

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Belajar adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang mengubah tingkah laku dan kemampuan reaksinya secara relatif permanen melalui interaksi dengan lingkungannya. Festiawan (2020) , perubahan dapat mengarah pada tingkah laku yang baik ataupun bisa tingkah laku yang buruk. Dalam belajar ada tujuan yakni mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman, melalui kegiatan menulis, membaca, mendengarkan, mengamati, dan meniru. Kegiatan belajar dapat dijelaskan sebagai tindakan memperoleh informasi dari beragam sumber atau aktivitas yang dilakukan dengan tujuan memahami suatu materi guna mencapai tujuan tertentu. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan merupakan salah satu alat pokok dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia, yang menjadi salah satu tujuan utama Pendidikan Nasional. Esensi dari proses pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar, di mana peran guru sangat krusial dalam menciptakan lingkungan interaktif yang mendukung pembelajaran. Interaksi melibatkan guru, peserta didik, serta sumber-sumber pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Pendidikan memegang peran yang sangat signifikan dalam mengembangkan potensi individu, karena setiap individu memiliki potensi yang berbeda satu sama lain. pendidikan sangat berfungsi untuk membina kepribadian, meningkatkan kemampuan dan ketrampilan yang ditujukan

kepada peserta didik yang akan di terapkan di lingkungan sekitar mereka. Pada era globalisasi saat ini terdapat perubahan pendidikan yang sifatnya sangat mendasar Astuti Mungki (2020). Susanto (2013) menyatakan bahwa pendidikan perlu berorientasi pada empat pilar utama, yaitu memahami pengetahuan (*learning to know*), mempraktikkan keterampilan (*learning to do*), menjalani kehidupan sosial dalam kerukunan (*learning to live together*), dan mengembangkan identitas individu (*learning to be*).

Kurikulum yang digunakan oleh sistem pendidikan nasional saat ini adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Herawan (2011), Kurikulum 2013 ini berbasis kompetensi, dimana di dalamnya dirumuskan secara kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan peserta didik. Kurikulum 2013 ini dilaksanakan melalui tematik. Pembelajaran tematik adalah suatu metode pembelajaran yang berfokus pada pemilihan tema yang relevan dengan dunia anak-anak, dengan tujuan agar proses belajar menjadi lebih menarik bagi mereka. Dengan menyesuaikan materi pembelajaran dengan realitas dan minat peserta didik, pembelajaran tematik dapat mendorong anak-anak untuk aktif dalam proses belajar. Sedangkan menurut Fauzan (2020). Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana pembelajaran dimulai dengan pemilihan topik atau tema tertentu, lalu terkait dengan beberapa mata pelajaran yang biasanya diajarkan di sekolah dasar. Dengan demikian, pembelajaran tematik dianggap sebagai pembelajaran yang memberikan pengalaman yang menyenangkan karena proses pembelajarannya dengan cara belajar sambil bermain. Pembelajaran yang menyenangkan tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran.

Menurut Munadi (2010) Media pembelajaran merupakan segala sarana yang digunakan untuk mengirimkan pesan secara terencana, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dan menjalankan proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Untuk memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, guru perlu memahami kebutuhan belajar peserta didik dan mengidentifikasi kendala yang mungkin muncul dalam

pemahaman materi. Dengan demikian, perancangan media pembelajaran harus mempertimbangkan hubungannya dengan kompetensi dasar, isi pelajaran, serta karakteristik peserta didik. Isran Rasyid Karo-Karo S, (2018). Media pembelajaran bisa menjadi alat bantu guru dalam proses belajar, baik di dalam maupun di luar ruangan. Dengan melihat manfaatnya, pengembangan media pembelajaran juga diharapkan mampu mengangkat unsur kearifan lokal, sehingga peserta didik bisa lebih memahami budaya Indonesia. Salah satu unsur budaya Indonesia yang kaya adalah seni wayang, yang secara harfiah berarti bayangan dalam bahasa Jawa. Sesuai dengan Nurgiyantoro (2011), seni wayang merupakan bagian penting dari warisan budaya Jawa yang telah bertahan melalui berbagai peristiwa sejarah dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Wayang bisa dijadikan media pembelajaran yang menarik dengan menghadirkan berbagai tokoh kartun yang disukai anak-anak, sehingga mampu memikat minat mereka dalam proses belajar.

Sebagaimana dijelaskan di atas, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Media ini berfungsi sebagai alat komunikasi nonverbal yang menjadi bagian integral dari sistem pembelajaran. Sebagai bagian dari sistem ini, media harus hadir dan digunakan dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini disebutkan demikian karena jika salah satu komponennya absen, maka hasil pembelajaran tidak akan mencapai potensinya yang maksimal. Media pembelajaran memiliki fungsi tambahan, termasuk menarik dan memusatkan perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi belajar mereka, membantu mencapai tujuan pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman peserta didik, sesuai dengan Arsyad (2009). Media pembelajaran juga berperan sebagai sumber pengetahuan tambahan bagi peserta didik, yang beragam bentuk dan jenis alat bantu pengajaran yang digunakan guru untuk menambah pemahaman peserta didik. Media ini dikenal sebagai alat bantu auditori, visual, dan audiovisual. Penggunaan media pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar, adalah kunci penting

dalam memfasilitasi pemahaman konsep tertentu oleh peserta didik. Terlebih lagi, peserta didik di usia ini masih berpikir secara konkret dan belum mampu berpikir secara abstrak, terutama peserta didik di kelas bawah. Oleh karena itu, guru perlu memilih dengan cermat media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sayangnya, seringkali guru tidak memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal, sehingga peran media dalam menjelaskan materi kurang dimaksimalkan, sehingga tujuan pembelajaran mungkin tidak tercapai sesuai dengan yang telah direncanakan. Pada kurikulum 2013 dimana pembelajarannya melalui pembelajaran tematik. Seperti dari penjelasan diatas pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan dunia nyata yang pembelajarannya berawal dari lingkungan sekitar anak-anak. Kegiatan belajar nantinya akan mengajak peserta didik belajar sambil bermain agar terciptanya suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Agar peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar, dengan begitu materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, selama proses pembelajaran di kelas 3 di UPT SD Negeri 119 Gresik yang diikuti oleh 19 peserta didik, pembelajaran berjalan dengan lancar dan kondusif. Guru memanfaatkan fasilitas yang ada di dalam kelas berupa papan tulis, pintu, meja, jendela dan sebagainya. Buku tema dan lks sebagai sumber belajar dikelas. Keterbatasan media pembelajaran mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi kurang dinamis dan kurang menarik. Masih terdapat banyak percakapan yang terjadi di dalam kelas saat pembelajaran dimulai, dan peserta didik cenderung kurang bersemangat untuk membaca buku pelajaran yang disediakan sekolah. Hal ini seringkali mengakibatkan peserta didik kehilangan minat dalam belajar dan merasa bosan selama proses pembelajaran. Andrian (2019) Agar proses pembelajaran berbeda dari sebelumnya, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian peserta didik. Tujuan dibutuhkan media pembelajaran tersebut agar dapat memberikan hal baru kepada

peserta didik. Seluruh peserta didik ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dan observasi kelas 3 UPT SD Negeri 119 Gresik, informasi sementara yang di peroleh peneliti mengenai permasalahan yang ada di kelas 3 pada materi jual beli adalah. Terdapat beberapa peserta didik kurang mampu dalam melakukan transaksi jual beli, tawar menawar, barter dan dengan hasil nilai ulangan harian ada beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai yang rendah. Maka peneliti memberikan solusi menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk menarik minat perhatian peserta didik. Media pembelajaran tidak serta merta dalam penggunaannya, guru harus mempertimbangkan beberapa hal ketika akan menggunakan media pembelajaran serta memperhatikan beberapa kriteria media pembelajaran. Arsyad (dalam Kartikasari, 2013) memaparkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran berdasarkan gagasan bahwa media pembelajaran merupakan elemen yang terintegrasi dalam sistem instruksional secara keseluruhan.

Dalam konteks pemilihan media pembelajaran, beberapa kriteria menjadi panduan yang sangat penting. Sebagaimana dinyatakan oleh Raharjo, yang dikutip oleh Nunu, pemilihan media menjadi langkah yang krusial ketika pendidik hendak membuat alat peraga untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Seiring dengan kemajuan ilmu teknologi, banyak jenis media pembelajaran yang berkembang di luar sana. Sehubungan dengan itu, dalam memilih media pembelajaran, harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu, salah satunya adalah memastikan bahwa media memiliki tujuan yang cocok dengan karakteristik dan sifat media tersebut. Dengan kata lain, pemilihan media harus sejalan dengan tujuan pembelajaran serta fitur-fitur khusus yang dimiliki oleh media tersebut. Secara ringkas cara memilih kriteria media pembelajaran menurut Asyhar (2012), yaitu (1) Jelas dan rapi, (2) Bersih dan menarik, (3) Cocok dengan sasaran, (4) Relevan dengan topik yang diajarkan, (5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran, (6) Praktis, luwes dan tahan, (7) berkualitas baik, (8)

ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang dibutuhkan kelas 3 ini adalah media yang melibatkan semua peserta didik aktif dikelas. Salah satunya dengan media pembelajaran wayang kartun RUMASA (Seru Main Bersama).

Media wayang kartun RUMASA (Seru Main Bersama) dalam membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Guna tercapainya tujuan pembelajaran. Media wayang kartun RUMASA merupakan media berbentuk persegi panjang yang berukuran 55 x 75 cm. Adapun 5 tokoh kartun didalamnya. Material yang digunakan terbuat dari karpet talang. 5 tokoh tersebut antara lain 2 penjual, 3 pembeli. Dengan media pembelajaran wayang kartun RUMASA seluruh peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, selain itu peserta didik juga dapat mengamati dan mengoreksi, dengan begitu secara tidak langsung peserta didik telah melakukan berdiskusi dengan kelompoknya. Dengan begitu pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Dari penelitian sebelumnya yang digunakan penulis sebagai referensi yaitu pengembangan media yang dilakukan oleh Seka Andrian 2019 dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD/MI Bandar Lampung". Perbedaan dari penggunaan media ini yaitu material yang digunakan. Kekurangan dari media adalah material dari media penelitian terdahulu tokoh wayang terbuat dari kertas, kertas mudah rentan terhadap air, sedangkan pada penelitian kali ini material yang digunakan untuk tokoh wayang terbuat dari karpet talang. Perbedaan juga terletak pada materi yang digunakan, peneliti terdahulu menggunakan materi ipa media berisikan materi peduli terhadap makhluk hidup, sedangkan penelitian kali ini menggunakan materi ips, media memuat materi jual beli.

Berdasarkan uraian diatas diketahui permasalahan yang ada dikelas 3 UPT Negeri 119 Gresik yaitu Terdapat beberapa peserta didik kurang mampu dalam melakukan transaksi jual beli, tawar menawar, dan barter. Karena kurangnya minat belajar peserta didik dan guru masih kurang dalam

menerapkan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Wayang Kartun RUMASA (Seru Main Bersama) Pada Materi Jual Beli Kelas 3 Sekolah Dasar”**.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

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

1. Bagaimana pengembangan media Wayang Kartun RUMASA (Seru Main Bersama) materi Jual Beli kelas 3 di UPT SD Negeri 119 Gresik?
2. Bagaimana Validasi media Wayang Kartun RUMASA (Seru Main Bersama) materi Jual Beli kelas 3 di UPT SD Negeri 119 Gresik?
3. Bagaimana Respon peserta didik terhadap Wayang Kartun RUMASA (Seru Main Bersama) materi Jual Beli kelas 3 di UPT SD Negeri 119 Gresik?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media Wayang Kartun RUMASA (Seru Main Bersama) materi Jual Beli kelas 3 di UPT SD Negeri 119 Gresik.
2. Bagaimana validasi media Wayang Kartun RUMASA (Seru Main Bersama) materi Jual Beli kelas 3 di UPT SD Negeri 119 Gresik.
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap Wayang Kartun RUMASA (Seru Main Bersama) materi Jual Beli kelas 3 di UPT SD Negeri 119 Gresik.

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

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

1. Manfaat Bagi Pembaca

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai media yang digunakan. Serta hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan 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 akan mengajar di sekolah sebagai seorang pendidik.

3. Manfaat bagi Guru

Dapat dijadikan referensi atau ide dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik agar proses pembelajaran lebih menyenangkan.

4. Manfaat bagi peserta didik

Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar dan merasa bahwa proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini diharapkan akan membantu peserta didik dalam pemahaman materi yang disampaikan.

5. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya

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

## **E. DEFINISI OPERASIONAL**

Untuk menghindari penafsiran yang salah terkait dengan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan memberikan klarifikasi tentang beberapa istilah yang digunakan.

1. Media pembelajaran adalah suatu alat yang efektif yang dapat mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi secara optimal.

2. Jual Beli



Jual beli adalah ketika dua pihak sepakat untuk menukarkan barang atau benda yang memiliki nilai secara sukarela.

3. Wayang Katun RUMASA (Seru Main Bersama) merupakan sebuah media pembelajaran dimana media tersebut menjelaskan materi jual beli di kelas III Sekolah Dasar. Dengan menggunakan media ini harapannya peserta didik memahami materi tersebut.

#### **F. PEMBATASAN PENELITIAN**

Agar pembahasan ini lebih terarah dan tidak menimbulkan kekeliruan atau meluasnya pembahasan. Adapun batasan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di kelas III UPT SD Negeri 119 Gresik pada Tema 7.
2. Penelitian dilakukan melalui pengembangan media. Dapat mempermudah peserta didik dalam proses transaksi jual beli, tawar menawar, dan barter.
3. Penelitian dilakukan fokus pada materi jual beli.