

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas pendidikan adalah salah satu faktor penentu kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki peranan penting untuk kehidupan berbangsa yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Pendidikan harus dilakukan sejak usia dini sampai akhir hayat karena tidak ada batasan usia untuk mencari ilmu sebanyak-banyaknya. Untuk mengikuti perkembangan zaman, dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman seperti kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman di segala bidang.

Pendidikan tidak lepas dari dua hal yaitu belajar dan pembelajaran. Menurut Syamsudin dalam Agus Taufik, dkk (2017 : 5.4) belajar adalah suatu proses untuk menghasilkan perubahan tingkah laku dan kepribadian. Sedangkan menurut Asep (2008 : 94) pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk membantu dan membimbing siswa memperoleh informasi agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Maka dalam hal ini belajar dan pembelajaran sangat berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat menghasilkan perubahan pada siswa baik dalam aspek pengetahuan, perilaku, keterampilan, atau sikap. Perubahan dalam diri siswa merupakan hasil dari usaha yang dilakukan oleh kedua pihak yaitu siswa dan guru. Pencapaian keberhasilan tersebut kerap

terjadi kendala. Salah satu kendala yang sering dialami adalah pemahaman yang diperoleh siswa sulit untuk diulang kembali namun, kendala tersebut tidak terjadi pada semua siswa di dalam kelas. Menurut Winkel (2004 : 16) salah satu kendala yang sering terjadi adalah pemahaman yang diperoleh siswa sulit untuk diulang kembali pada saat guru memberikan pertanyaan dan menjawab soal ujian tentang materi yang sudah diajarkan.

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Setiap individu mempunyai potensi dalam dirinya untuk dikembangkan, maka proses pembelajaran yang tepat adalah kegiatan pembelajaran yang dapat menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang.

Di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum yang menuntut siswa harus lebih aktif dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang menyatukan beberapa mata pelajaran menjadi bentuk tema. Menurut Madjid (2014 : 86) pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling siswa, serta perkembangan anak. Sedangkan menurut Hajar (2013 : 22) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dapat memberikan ruang kepada siswa untuk menyampaikan gagasannya. Maka dalam hal ini pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran untuk mengembangkan ide atau gagasan siswa yang sesuai dengan lingkungan

sekeliling siswa. Pada proses pembelajaran tematik guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator namun juga mempersiapkan metode pembelajaran yang menarik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan beberapa faktor pendukung diantaranya yaitu: metode, strategi, dan media pembelajaran.

Sedangkan menurut Sadiman (2010 : 5) proses pelaksanaan pembelajaran yang baik adalah memilih dan menggunakan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran sangat berperan dalam menunjang tujuan pembelajaran, media pembelajaran harus dibuat secara menarik agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan dapat meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

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 Indahnya Keragaman Negeriku. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pada subtema tersebut siswa diharuskan mengenal dan menghafal keragaman budaya Indonesia diantaranya, rumah adat, tarian, dan pakaian adat. Pada proses pembelajaran

siswa kesulitan untuk menghafal karena begitu banyak keragaman yang ada di Indonesia.

Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran tematik adalah media pembelajaran *flipchart*. Menurut Susilana, dkk dalam Desti (2009 : 87) *flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas yang menyerupai kalender meja yang disusun kemudian diikat pada bagian atas. Diharapkan setelah menggunakan media *flipchart* hasil belajar siswa dapat meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak bosan.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan saat magang 3 di SDN Siwalanpanji, pada proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, dan pada pembelajaran kelompok terdapat beberapa siswa tidak ikut mengerjakan tugas.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Flipchart* pada Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeri Ku dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah media *flipchart* layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema indahny keragaman budaya negeriku kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana keefektifan media *flipchart* pada subtema indahny keragaman budaya negeriku dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana respon siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan media *flipchart* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan media *flipchart* digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema indahny keragaman budaya negeriku kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui keefektifan media *flipchart* pada subtema indahny keragaman budaya negeriku dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui respon siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan media *flipchart*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, maka manfaat penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Indahnya Keberagaman Negeriku.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Memberi informasi dan referensi tentang pentingnya media *flipchart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Indahnya Keberagaman Negeriku.

b. Manfaat bagi siswa

Meningkatkan pemahaman siswa pada subtema Indahnya Keberagaman Negeriku dengan menggunakan media *flipchart*.

c. Manfaat bagi sekolah

Memberikan masukan bagi sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa subtema Indahnya Keberagaman Negeriku dengan menggunakan media *flipchart*.

d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pengalaman dan untuk mengukur kemampuan peneliti menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.

E. Batasan Masalah

Sehubungan dengan kegiatan penelitian ini, maka perlu diberikan batasan dengan tujuan penelitian ini tidak terlalu luas dan sesuai dengan harapan peneliti. Adapun batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall.
2. Subyek penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Kegiatan pembelajaran difokuskan pada tema 7 Indahya Keragaman Negeri ku subtema 2 Indahya Keragaman Budaya di Negeri ku.
4. Obyek penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif siswa pada subtema Indahya Keberagaman Negeriku dengan menggunakan media *flipchart*.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran kata dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskan bagian-baigan yang ada dalam masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media *Flipchart*

Pengembangan media *flipchart* adalah mengembangkan media pembelajaran *flipchart* sesuai dengan materi yang akan digunakan penelitian. Pengembangan ini menggunakan model Borg *and* Gall.

2. Media *Flipchart*

Media *flipchart* adalah media berupa lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran menggunakan media *flipchart*. Hasil belajar yang diambil pada penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

G. Spesifikasi Produk

Agar tidak terjadi kesalahan dalam pembuatan media *flipchart* ini, peneliti memberikan spesifikasi media sebagai berikut :

1. Media *Flipchart*

Media *flipchart* ini digunakan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada subtema Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku.

2. Pembuatan Kerangka *Flipchart*

Kerangka *flipchart* terbuat dari kertas karton yang sudah dipotong dengan ukuran panjang 30 cm dan lebar 21 cm sebanyak 2 buah. Bagian alas terbuat dari kertas karton dengan ukuran panjang 21 cm dan lebar 5 cm sebanyak 2 buah. Setelah semua bagian dipotong sesuai ukuran, masing-masing bagian diletakkan diatas kertas karton berwarna hitam sebagai pelapis dengan ukuran panjang 60 cm dan lebar 27 cm. Semua bagian direkatkan menggunakan lem kayu. Jika

sudah di rekatkan dengan lem kerangka *flipchart* akan membentuk seperti kalender duduk.

3. Pembuatan Gambar Rumah Adat

Gambar rumah adat diprint menggunakan kertas HVS, namun bagian belakang dilapisi dengan kertas manila supaya lebih tebal. Sebelumnya gambar terlebih dahulu dilaminating dengan isolasi putih dengan tujuan tidak mudah rusak jika terkena air.

4. Pembuatan Lembar-Lembar *Flipchart*

Lembar *flipchart* terbuat dari kertas bufalo dengan ukuran yang sama dengan kerangka *flipchart*. Setiap lembar *flipchart* terdapat dua kotak yaitu, kotak tempat gambar dan kotak tempat jawaban.

5. Pembuatan Kotak Jawaban dan Kotak Gambar

Kotak jawaban dan kotak gambar terbuat dari kertas lipat dengan ukuran panjang 9 cm dan lebar 7 cm. Kemudian bagian depan digunting mengelilingi dengan menyisakan 1 cm pada setiap bagian.

6. Pembuatan Kotak Simapanan

Kotak simapanan terbuat dari kertas karton sebagai bahan utama dan kertas sukun berwarna hitam sebagai pelapis. Yang dilakukan dalam pembuatan kotak simapanan yaitu membentuk kertas karton menjadi kotak dengan ukuran 23 cm, tinggi 7 cm, dan lebar 12 cm. Setelah terbentuk menjadi kotak kemudian dilapisi menggunakan kertas sukun berwarna hitam, kemudian ditempelkan gambar-gambar keberagaman kebudayaan di Indonesia. Kemudian menempelkan

magnet pada bagian depan kotak simpanan sebagai kunci kotak. Kotak simpanan ini berguna untuk menyimpan gambar dan kartu jawaban yang tidak ditempelkan di media *flipchart*.

