

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing secara global. Pendidikan dapat dikatakan berkualitas jika pendidikan berhasil membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, dan berkepribadian baik. Menurut UU No. 20 tahun 2003 mengungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya secara mandiri, kreatif, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Pendidikan adalah proses membimbing dan mengarahkan individu agar berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan di masa sekarang dan di masa yang akan datang (Subroto dan Yudiana, 2010: 23). Pendidikan penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan menggunakan keterampilan untuk hidup (Wijaya, dkk, 2016: 264).

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses mengubah tingkah laku seseorang untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi siswa sesuai dengan tahap perkembangannya. Melalui pendidikan suatu bangsa dapat menjadi bangsa yang memiliki pengetahuan, mandiri, kreatif, budi pekerti luhur, berakhlak mulia dan bertanggung jawab.

Saat ini pendidikan terus mengalami perkembangan dengan adanya kemajuan teknologi dan media informasi sehingga dunia pendidikan menuntut untuk selalu menyesuaikan perkembangan terhadap peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi dan media informasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang menuntut siswa harus lebih aktif dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik. Menurut Prastowo (2013: 188) pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemikiran yang kreatif dari berbagai mata pelajaran menggunakan tema. Sedangkan menurut Hajar (2013: 22) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dapat memberikan ruang kepada siswa untuk menyampaikan gagasannya. Melalui penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran untuk mengembangkan ide atau gagasan siswa sesuai dengan dunia nyata di sekeliling siswa.

Salah satu mata pelajaran yang dimasukkan dalam pembelajaran tematik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial dan kebudayaan Indonesia, dalam kelas IV terdapat materi pelajaran tentang keragaman budaya Indonesia yang dimuat dalam subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pada subtema

tersebut siswa diharuskan mengenal dan menghafal provinsi dan suku bangsa yang ada di Indonesia.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan tujuan utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru harus membimbing siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan mereka sesuai dengan pengetahuan bidang yang dipelajari. Pencapaian keberhasilan tersebut dapat dilakukan dengan cara guru harus memahami materi yang akan diajarkan dan mengetahui bagaimana kemampuan serta pengetahuan siswa sebelum mengikuti pelajaran sehingga guru dapat menentukan media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, agar nantinya siswa dapat menerima dan menyerap dengan baik materi yang akan disampaikan.

Hadimiarso (2007: 458) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar (Hamalik dalam Arsyad, 2006: 15). Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi belajar sehingga proses pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai.

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tujuan pembelajaran yang jelas akan

menghasilkan proses belajar mengajar yang baik. Suatu media pembelajaran juga dapat menjadi penghambat tercapainya tujuan pembelajaran jika pemilihan media tidak sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Rusman (2012: 62-63) ada tiga jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

Media visual merupakan media yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan yang dapat diproyeksikan dan tidak dapat diproyeksikan. Media visual dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran. Salah satu media visual berbentuk gambar yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media *Fun Thinkers Book* (FTB).

Media FTB merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan oleh *Grolier* sejak tahun 1895 yang berpusat di Boston Amerika (Kurniawati, 2017: 25). Gordon (2013) menjelaskan bahwa media FTB adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media FTB ini menyajikan sebuah permainan dengan buku yang dilengkapi bingkai peraga. Permainan ini dilakukan dengan membuka lembar kerja siswa, kemudian letakkan bingkai peraga yang terbuka di atas lembar kerja sesuai dengan posisi kotak-kotak yang ada di lembar tersebut dan ikuti petunjuk yang tertera di pojok kiri atas. Selanjutnya pilih jawaban yang tepat di halaman kanan dan pindahkan ubin pada kotak sebelah kanan yang tertera jawaban. Tutup kemudian balik bingkai dan cek jawaban dengan mencocokkan ubin sesuai pola yang berada dipojok

kanan atas. Penggunaan alat bantu visual yang menarik seperti media FTB akan memberikan inovasi baru kepada guru dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Sudjana (2005: 2) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran, sebab: a) Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, b) Bahan ajar akan lebih spesifik penjelasannya, sehingga dapat mudah dipahami siswa, c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak merasa bosan, d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Dalam hal ini, media yang digunakan oleh peneliti diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar (SD).

Berdasarkan hasil observasi saat magang tiga di SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo, pada proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya menggunakan buku tema yang ditampilkan di proyektor tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi sehingga materi yang diberikan guru kurang dipahami oleh siswa. Hal tersebut menyebabkan beberapa siswa cepat merasa bosan dan tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pelajaran yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa yang didapatkan dari nilai ulangan masih rendah, dimana dari 35 siswa hanya 16 siswa yang

dinyatakan mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu nilai 70.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* (FTB) pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana efektifitas media *Fun Thinkers Book* (FTB) pada subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media *Fun Thinkers Book* (FTB) pada subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas VI Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui efektifitas media *Fun Thinkers Book* (FTB) pada subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media *Fun Thinkers Book* (FTB) pada subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas VI Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan media FTB.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui media FTB diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran tematik pada kelas IV SD melalui media FTB.

E. Batasan Masalah

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall.
2. Subyek penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IV SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo.

3. Penelitian ini difokuskan pada tema 7 subtema 1 tentang Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pembelajaran 3. Dalam penelitian ini peneliti mengambil mata pelajaran IPS.

F. Definisi Operasional

1. Media *Fun Thinkers Book* (FTB)

Media FTB merupakan sebuah permainan yang disajikan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Permainan dilakukan dengan mencari pasangan gambar menurut intruksi permainan. Setelah menyelesaikan permainan, pemain dapat mengecek jawaban menurut kunci jawaban.

2. Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku

Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku adalah tema pembelajaran yang membahas tentang keberagaman budaya di Indonesia. Keberagaman budaya tersebut adalah suku bangsa, rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, senjata, dan alat musik tradisional.

E. Spesifikasi Produk

Media FTB yang akan dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. Media FTB dirancang sesuai dengan materi pelajaran tematik pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pembelajaran 3. Media ini berupa buku yang dilengkapi dengan bingkai peraga. Media FTB mengambil

konsep bermain sambil belajar, sehingga dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Adapun rincian spesifikasi produk media FTB yaitu sebagai berikut:

1. Alat dan bahan yang digunakan dalam membuat media FTB.
 - a. Alat
Cutter, gunting, gergaji, kuas, penggaris, pensil, dan penghapus.
 - b. Bahan
Triplek, cat (merah, biru, hijau, coklat), pilox (coklat), kertas inkjet 120 gsm, dan engsel.
2. Langkah-langkah pembuatan media FTB
 - a. Buku FTB
 - 1) Cari gambar peta dan pakaian adat di internet.
 - 2) Edit gambar peta dan pakaian adat sesuai dengan ukuran yang diinginkan menggunakan *Microsoft Word*.
 - 3) Buat cover menggunakan *Pixellab* atau aplikasi lainnya.
 - 4) Cetak buku dengan menggunakan kertas inkjet 120 gsm berukuran 210 x 297 mm atau A4.
 - b. Bingkai Peraga
 - 1) Siapkan triplek dengan ukuran 19,5 x 19,5 cm dengan ketebalan 3 cm sebanyak dua buah.
 - 2) Setiap triplek dibagi menjadi 9 kotak dengan menggunakan pensil dan penggaris untuk menentukan ukuran 5,5 cm x 5,5 cm.

- 3) Lubangi triplek dengan menggunakan gergaji sesuai ukuran yang telah ditentukan.
 - 4) Pasang kedua triplek yang telah dilubangi dengan menggunakan engsel agar menjadi bingkai.
 - 5) Kemudian bingkai tersebut dicat dengan warna coklat.
 - 6) Buat kotak sesuai dengan ukuran triplek yang telah dilubangi (5,5 cm x 5,5 cm).
 - 7) Cat salah satu sisi kotak tersebut dengan warna cream.
 - 8) Kemudian diberi angka 1 sampai 9 menggunakan pilox.
 - 9) Cat sisi bagian bawah kotak dengan menggunakan warna merah, hijau, dan biru (setiap warna 3 kotak).
3. Cara Penggunaan Media *Fun Thinkers Book* (FTB)
- a. Buka buku FTB sesuai materi yang akan dipelajari
 - b. Buka bingkai dan tempelkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela-jendela bingkai terbuka tepat berada diatas buku.
 - c. Tempatkan ubin nomor 1 sampai 9 secara urut pada bingkai sebelah kiri.
 - d. Baca petunjuk pada bagian atas kiri halaman buku.
 - e. Angkat ubin angka 1 dan lihat jawaban pada sisi kanan buku.
 - f. Letakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar berada disisi sebelah kanan buku.
 - g. Ulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 9.
 - h. Tutup dan balikan bingkai, maka akan terlihat tiga pola warna ubin.

- i. Untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum, bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar di sisi kanan atas setiap halaman buku.
- j. Jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.

