

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh setiap orang melalui usaha atau siklus gerak untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang sesuai. Melalui kegiatan seperti membaca, menulis, mendengarkan, mengamati, dan mencontohkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang positif. Lebih jauh lagi, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses memperoleh data dari berbagai sumber, atau latihan-latihan yang dilakukan untuk mempelajari sesuatu guna mencapai tujuan yang ideal dari pengalaman yang diperoleh, yang menghasilkan penyesuaian tingkah laku. Tidak, dalam hukum. Pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual atau keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan bernegara, sesuai Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Ketentuan Umum Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Tahun 2003.

Setiap orang perlu mendapatkan pendidikan. Ini dianggap sebagai salah satu cara untuk membantu setiap orang mewujudkan potensi penuh mereka. Setiap potensi siswa tumbuh berbeda dari satu ke yang berikutnya. Belajar adalah suatu siklus yang didalamnya terjadi tingkah laku karena ada reaksi terhadap suatu keadaan tertentu (Kusumaningrum, 2021). Dengan perkembangan dalam perspektif ini, diyakini dapat membantu mengatasi masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Ini dicapai melalui prosedur metodis yang dilakukan dalam suatu sistem. Ini juga mencakup komponen penting yang membantu siswa berhasil dalam belajar. Selain itu, komunikasi sangat penting dalam proses terstruktur ini karena pembelajaran itu sendiri adalah proses komunikasi.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang digunakan dalam sistem pendidikan nasional saat ini. Pada hakekatnya, komponen pendidikan yang paling signifikan adalah kurikulum. Hal ini karena pencapaian tujuan instruktif terkandung dalam program pendidikan yang diselesaikan dalam satu siklus oleh unit-unit instruktif. (Aniskasari, 2020). Dalam kurikulum 2013 ini pembelajaran dilaksanakan melalui tematik terpadu. Pembelajaran tematik merupakan suatu program pembelajaran yang berawal dari topik atau tema tertentu, kemudian dikaitkan dari beberapa mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah dasar. Sedangkan pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang bisa membentuk siswa secara individual atau kelompok aktif pada mencari, menggali, serta menemukan konsep, prinsip pengetahuan secara holistic, bermakna dan autentik (Fauzan, 2020). Sehingga pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang efektif dilakukan karena mampu menyajikan dan mewadahi secara utuh dalam sebuah proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran tematik terpadu mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

Pembelajaran yang menyenangkan dan penggunaan media pembelajaran berjalan beriringan. Media yang berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dapat digunakan oleh guru sebagai sarana penyampaian isi pendidikan. Media pembelajaran hendaknya digunakan untuk pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan karena pengembangan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Kusumaningrum, 2021). Menurut Fauzan (2020), media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan dan menyampaikan pesan dan kesimpulan dari sumber manapun secara konsisten untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan aman di mana penerima dapat menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Bedasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pengalaman yang berkembang di sekolah dasar, pemanfaatan media pembelajaran di kelas sangat diperlukan mengingat

media pembelajaran memiliki kemampuan lain yaitu kemampuan menonjolkan diri. dan mengkoordinir siswa, memperluas inspirasi siswa dalam menjemput, bekerja dengan pencapaian tujuan pembelajaran, dan memperluas pemahaman. mahasiswa (2009 Arsyad). Terutama pada kurikulum 2013 yang pembelajarannya melalui pembelajaran tematik. Sebab di dalam kegiatan proses pembelajaran nantinya akan mengajak siswa belajar sambil bermain agar terciptanya kelas yang aktif dan menyenangkan. Agar semangat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan senang hati, dengan begitu materi yang akan di sampaikan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, saat proses pembelajaran berlangsung pada kelas 3 di UPT SD Negeri 131 Gresik yang berjumlah dari 18 peserta didik, pembelajaran berlangsung dengan baik, akan tetapi belum adanya media yang kreatif 3 dimensi, serta proses pembelajaran menggunakan media yang ada di dalam kelas berupa gambar-gambar yang ditempel di dekat papan tulis, dan di dinding kelas. Guru memanfaatkan menggunakan media di lingkungan sekitar siswa seperti gambar rambu yang ditempel di dinding, buku tema sebagai sumber belajar di kelas. Selain itu terdapat beberapa peserta didik masih belum dapat membedakan arti simbol rambu-rambu lalu lintas

Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang memiliki gagasan memajukan dengan cara bermain agar dapat membantu pemahaman siswa, yaitu media PAPIMAG (Papan Pintar Magnetik). Diharapkan dengan menggunakan media ini siswa akan lebih aktif dan memiliki motivasi belajar tersendiri sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini, penggunaan dari media PAPIMAG yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, baik dari materi yang dimuat, ukuran media, warna, desain dan material yang digunakan pada media tersebut. Dalam menggunakan media pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Menurut Arsyad (dalam Kartikasari, 2013),

gagasan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari keseluruhan sistem pembelajaran menjadi dasar kriteria pemilihan media.

Oleh karena itu ada beberapa aturan dalam menentukan media pembelajaran. Soeparno (dalam Kartikasari, 2020) merangkum pendekatan pemilihan media pembelajaran sebagai berikut: 1) Mudah diperoleh, 2) Cepat Diakses, 3) Aman Digunakan Siswa, 4) Mampu Mendukung Isi dan Materi Pembelajaran, 6) Tergantung Situasi dan Lingkungan. Media yang dibutuhkan dikelas 3 adalah media yang dapat melibatkan semua siswa aktif dikelas, menarik dan konkret. Konkret artinya media yang digunakan saat pembelajaran berupa sesuatu yang nyata, benar-benar ada, berwujud, dapat diraba, dan dilihat oleh karena itu dijadikan alat bantu guru untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran, media tersebut dapat menjadi perantara antara guru dan siswa untuk menarik minat belajar siswa, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran salah satunya dengan pengembangan media PAPIMAG (Papan Pintar Magnetik). Media PAPIMAG (Papan Pintar Magnetik) merupakan suatu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik.

Media PAPIMAG dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran rambu-rambu lalu lintas kepada peserta didik guna tercapainya tujuan pembelajaran rambu lalu lintas meliputi rambu petunjuk, rambu peringatan, rambu perintah dan rambu larangan. Media PAPIMAG merupakan media berupa papan dengan beralaskan lempengan baja atau lembaran magnet yang berukuran 35cm x 45cm. Media dikemas dalam bentuk yang sederhana, material yang digunakan ramah lingkungan dan aman digunakan untuk anak-anak. Selain itu media pembelajaran ini juga dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik, siswa tidak bermain sendiri, dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik hingga selesai. Dengan menggunakan media PAPIMAG seluruh siswa di dalam kelas dapat berpartisipasi dalam pembelajaran, siswa juga dapat mengamati, mengoreksi dan berdiskusi dengan teman sebaya, dengan begitu pembelajaran di kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

Dari penelitian sebelumnya yang digunakan penulis sebagai referensi yaitu pengembangan media yang dilakukan oleh Yonaz Akbar Fauzan (2020) dengan judul “Pengembangan Media Papan Magnetik Bangun Datar Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar” Perbedaan dari penggunaan media ini yaitu spesifikasi media yang digunakan, desain media dari penelitian terdahulu sangat sederhana, berbentuk kotak persegi, sedangkan pada penelitian kali ini desain media berbentuk kotak 3 dimensi kotak media dapat digunakan untuk tempat item-item rambu yang ditempelkan pada papan magnet. Perbedaan juga terletak pada materi yang digunakan, peneliti terdahulu menggunakan materi Matematika, media berisi papan berhitung, sedangkan penelitian kali ini menggunakan pembelajaran Tematik media memuat materi Lambang dan Simbol Rambu Lalu Lintas. Persamaan dari penelitian ini adalah sama sama menggunakan material berupa magnet.

Bedasarkan uraian diatas diketahui permasalahan yang ada di kelas 3 UPT SD Negeri 131 Gresik yaitu belum adanya media yang kreatif 3 dimensi, media yang digunakan berupa gambar-gambar yang ditempel di dekat papan tulis, dan di dinding kelas. Guru memanfaatkan menggunakan media di lingkungan sekitar siswa seperti gambar rambu yang ditempel di dinding, buku tema sebagai sumber belajar di kelas. Selain itu terdapat beberapa peserta didik masih belum dapat membedakan arti simbol rambu-rambu lalu lintas

Oleh karena itu peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media PAPIMAG (Papan Pintar Magnetik) Materi Lambang dan Simbol Rambu Lalu Lintas Kelas 3 Sekolah Dasar”** **B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang di atas yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media PAPIMAG “Papan Pintar Magnetik” Materi Simbol Rambu Lalu Lintas di Kelas 3 SD?
2. Bagaimana kualitas pengembangan media PAPIMAG “Papan Pintar Magnetik” Materi Simbol Rambu Lalu Lintas Kelas 3 SD dilihat dari :
 - a. Bagaimana kevalidan media PAPIMAG “Papan Pintar Magnetik” Materi Simbol Rambu Lalu Lintas Kelas 3 SD?

- b. Bagaimana keefektifan media PAPIMAG “Papan Pintar Magnetik” Materi Simbol Rambu Lalu Lintas Kelas 3 SD?
- c. Bagaimana respon peserta didik terhadap media PAPIMAG “Papan Pintar Magnetik” Materi Simbol Rambu Lalu Lintas di Kelas 3 SD?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan jika tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media PAPIMAG “Papan Pintar Magnetik” Pada Materi Simbol Rambu Lalu Lintas Kelas 3 Sekolah Dasar
2. Mendeskripsikan kualitas media PAPIMAG “Papan Pintar Magnetik” Pada Materi Simbol Rambu Lalu Lintas Kelas 3 Sekolah Dasar dilihat dari
 - a. Kevalidan media PAPIMAG “Papan Pintar Magnetik” Materi Simbol Rambu Lalu Lintas Kelas 3 SD
 - b. Keefektifan media PAPIMAG “Papan Pintar Magnetik” Materi Simbol Rambu Lalu Lintas Kelas 3 SD
 - c. Respon peserta didik terhadap media PAPIMAG “Papan Pintar Magnetik” Materi Simbol Rambu Lalu Lintas di Kelas 3 SD

D. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian di atas, maka dapat disimpulkan manfaat penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Pembaca
Dapat menambah pengetahuan mengenai media yang digunakan. Serta hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu dijadikan referensi dalam penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.
2. Manfaat Bagi Peneliti
Mampu memberikan ilmu baru bagi peneliti untuk menjadi pedoman ketika besok akan mengajar di sekolah sebagai seorang pendidik.
3. Manfaat bagi Guru

Dapat dijadikan referensi atau ide dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik.

4. Manfaat Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan rasa semangat, dengan situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

5. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian serupa.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi suatu kesalahpahaman dalam mengartikan terkait istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah-istilah yang digunakan.

1. Media merupakan alat untuk memastikan agar siswa mendapatkan materi pembelajaran secara maksimal, guru menggunakan Media Pembelajaran untuk berkomunikasi dengan siswa.

2. Simbol Rambu Lalu Lintas

Menurut UU Lalu Lintas 22 Tahun 2009, Rambu Lalu Lintas adalah bagian dari perlengkapan jalan yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk bagi pengguna jalan yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan/atau kombinasi.

3. PAPIMAG (Papan Pintar Magnetik) adalah sebuah media pembelajaran dimana media tersebut menjelaskan tema 8 subtema 3 dikelas III SD. Dengan menggunakan media ini, harapannya peserta didik mampu untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

F. Pembatasan Penelitian

Agar pembahasan ini lebih terarah dan tidak menimbulkan kekeliruan atau meluasnya pembahasan, maka perlu dibatasi masalah-masalah yang akan dibahas. Adapun batasan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di kelas III UPT SD Negeri 131 Gresik kabupaten Gresik pada Tema 8 Subtema 3 Simbol Lalu Lintas.
2. Penelitian dilakukan melalui pengembangan media. Dapat memfasilitasi dan mempermudah peserta didik dalam membedakan arti simbol.
3. Penelitian dilakukan fokus pada materi rambu-rambu lalu lintas.
4. Terdapat pada salah satu pembelajaran tematik pada kelas 3 semester II tema 8 : Praja Muda Karana a. Kompetensi Inti (KI)

KI (4) : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. b. Kompetensi Dasar (KD)

3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu-rambu lalu lintas beserta artinya)

c. Indikator

3.9.2 Menghubungkan simbol lalu lintas dengan artinya dengan sesuai.