Indonesia. Bagian yang lagu daerah belakangnya terdapat sebuah lirik lagu (7) kertas yang digunakan yaitu dari kertas Art Paper yang berlapis kertas dengan ukuran 9cm×6,2cm.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran KAKERBUSI memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada subtema 1 sampai subtema 3 terdapat 3 pembelajaran dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS), seni budaya dan prakarya (SBDP), BAHASA INDONESIA.
2. Subjek dalam penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas V SD Negeri Kupang Sidoarjo dengan 8 siswa pada kelompok kecil dibagi menjadi 2 sesi, sehingga setiap sesi terdiri dari 4 siswa. Hal ini karena pandemi Covid-19 saat ini, dan menurut protokol kesehatan tidak boleh berkerumun melebihi 5 orang.
3. Media pembelajaran yang akan dikembangkan terbatas pada materi.
4. Media pembelajaran kakerbusi ini hanya sampai pada tahap revisi produk.
5. Keefektifan diuji hanya uji coba terbatas, karena adanya pandemi Covid-19.
6. Media pembelajaran kakerbusi ini di uji coba untuk mengetahui hasil belajar pada ranah kognitif.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Manfaat media pembelajaran kakerbusi ini bersifat teoritis dan praktis, diantaranya:

1) Secara teoritis

Secara teoretis penelitian pengembangan media pembelajaran KAKERBUSI diharapkan bisa berperan dalam pembelajaran tematik, dan dapat memberikan acuan bagi pengembangan media pembelajaran yang efektif pada pembelajaran tematik.

2) Secara praktis

a. Bagi guru

Manfaat media pembelajaran KAKERBUSI bagi guru adalah dapat mempermudah guru dalam menginterpretasikan materi selama proses pembelajaran, sehingga siswa mudah dalam memahami materi yang dijelaskan.

b. Bagi siswa

Manfaat media pembelajaran KAKERBUSI bagi siswa adalah dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran tematik.

c. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti media pembelajaran KAKERBUSI adalah dapat menjadikan sebagai calon guru atau pendidik untuk menambah wawasan yang luas.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional merupakan aspek penelitian dan memberikan penjelasan tentang definisi variabel yang disukai peneliti. Tujuannya agar tidak terjadi interpretasi yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian. Istilah-istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mengubah spesifikasi desain menjadi produk pembelajaran. Proses penerjemahan spesifikasi desain meliputi mengidentifikasi masalah dalam perumusan tujuan pembelajaran, merumuskan strategi atau metode pembelajaran, dan mengevaluasi kevalidan, keefektifan dan kemenarikan produk.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara pembelajaran, yang dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, serta meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Media KAKERBUSI

Media KAKERBUSI (Kartu Keragaman Budaya di Indonesia) merupakan jenis media permainan kartu yang bisa dimainkan secara berkelompok. Media KAKERBUSI ini salah satu media kartu yang dikemas dalam kotak box dengan ukuran kartunya (9cm×6,2cm) yang terbuat dari kertas art paper dan di desain dengan menggunakan aplikasi corel draw.