

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses terpenting di kehidupan anak bangsa adalah pendidikan agar menghasilkan berbagai karakter yang berkualitas dan bisa berkembang di kehidupan yang akan datang. Pendidikan sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter anak bangsa. Adanya pendidikan anak-anak bisa membentuk karakternya sendiri dengan bantuan seorang guru dalam proses pembelajaran. Seorang guru memiliki peran untuk bisa mencerdaskan kehidupan bangsa dalam berbagai aspek. Sebagian besar keberhasilan belajar ditentukan oleh keunggulan guru yang professional (Dewi & Masruhim 2016).

Kompetensi yang harus dimiliki guru yaitu 1) kompetensi pedagogis yaitu kompetensi yang mengharuskan guru untuk memiliki kemampuan mengajar menguasai dalam ataupun luar kelas serta mampu mendidik dan menjadikan peserta didik lebih baik dan berguna. 2) kompetensi kognitif yaitu kompetensi yang mengharuskan guru untuk memiliki pengetahuan yang luas, penguasaan materi yang baik dan mampu berkomunikasi dengan baik terhadap semua peserta didik dan masyarakat. 3) kompetensi kepribadian yaitu guru wajib mempunyai kepribadian, etika yang baik karena guru merupakan seseorang yang akan ditiru. Guru juga harus bersikap adil, dan bijaksana terhadap seluruh masyarakat sekolah maupun masyarakat di luar sekolah. 4) kompetensi sosial yaitu dimana seorang guru harus mampu berinteraksi dengan lingkungan dan masyarakat, dengan demikian guru dapat menjalin hubungan baik dan

diharapkan dapat bekerjasama secara baik dengan masyarakat karena sejatinya guru harus mampu memberikan pelayanan yang terbaik (Nurtanto, 2016).

Selain ke empat kompetensi tersebut, tidak kalah pentingnya guru harus kreatif, kreatif dalam mengajar dan mendidik siswanya. Peserta didik harus dibuat senang dan aktif dalam belajar dengan menciptakan sebuah inovasi baru terhadap model, metode, strategi maupun media pembelajaran. Jadi seorang guru tidak semata-mata menjelaskan hanya materi, namun guru wajib memikirkan bagaimana cara materi tersampaikan benar-benar bisa dipahami dan tercapainya pembelajaran dengan baik oleh peserta didik. Pendidik kreatif adalah guru yang dirindukan kehadirannya oleh peserta didik, disenangi dan disayangi peserta didik. Guru kreatif selalu membawa bekal mengajar yang dapat membuat siswa yang awalnya mungkin kurang semangat belajar menjadi semakin semangat belajar. Bekal tersebut adalah sebuah alat peraga ataupun media yang mampu membuat peserta didik lebih paham mempelajarinya.

Kondisi yang sering terjadi pada pendidikan adalah masalah dalam proses pembelajaran, kurangnya siswa terdorong proaktif dan kreatif oleh guru, dan bahan ajar yang masih kurang memadai. Sebab itu, harusnya guru mampu mengembangkan media supaya proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran menarik akan memudahkan proses pembelajaran. Terciptanya keinginan dan minat baru sebab adanya media pembelajaran, dapat membuat peserta didik berpikir kritis dan kreatif,

meningkatkan dan memotivasi kegiatan belajar, apalagi bisa memberikan dampak psikis kepada peserta didik.

Kondisi lain yang terjadi di lapangan yaitu kurang tepatnya pemilihan bahan ajar atau media pembelajaran oleh guru. Kebanyakan bahan ajar atau media pembelajaran hanya berfokus pada aspek kognitif yang digunakan guru, dan proses-proses yang abstrak yang hanya bisa dipahami oleh orang dewasa. Media pembelajaran yang digunakan guru pun sebagian besar kurang maksimal dalam penggunaannya, peserta didik hanya melihat tanpa melakukan atau ikut berinteraksi aktif dalam menggunakan media tersebut, jadi materi yang disampaikan atau diajar oleh guru kurang dipahami oleh peserta didik.

Adapun alasan pentingnya media pembelajaran yaitu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran terhadap penggunaan media, menghasilkan pemikiran yang teratur dan sistematis, serta memahami nilai-nilai peserta didik yang dikembangkan. Pentingnya menggunakan media pembelajaran sebab untuk menyingkat waktu menjelaskan materi-materi yang terlalu rumit. Singkatnya, manfaat peserta didik menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah permasalahan, apalagi dalam mengkomunikasikan hal yang baru. Berlandaskan paparan tersebut, bisa disimpulkan pentingnya menggunakan media pembelajaran di Sekolah tingkat Dasar bertujuan membangun antusias keminatan belajar peserta didik. (Supriyono, 2018).

Beberapa permasalahan yang ada di SD Muhammadiyah 2 Pendil Kec. Gending Kab. Probolinggo, dari hasil observasi dan wawancara langsung

kepada Bapak Adius Salam, S.Pd. sebagai wali kelas IV pada tanggal 5 November 2021 diperoleh beberapa masalah, yaitu : (1) Kurangnya keaktifan seluruh peserta didik dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. (2) Minat memperhatikan guru kurang dilakukan oleh peserta didik, karena peserta didik merasakan bosan belajar. (3) Kurangnya saling bekerja sama dan berdiskusi antar peserta didik, kebanyakan hanya bisa menyontek pekerjaan 1 teman saja tanpa berdiskusi. (4) Guru hanya mengandalkan bahan ajar berupa buku LKS yang disediakan sekolah, tanpa media pembelajaran. (5) Guru mengacu pada bahan ajar yang kurang memberi materi siswa tentang mencakup sosial, akademik serta keindividual. Isi dari bahan ajar tersebut hanya tentang materi ajar dan latihan soal pada umumnya. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang bisa menurun dan kurangnya kreativitas dalam belajar.

Ditingkatkannya minat, motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik agar masalah tersebut terselesaikan, yaitu : (1) mengembangkan media pembelajaran berupa media papan TTS Roda Pahlawan yang disesuaikan dengan muatan materi, karakteristik, latar belakang dan potensi peserta didik. (2) melakukan pembelajaran melalui keterampilan kolaboratif yang dapat meningkatkan saling bekerja sama, bertukar pendapat, dan bertanggung jawab antar peserta didik terhadap hasil belajar dalam kelompok.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Oktavia (2018) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang untuk Materi Struktur Bunga dan Fungsinya”, judul tersebut terdapat variabel media teka teki silang.

Teknik analisis data menggunakan pengembangan. Hasil penelitiannya yaitu media pembelajaran teka teki silang tentang materi struktur bunga dan fungsinya. Penelitian saat ini berhubungan sama yang terdapat pada variabel yaitu media teka teki silang, jadi penelitian terdahulu sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media TTS valid telah terkonfirmasi dengan ahli media dan ahli materi diperoleh skor 87,33%, jadi media ini sangat valid digunakan untuk proses pembelajaran. Berdasarkan hasil soal lathan tes umum didapatkan skor 86% artinya materi pengembangan TTS memenuhi syarat yaitu kepraktian. Media dikatakan efektif dilihat dari nilai evaluasi peserta didik setelah menggunakan media TTS tersebut, bahwa 85% peserta didik nilai di atas KKM. Produk dikatakan efektif apabila 70% peserta didik lulus ujian lebih dari 75 (KKM). Oleh karena itu, kesimpulannya bahwa penggunaan media TTS efektif dalam proses KBM. Selain itu, respon hasil angket siswa umumnya menunjukkan timbal balik yang positif terhadap media TTS ini.

Penelitian dari hasil yang telah dilakukan Zahro (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Materi Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas III”, judul tersebut terdapat variabel media teka teki silang. Teknik analisis data menggunakan pengembangan. Hasil penelitian yaitu produk media TTS tentang energi dan perubahannya. Penelitian saat ini berhubungan sama yang terdapat pada variabel yaitu media teka teki silang sehingga penelitian ini relevan dengan penelitian saat ini. Hasil dari peneliian dan pengembangan ini adalah, (1) Menghasilkan produk berupa

alat bantu belajar yaitu buku TTS energi dan perubahannya. (2) Media pembelajaran ini layak karena memenuhi kriteria dengan skor 98% dari profesional desain, 86% ahli materi dan 88% praktisi. (3) Pretest rata-rata 52 dan post test rata-rata 81 hasil yang diperoleh siswa. Tes taraf signifikan 0,05 yang didapat hasil hitung 901 dan tabel 2,02 yang berarti H_0 didiskualifikasi dan diterima H_a , jadi bantuan belajar dari buku TTS, dorongan perubahan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa kelas III SD Aisyiyah Malang.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nasbiyanti (2017) berjudul, “Pengembangan Media Papan Roda Putar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV” judul tersebut terdapat variabel media roda putar. Teknik analisis data menggunakan pengembangan. Hasil penelitiannya yaitu produk media roda putar pada pembelajaran IPS SD. Penelitian saat ini berhubungan sama yang terdapat pada variabel yaitu media roda putar, jadi penelitian saat ini sesuai dengan penelitian dahulu. Hasil penelitian menunjukkan, (1) Hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 4,47 dikatakan sangat baik dan validasi ahli media mendapat skor rata-rata 3,5 yang dikatakan baik, (2) Ujicoba lapangan di SDN 4 Aikmel Utara mendapatkan 74% dari respon siswa dan itu menunjukkan baik, (3) Menyatakan tuntas dari presentase hasil belajar siswa sebesar 81,4% tuntas di atas KKM dengan rata-rata nilai 72,03. Jadi kesimpulannya media papan roda putar dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu Muliana (2021) juga melakukan sebuah pengembangan roda putar yang berjudul, “Pengembangan Media Roda Putar Kebudayaan

(ROTAN) Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV” judul tersebut terdapat variabel media roda putar. Teknik analisis data menggunakan pengembangan. Hasil penelitiannya yaitu produk media roda putar pada pembelajaran kebudayaan. Penelitian ini memiliki hubungan yang berkaitan dengan penelitian saat ini yaitu variabelnya sama yakni media roda putar jadi penelitian terdahulu sesuai dengan penelitian yang terjadi saat ini, hasilnya menunjukkan validitas media (roda budaya) dari rerata validasi materi dan rerata diperoleh skor rata-rata 93,87 (sangat valid). Kuesioner siswa yang dijawab dalam tes terbatas yang menunjukkan kepraktisan kendaraan rotan (budaya roda putar) memiliki skor rata-rata 93,33 (sangat realistis). Keefektifan perangkat pembelajaran dinilai dari kemampuan siswa dalam memotivasi belajar, pengukuran motivasi belajar menggunakan angket untuk mengikuti ujicoba khususnya Kelas IV SDN Inpres O Donggo, dan diperoleh nilai tinggi N-Gain sebesar 0,71. Selain itu, pengaruh dukungan rotan (roda berputar budaya) terlihat pada prestasi belajar dilihat dari lembar observasi dan mendapatkan data 92% pada tipe sangat baik. Dari hasil penelitian bisa dikatakan bahwa rotan (roda budidaya), praktis dan efektif digunakan.

Pembelajaran keterampilan kolaborasi merupakan gaya belajar yang dilakukan peserta didik yang memberi kesempatan untuk meningkatkan interaksi antar siswa yang saling kerja sama dalam hubungan belajar. Pembelajaran kolaborasi ini dapat diterapkan kelompok yang beranggotakan 2 orang atau lebih untuk memecahkan suatu permasalahan (Ipa & Di, 2017).

Menurut hasil penelitian Permana (2020) dengan judul, “Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V” judul tersebut terdapat variabel kolaboratif. Teknis pendataan menggunakan model pembelajaran. Hasil penelitiannya yaitu pengaruh hasil belajar matematika dengan model pembelajaran keterampilan kolaborasi. Penelitian saat ini berhubungan sama yang terdapat pada variabel yaitu model pembelajaran kolaboratif jadi relevan antara penelitian saat ini dan terdahulu, terdapat mean (17,4>15,06) dari kelompok eksperimen > mean kelompok kontrol. Perhitungan hasil didapatkan dari ttabel (sig,5%) = 1,983, thitung = 7,09. Pada hasil pembelajaran matematika ada perbedaan antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan yang tidak menggunakan, dengan keefektifan yang diukur. Demikian, kesimpulannya bahwa pembelajaran model kolaboratif berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas V SD Gugus IX dan II Kec. Buleleng tahun pelajaran 2019/2020.

Paparan di atas media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik dari peserta didik maka dibutuhkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) Berbasis Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS di SD Muhammadiyah 2 Pendi Kab. Probolinggo”.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berlandaskan latar belakang yang telah diuraikan di atas, pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media Papan TTS ROPAH

(Roda Pahlawan) Berbasis Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV yang memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media

Media ini merupakan media yang dibuat dalam bentuk papan terbuat dari triplek melamin yang berisi 2 media yang berhubungan (teka-teki silang dan roda putar), dan dilengkapi dengan engsel untuk mempermudah melipat dan menutup media. Media ini dibentuk seperti membuka dan menutup buku. Ukuran media ini panjang sekitar 120 cm dan lebar 60 cm. Media ini memiliki dua bagian, pertama papan TTS berbentuk susunan kotak-kotak berwarna putih untuk menjadi wadah jawaban dari kuis tersebut dengan posisinya menurun dan mendatar, bagian kedua yang terdapat di samping papan TTS berupa roda putar yang berbentuk lingkaran dibuat dari kertas karton ditempel banner dengan diameter 46 cm berisi gambar pahlawan-pahlawan dilengkapi dengan kantung soal/kuis atau masalah yang telah diberi nomor sesuai dengan materi dan harus dipecahkan oleh peserta didik.

2. Panduannya

a. RPP

RPP dibuat oleh peneliti menggunakan format atau standar RPP yang sesuai dengan penelitian. KD 3.4 mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat Indonesia, serta pengaruh terhadap masyarakat masa kini. Indikator yang digunakan 1) siswa dapat menyebutkan pahlawan-pahlawan kerajaan

Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia, (2) siswa dapat menjelaskan masing-masing peran pahlawan kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia, (3) siswa dapat menjelaskan perjuangan para pahlawan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.

b. LKS

Pembuatan LKS oleh peneliti yang dilakukan dengan memperhatikan sistematika penulisan LKS. Lembar Kegiatan Siswa ini terdapat 5 soal uraian tentang Pahlawan yang ada di Indonesia.

c. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan beberapa aspek yakni afektif, kognitif dan psikomotorik dengan instrumen/teknik penilaian observasi, tes tertulis, dan unjuk kerja/diskusi. Bentuk penilaian yang digunakan berupa rubrik penilaian, dan soal penilaian.

D. Urgensi/Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Papan TTS ROPAH memiliki beberapa solusi tentang permasalahan terpilih di antaranya sebagai berikut :

1. Adanya media pembelajaran Papan TTS ROPAH ini, lebih aktifnya peserta didik dalam KBM, karena metode yang digunakan guru adalah metode keterampilan kolaborasi.
2. Ketersediannya media pembelajaran Papan TTS ROPAH ini, lebih minat dan antusiasnya peserta didik untuk memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru,

3. Ketersediaan media pembelajaran Papan TTS ROPAH ini, pembelajaran kolaborasi peserta didik dapat dilakukan, berdiskusi dengan teman sebayanya pada waktu kegiatan pembelajaran,
4. Adanya media pembelajaran Papan TTS ROPAH ini, guru tidak hanya menggunakan bahan ajar buku IKS yang disediakan di sekolah melainkan menggunakan media pembelajaran yang menarik,
5. Adanya media pembelajaran Papan TTS ROPAH ini, guru tidak hanya terpaku pada bahan ajar berupa LKS yang disediakan di sekolah yang berisi materi-materi dan latihan soal.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi

Perlakuan dalam penelitian ini, asumsi yang dibuat peneliti digunakan saat penelitian. Asumsi tersebut antara lain sebagai berikut :

- a. Para validasi bisa memberikan penilaian secara objektif tanpa dipengaruhi faktor dari luar sehingga bisa mencerminkan keadaan yang sebenarnya dari media papan TTS ROPAH untuk menyelesaikan permasalahan pada soal tentang pahlawan yang dikembangkan benar-benar dapat digunakan atau tidak.
- b. Masing-masing kelompok peserta didik sebagai sasaran penelitian mengisi dan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh dan bekerja sama, karena peneliti sebelumnya memberikan petunjuk untuk mengerjakan dengan sungguh-sungguh supaya masing-masing peserta

didik dapat diketahui kemampuan dalam bekerja sama untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Papan TTS ROPAH ini hanya dapat digunakan di kelas IV sekolah dasar mata pelajaran IPS tentang pahlawan.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini dibuat hanya untuk tahap uji coba pemakaian yang akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Pendil.
- c. Media ini hanya berupa papan TTS yang disertai roda putar 2 dimensi agar siswa lebih memahami materi ajar.

F. Defisisi Istilah atau Definisi Operasional

a. Penelitian Pengembangan

Suatu penelitian mengembangkan sebuah produk baru dibuat maupun telah ada yang dikembangkan lagi oleh peneliti berupa bahan ajar, media pembelajaran, dan lain sebagainya yang tujuannya untuk tercapainya pembelajaran yang efektif.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah media atau alat yang digunakan guru pada saat kegiatan belajar mengajar, yang mampu dipahami oleh peserta didik yang mengandung materi pembelajaran.

c. Ilmu Pengetahuan Sosial

Suatu bidang pembelajaran dari penggabungan beberapa mapel seperti ilmu pengetahuan sosial, ilmu bumi, ilmu ekonomi, ilmu politik, ilmu sejarah, dan antropologi.

d. Media Pembelajaran Papan TTS (Teka Teki Silang)

Sebuah permainan kata yang berbentuk kotak-kotak mendatar dan menurun. Tujuannya untuk mengisi kotak-kotak tersebut dengan beberapa huruf sesuai pernyataan atau pertanyaan yang nantinya membentuk sebuah frasa atau kata.

e. Media Pembelajaran Roda Pahlawan

Roda pahlawan adalah sebuah alat berbentuk lingkaran bergambar pahlawan-pahlawan Indonesia berisi kuis yang dapat digerakkan dan diputar sebagai media pembelajaran.

f. Media Papan TTS ROPAH

Sebuah media yang dirancang khusus oleh peneliti berupa papan berisi jawaban dari kuis yang berada di ROPAH tersebut, dimana ROPAH sendiri adalah sebuah media yang bisa gerakkan atau diputar bergambarkan gambar pahlawan-pahlawan yang terdapat kuis tentang materi kepahlawanan tersebut.

g. Pembelajaran Keterampilan Kolaborasi

Pembelajaran kepada peserta didik yang memberi kesempatan untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik yang saling kerja sama dalam hubungan belajar. Pembelajaran kolaborasi ini dapat diterapkan kelompok

yang beranggotakan 2 orang atau lebih untuk memecahkan suatu permasalahan.