

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu ruang lingkup belajar. Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan dalam berbagai bidang, serta pembentukan sikap dan perilaku dari peserta didik. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses yang membantu peserta didik agar berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne (dalam Warsita, 2018, hlm. 65) yaitu pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna sebaiknya diorganisasikan dalam urutan peristiwa pembelajaran (metode atau perlakuan). Selain itu, dalam usaha mengatur kondisi eksternal diperlukan berbagai rangsangan yang dapat diterima oleh panca indera, yang dikenal dengan nama media dan sumber belajar (Miarso, 2004, hlm. 245).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar hasil pembelajaran dapat ditingkatkan. Sedangkan media pembelajaran merupakan alat peraga atau sarana komunikasi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Adanya media dalam pembelajaran dapat menciptakan rasa senang dan gembira bagi siswa dan menciptakan semangat dalam diri mereka untuk memantapkan pengetahuan serta menghidupkan suasana dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran sangat diperlukan untuk diaplikasikan di sekolah khususnya di Sekolah Dasar karena mampu memberikan semangat

serta minat belajar kepada siswa. Hal ini sejalan dengan perkataan Amir Hamzah (dalam Suhartini, 2009, hlm. 15-16) menjelaskan bahwa media gambar sangat penting sebab dapat memberikan gambaran media visual yang nyata tentang masalah yang dijelaskan. Gambar memungkinkan seseorang dapat lebih cepat menangkap informasi lebih nyata dari pada yang hanya berkaitan dengan kata-kata atau tulisan saja. Saat ini, banyak sekali jenis pengembangan media pembelajaran yang dibuat dan dijadikan bahan ajar ataupun alat dalam mengajar di kelas. Media yang dibuat dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada dilapangan.

Penggunaan media berperan sebagai teknik atau cara yang bisa dilakukan guru untuk mengefektifkan komunikasi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Minat adalah dorongan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu, sedangkan belajar adalah suatu proses untuk memperoleh perubahan yang baru. Jadi, minat belajar adalah keinginan atau dorongan yang tinggi pada diri seseorang dalam usahanya memperoleh perubahan.

Menurut Slameto (2010, hlm. 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Fungsi minat dalam belajar merupakan hal yang sangat penting, karena siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk tekun karena tidak ada dorongan dalam dirinya untuk belajar. Oleh sebab itu, untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga hal ini akan mendorong ia untuk terus belajar.

Keragaman materi dalam pembelajaran tematik saat ini menjadi poin yang penting untuk dikaji dan diperhatikan oleh guru khususnya guru Sekolah Dasar. Guru Sekolah Dasar hendaknya tidak menguasai satu materi saja namun beragam materi harus dikuasai. Guru harus bisa menjelaskan

inti dari tiap mata pelajaran yang ada dalam muatan buku tema siswa. Tidak jarang siswa memiliki kesulitan dan hambatan dalam proses pembelajaran, maka dikhawatirkan siswa akan memiliki hasil belajar yang kurang maksimal. Hal ini dapat berkaitan dengan kondisi fisik siswa, mental, dan kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Materi IPS di Sekolah Dasar sering kali bersinggungan dengan materi PPKn sehingga tidak jarang banyak yang sulit menentukan apakah materi ini masuk kedalam materi IPS atau PPKn. Padahal jika dilihat dari kemampuan dasarnya, mata pelajaran IPS berpusat pada aspek kognitif siswa atau pengetahuan, sedangkan PPKn berpusat pada penilaian afektif atau nilai-nilai sikap siswa. Mata pelajaran IPS didalamnya memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi,

sosial dan budaya serta keragaman suku bangsa. Dalam hal ini fokus penelitian berada pada keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan bahwa sangat banyak keragaman yang Indonesia miliki yaitu tersebar dari Sabang sampai Merauke, dan setiap provinsi yang ada di Indonesia memiliki keragaman dan ciri khas tersendiri.

Materi ini sangat penting untuk dipelajari siswa dan menjadi sumber pengetahuan bagi siswa berkaitan dengan materi keragaman yang ada di

Indonesia. Karena mata pelajaran IPS ini memuat materi yang sangat banyak dan beragam, sehingga apabila hanya memanfaatkan sumber dari buku tema dirasa tidak akan maksimal karena didalamnya tidak memuat semua keragaman dari tiap provinsi yang ada di Indonesia. Apabila tidak ada bantuan media dan pembelajaran hanya dilakukan secara konvensional

oleh guru menggunakan metode ceramah dan siswa hanya diminta membaca dari buku saja, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang ada.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV pada salah satu Sekolah Dasar Negeri Bandung, peneliti menemukan rendahnya minat siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru walikelas IV kebanyakan siswa tidak semangat dan tidak antusias dalam pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran IPS terlalu banyak materi yang harus dipahami dan dihafalkan oleh siswa sehingga membuat mereka tidak semangat dan merasa bosan. Guru walikelas IV juga menyebutkan bahwa antusias siswa dalam pembelajaran IPS tidak seaktif pada mata pelajaran lain, terlebih lagi untuk materi keragaman di Indonesia. Ada beberapa siswa juga yang tidak mencapai nilai KKM dalam mata pelajaran IPS. Pembelajaran ini memuat cukup banyak materi yang harus dipahami siswa karena keragaman di Indonesia terdiri dari Sabang hingga Marauke. Siswa tidak akan mampu untuk mengetahui karakteristik tiap provinsi yang ada di Indonesia. Hal ini dikarenakan siswa tidak mengetahui berbagai suku yang tersebar di Indonesia, tidak mengetahui semua provinsi yang ada di Indonesia, dan sepertinya untuk menghafal materi keragaman yang ada hanya dengan mengandalkan pembelajaran pada buku saja dirasa cukup menyulitkan siswa sehingga kurang efektif dan membuat pembelajaran kurang bermakna.

Siswa hanya akan menghafal dan membaca nama-nama suku, provinsi, dan keberagaman yang ada pada setiap suku di Indonesia secara sekilas sesuai dengan yang tertera di buku pembelajaran dan hal ini tentunya menjadikan pembelajaran tidak bermakna karena tidak semua siswa dapat menyerap keseluruhan apa yang telah ia baca. Dalam hal ini guru memiliki keterbatasan dalam media dan juga alat untuk mengajarkan materi sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas serta inovasi untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat tersampaikan kepada siswa. Cara yang banyak dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan metode ceramah yang sebenarnya kurang cocok apabila diterapkan untuk pembelajaran IPS karena akan memakan waktu yang lumayan lama untuk penyampaian materi hingga tuntas.

Guru juga bisa menggunakan media seperti modul pembelajaran dan *powerpoint* untuk penyampaian materi di kelas, namun hal ini mungkin kurang efektif apabila diterapkan dalam materi keragaman di Indonesia

yang memuat materi sangat banyak dan beragam karena untuk penggunaan modul dan *powerpoint* pasti akan meminta siswa membaca dan memahami isi materi secara individu dan berdasarkan hasil observasi minat siswa dalam pembelajaran IPS rendah sehingga pasti penyampaiannya akan terkendala dan siswa tidak akan memahami sepenuhnya.

Persoalan ini perlu diperhatikan oleh guru dan guru harus memiliki cara yang alternatif untuk mengatasi permasalahan ini agar materi IPS dapat tersampaikan dengan baik tanpa adanya hambatan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin memberikan solusi melalui pemberian media pembelajaran dimana media pembelajaran itu terdiri dari beberapa jenis yaitu media audio, media visual, dan media audio-visual. Media yang ingin dikembangkan ini adalah media visual. Media visual ini merupakan media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat dinikmati oleh siswa melalui penglihatan dan panca indera mata. Media visual ini berbentuk pengembangan media kartu bergambar yang bertujuan untuk mengefektifkan proses belajar mengajar dikelas mengenai materi keragaman di Indonesia.

Kartu bergambar merupakan salah satu media visual bergambar yang menarik bagi siswa dan mampu menimbulkan aktivitas belajar bagi siswa. Kartu ini tidak hanya memiliki gambar saja melainkan terdapat beberapa informasi penting terkait dengan materi yang akan dikembangkan didalamnya. Peneliti menggunakan kartu bergambar ini untuk memudahkan siswa mengidentifikasi perbedaan dan ciri khas yang ada di setiap provinsi di Indonesia. Di dalam kartu bergambar ini nantinya akan terdapat gambar rumah adat tiap provinsi yang ada di Indonesia, informasi mengenai pakaian adat, kebudayaan, senjata tradisional, dan lain-lain yang berkaitan dengan provinsi di Indonesia. Saat ini Indonesia sudah memiliki 34 provinsi dengan keragaman masing-masing tiap provinsi. Dengan adanya visualisasi berupa gambaran mengenai keragaman ini akan memudahkan siswa untuk memahaminya dan penggunaannya yang mudah membuat materi dapat tersampaikan dengan jelas. Salah satu cara mengajarkan materi kepada siswa agar materi tersebut dapat bermakna adalah dengan penggunaan

media yang kreatif, inovatif, menarik, dan menyenangkan. Untuk itu media pembelajaran kartu bergambar dapat menjadi solusinya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti termotivasi dan tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Keragaman di Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar” agar lebih memudahkan siswa dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS yang disajikan dalam media kartu bergambar.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan umum yang akan diteliti dapat dirumuskan dengan “Bagaimana pengembangan media kartu bergambar dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi keragaman di Indonesia khususnya pembelajaran IPS?”.

Untuk menjawab rumusan masalah umum diatas, maka dibuatlah sejumlah pertanyaan yang menjadi rumusan masalah khusus, yaitu :

1. Bagaimanakah proses pengembangan media kartu bergambar materi keragaman di Indonesia pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan media kartu bergambar materi keragaman di Indonesia pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar ?
3. Bagaimanakah media kartu bergambar dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS berdasarkan indikator minat belajar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan media kartu bergambar dapat digunakan oleh siswa

kelas IV sekolah dasar pada materi keragaman di Indonesia khususnya pembelajaran IPS.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media kartu bergambar materi keragaman di Indonesia pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media kartu bergambar materi keragaman di Indonesia pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media kartu bergambar materi keragaman di Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disampaikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah keanekaragaman ilmu pengetahuan maupun sebagai referensi terkait dengan pemahaman mengenai materi pembelajaran IPS yang berbentuk media kartu bergambar sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.

Adapun penelitian ini juga diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya pada pendidikan guru sekolah dasar sebagai salah satu variasi dalam media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber keilmuan bagi para pembaca, serta sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti suatu masalah berkaitan dengan media kartu bergambar.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

### a. Bagi Siswa

1. Dengan adanya media kartu bergambar ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi keragaman di Indonesia, serta dapat membantu siswa untuk membedakan karakteristik dari tiap provinsi di Indonesia, yang meliputi rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, makanan adat, dan kebudayaan.
2. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran IPS yang cenderung membosankan dan tidak bervariasi menjadi lebih menyenangkan dengan media kartu bergambar.
3. Meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal.

### b. Bagi Guru

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai materi IPS khususnya dalam memahami keragaman di Indonesia menjadi lebih variatif dengan menggunakan media kartu bergambar, dan sebagai masukan mengenai pentingnya penggunaan model, metode, dan strategi dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai referensi dalam merancang sebuah metode dalam pembelajaran yaitu dengan penggunaan media kartu bergambar dalam memahami materi keragaman di Indonesia.

### c. Bagi Sekolah

1. Dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
2. Sebagai sarana kontribusi dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, dan sebagai sarana pengembangan inovasi

media ajar sehingga berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Menambah wawasan dan mampu memberikan informasi mengenai media pembelajaran, khususnya media kartu bergambar sebagai bekal peneliti jika ingin melakukan penelitian media yang serupa.
2. Sebagai pedoman untuk memperkaya referensi untuk selanjutnya akan dikembangkan ide dari media kartu bergambar menjadi lebih kreatif dan inovatif.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I berisi uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II berisi tentang landasan teori yang terdiri dari media pembelajaran (pengertian, jenis, manfaat, dan fungsi media pembelajaran), kartu bergambar (pengertian, fungsi, manfaat, kelebihan, dan kekurangan), materi keragaman di Indonesia, minat belajar (pengertian, unsur-unsur, jenis-jenis, dan indikator), pembelajaran IPS di sekolah dasar, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan definisi operasional.
3. BAB III membahas mengenai metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.
4. BAB IV membahas temuan dan pembahasan dari penelitian ini. Untuk menjawab rumusan masalah, pada bab ini berisi proses pengembangan media, hasil pengembangan media, dan keterbatasan penelitian.
5. BAB V berisi tentang simpulan dari penelitian ini berdasarkan temuan dari pembahasan pada bab sebelumnya dan terdapat beberapa saran dan rekomendasi untuk pembaca.