

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman globalisasi perkembangan pendidikan semakin pesat diseluruh negara di dunia. Banyaknya manusia yang lahir kedunia dengan berbagai kecerdasan yang berbeda-beda dan dapat menciptakan produk-produk baru. Dalam lingkungan pendidikan perkembangan ilmu teknologi setiap tahunnya harus berkembang dengan berjalannya waktu. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses kegiatan mentransfer pengalaman dan ilmu yang kita miliki kepada peserta didik agar siswa aktif dan dapat mengembangkan berbagai potensi dalam diri peserta didik. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi diri manusia. Tidak seorangpun di lahirkan di dunia ini serta merta dalam keadaan pandai dan terampil untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya tanpa melalui proses pendidikan. Untuk itulah pendidikan merupakan suatu sistem teratur yang mengembangkan misi cukup luas yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan. Guru-guru yang menjalankan tugas roda pendidikan dituntut memiliki inovasi-inovasi dalam berproses memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada siswa sebaik-baiknya.

Belajar merupakan suatu proses kegiatan perubahan tingkah laku baik dalam hal pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang didapat melalui interaksi dengan lingkungan (Alizamar, 2016:1). Perubahan yang dialami siswa dapat membantu untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan dapat menyesuaikan

diri dengan lingkungannya. Penyesuaian diri akan terjadi dengan sendirinya apabila interaksi telah dilakukan seperti halnya interaksi dalam pembelajaran dan pendidikan yang terkait dalam suatu pembelajaran. Interaksi yang ada dalam kegiatan pembelajaran ini dilakukan secara langsung oleh siswa dan guru. Melalui kegiatan pembelajaran, guru merupakan pusat informasi karena guru melakukan transformasi pengetahuan ke siswa dengan berbagai cara. Guru harus memahami kegiatan pembelajaran dan menguasai metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa dengan segala karakteristik siswa yang berbeda karena peran seorang guru sangat penting untuk membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Peranan seorang guru dapat memberikan arah dan motivasi untuk pencapaian tujuan yang akan di capai dan menghasilkan siswa yang berkualitas dengan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki. Guru merupakan salah satu sumber belajar dikelas. Kualitas pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu fasilitas pembelajaran seperti media.

Menurut Suhana (2009:61) media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat bantu yang disediakan oleh guru untuk mendorong siswa belajar dengan cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadi verbalisme. Media pembelajaran ini merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima yang bertujuan agar penerima memiliki motivasi untuk belajar lebih giat lagi sehingga memperoleh hasil belajar lebih baik dari sebelumnya. Menurut Arsyad (2013:25) media berfungsi sebagai instruksi dimana informasi dalam

media melibatkan siswa baik dalam benak maupun mental berupa aktivitas nyata sehingga pembelajaran akan terjadi.

Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Piaget dalam (Izzaty, dkk., 2008:35) berpendapat bahwa tahap perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret, pada tahapan ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai berpikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri.

Media juga membantu siswa dalam membentuk sebuah pengalaman belajar. Edgar Dale dalam (Sanjaya, 2008:199-200) yang dikenal dengan kerucut pengalamannya atau lebih dikenal dengan *cone of experience* menyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa.

Media digunakan sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan sedangkan kegiatan pembelajaran selalu berawal dari sebuah kurikulum. Menurut (aunurrahman, 2009:34) menyatakan instruction atau pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Susanto, 2013:5).

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui dengan evaluasi pembelajaran. Sunal dalam (Susanto, 2013:5) mengemukakan bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan melakukan evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan kererampilan.

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 4 Maret 2020 di kelas V UPTD SDN Kebun 2, peneliti melakukan wawancara singkat terhadap salah satu siswa kelas V. Bahwa pada saat kegiatan pembelajaran guru tidak pernah memakai media hanya melakukan metode ceramah, tanya jawab dan memberikan soal tes tulis. Menurut pengamatan peneliti pada saat melakukan penelitian di kelas V, pada saat guru memulai pembelajaran siswa merasa bosan dengan suasana kelas yang monoton dan pelajaran yang dijelaskan oleh guru tidak menarik sehingga siswa asik ngobrol dengan teman sebangku, jalan-jalan di dalam kelas, keluar masuk kelas, tidur di dalam kelas dan ada juga yang kotekan bangku. Berdasarkan jabaran masalah diatas peneliti membuat media BOGA TOPAN (*Box Gambar Tokoh Pahlawan*) untuk mempermudah guru dalam kegiatan mengajar di dalam

kelas. Selain itu juga siswa tidak merasa bosan ataupun mengantuk pada saat kegiatan pembelajaran di mulai. Peneliti disini juga harus memperhatikan kemenarikan dan kelayakan media yang akan digunakan oleh guru pada saat mengajar di kelas. Disini guru menjelaskan cara penggunaan juga kelebihan dan kekurangan media pada saat kegiatan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran tersebut dapat membantu guru dan siswa untuk mempermudah dalam proses pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar, karena penggunaan media sangat penting. Oleh karena itu salah satu alternatif mengembangkan media BOGA TOPAN (*Box Gambar Tokoh Pahlawan*) menurut Hamalik (1994:95) media gambar segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai acuan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Astutik, Sri (2014) Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru selama penggunaan media gambar pada materi tokoh tokoh perjuangan di sekitar proklamasi kemerdekaan sudah sesuai. Aktivitas guru selama penggunaan media gambar meningkat dari siklus 1 sebesar 82% menjadi 92,5% pada siklus 2. Aktivitas belajar siswa juga meningkat yakni nilai aktivitas siswa pada siklus 1 adalah 72,49 sedangkan siklus 2 meningkat menjadi 86,66. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus 1 nilai rata rata hasil belajar siswa adalah 72,86. Sedangkan siklus 2 mengalami peningkatan sehingga nilai rata rata hasil belajar siswa menjadi 83,43.

Maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian ‘‘Pengembangan media pembelajaran BOGA TOPAN (*Box Gambar Tokoh Pahlawan*) pada mata pelajaran Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 untuk meningkatkan hasil belajar Siswa kelas V Sekolah Dasar’’.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana validitas dari pengembangan Media BOGA TOPAN (*Box Gambar Tokoh Pahlawan*) ditinjau dari validasi ahli?
- 2) Bagaimana keefektifan dari pengembangan Media BOGA TOPAN (*Box Gambar Tokoh Pahlawan*) ditinjau dari aktifitas guru, aktifitas siswa, dan hasil belajar siswa?
- 3) Bagaimana kepraktisan dari pengembangan Media BOGA TOPAN (*Box Gambar Tokoh Pahlawan*) ditinjau dari respon guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mengembangkan Media BOGA TOPAN (*Box Gambar Tokoh Pahlawan*) dari segi validitas.
- 2) Mengembangkan Media BOGA TOPAN (*Box Gambar Tokoh Pahlawan*) dari segi keefektifan dalam pembelajaran
- 3) Mengembangkan Media BOGA TOPAN (*Box Gambar Tokoh Pahlawan*) dari segi kepraktisan dalam pembelajaran.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran BOGA TOPAN (*Box Gambar Tokoh Pahlawan*) pada mata pelajaran Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 kelas V Sekolah Dasar. Spesifikasi dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Media Pembelajaran berbentuk Box yang terbuat dari kayu dengan tepian dari alumunium, serta pegangan pada bagian atas untuk memudahkan dalam memindahkan media pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran terdapat gambar tokoh-tokoh pahlawan masa penjajahan yang di cetak menggunakan kertas Art Paper
- 3) Media Pembelajaran terdapat materi yang di cetak dalam kertas Art Paper
- 4) Desain di buat menarik dengan gambar, font, dan warna yang sesuai dengan tema yang ada.
- 5) Materi-materi dikemas secara padat sehingga mudah di mengerti oleh siswa

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan media pembelajaran BOGA TOPAN (*Box Gambar Tokoh Pahlawan*) ini terletak pada materi yang akan dibahas, yakni materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Sehingga media pembelajaran ini hanya bisa digunakan pada materi yang bergambar tokoh pahlawan karena pada dasarnya media tokoh pahlawan ini untuk mata pelajaran IPS.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada semua pihak. Berikut ini manfaat yang diharapkan oleh peneliti, yaitu:

1) Bagi Siswa

Dengan media pembelajaran BOGA TOPAN (*Box Gambar Tokoh Pahlawan*) dapat membantu siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan mudah memahami materi tentang tokoh pahlawan yang melakukan pemberontakan terhadap pemerintah kolonial belanda.

2) Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan kondisi kelas yang menarik minat siswa untuk belajar.

3) Bagi Sekolah

Dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media disekolah tersebut.

4) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai solusi dalam permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan.

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menjadi perantara guru menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa yang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa.
2. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap Susanto (2013:5).

3. Materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan merupakan materi yang dibahas dalam muatan IPS KD 3.4 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya untuk mengetahui nama tokoh pahlawan yang melakukan perlawanan terhadap pemerintah kolonial belanda dari periode terjadinya pemerintah kolonial.