

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa pembelajaran seperti saat ini yaitu tatap muka terbatas mengharuskan seluruh kegiatan dibatasi terutama pada kegiatan belajar mengajar disekolah. Pembelajaran terbatas berdampak besar bagi pendidikan dan menuntut pelaksanaan pembelajarannya menggunakan sistem berbasis teknologi di era globalisasi. Pendidikan merupakan salah satu unsur terpenting dalam pembangunan generasi bangsa. Pendidikan dapat ditempuh melalui pendidikan formal maupun nonformal. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan formal merupakan pendidikan yang menempuh jalur yang terstruktur dan berjenjang seperti pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Sedangkan pendidikan nonformal yaitu pendidikan yang dilaksanakan diluar pendidikan formal serta dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Untuk mengatasi pembelajaran daring maka digunakanlah teknologi sebagai perantara pembelajaran jarak jauh. Pemanfaatan teknologi harus digunakan apalagi dimasa pandemic seperti ini, kita dituntut untuk bisa memanfaatkannya dengan sebaik – baiknya. Teknologi pada pendidikan membawa banyak pengaruh terhadap tingkatan hasil belajar siswa.

Penyediaan dan penyajian materi pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa-siswinya kini melalui media elektronik. Menurut Tounder et al (dalam Selwyn, 2011) bahwa teknologi digital dalam lembaga pendidikan

sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses informasi sumber belajar ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas. Seiring perkembangan zaman, teknologi pun membawa perubahan yang besar bagi pendidikan dan memudahkan siswa dalam mengakses materi dan bahan ajar.

Begitu banyak *platform* yang disediakan untuk menunjang pendidikan seperti *google classroom*, *zoom meeting*, *edmodo*, *e-learning*, *google meet*. Menurut Kenneth Silber 1970 mengatakan bahwa “Teknologi pembelajaran adalah pengembangan (riset, desain, produksi, evaluasi, pemanfaatan) komponen sistem pembelajaran (pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar) serta pengelolaan usaha pengembangan (organisasi dan personal) secara sistematis, dengan tujuan untuk memecahkan masalah belajar”. Menurut Bambang Warsita (2008:135) teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (hardware, software, useware) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna. Menurut McKeown dalam Suyanto (2005:10) teknologi informasi merujuk pada seluruh bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, menyimpan, mengubah, dan menggunakan informasi dalam segala bentuknya.

Menurut Riyana (2012:12) Perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pendidikan. Media pembelajaran selain dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar, dapat juga menyampaikan pesan yang menarik sehingga siswa tidak bosan dengan suatu hal yang monoton dalam setiap mata pelajarannya. Media pembelajaran

disebut sebagai alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa (Yunanta, 2019). Media belajar yaitu sebagai alat bantu yang memiliki tingkat atau level yang bervariasi. Jika menemukan suatu permasalahan dalam pembelajaran, media pembelajaran akan membantu siswa untuk menyelesaikan permasalahan belajar mulai dari yang tingkatannya sulit hingga siswa menjadi paham dengan materi ajar. Media pembelajaran juga menjadi sumber belajar siswa. Wati (2016); Ibrahim & Nana (1996) dan Suryadi (2020) mengatakan jenis media pembelajaran sebagai berikut: (1) Media Visual. (2) Audio Visual. (3) Komputer. (4) Microsoft Power Point. (5) Internet. (6) Multimedia. (7) Media Cetak.

Miarso dalam Sanaky (201:4) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan pembelajaran sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajarnya.

Pelajaran kini sudah beralih bentuk menjadi tematik dan bukan lagi mata pelajaran lepas. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Effendi, 2009: 129). Trianto (2010: 78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Dalam tematik memuat beberapa mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBDp, PKn, Pendidikan Jasmani. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan metode teori belajar yang relevan untuk merubah perilaku belajar

sebagai hasil pengalaman penerapan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa atau individu dapat merasakan perubahan secara keseluruhan terhadap hasil belajarnya. Bahasa merupakan sebuah sistem yang mana bahasa itu dibentuk oleh sejumlah komponen yang memiliki pola yang tetap dan dapat dikaidahkan. Bahasa bersifat dinamis yang artinya bahasa tidak terlepas dari adanya kemungkinan terjadi perubahan yang sewaktu-waktu akan terjadi. Perubahan tersebut dapat terjadi pada tataran fonologis, morfologis, sintaksis, sematik dan leksikon. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. Akhadiyah dkk. (1991: 1). Pembelajaran bahasa Indonesia yang diberikan di sekolah diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat mengenal dirinya, dan budayanya maupun budaya orang lain. Pendidikan bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, secara lisan maupun tulis, serta dapat lebih menumbuhkan sikap apresiasi yang tinggi terhadap sastra Indonesia.

Di sekolah yang menjadi sasaran penelitian dengan melakukan observasi dan wawancara pada salah satu guru, mengatakan bahwa saat sebelum pandemic, pembelajaran dengan tatap muka sangat memberikan dampak yang baik serta penyampaian materi yang baik dan mudah dipahami oleh siswa, sedangkan pada saat ini, penyampaian materi ajar menjadi kurang efektif dan sulit dipahami siswa. Dilihat dari karakteristik siswa sekolah dasar yang

pemikirannya masih abstrak, pembelajaran tanpa media konkret kurangnya memberikan pemahaman pada siswa.

Pada saat pembelajaran guru membutuhkan suatu media pembelajaran yang akan membantunya dalam memberikan materi kepada siswa untuk memperjelas konsep dan pemahaman siswa terhadap suatu topik tertentu yang berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia. Media yang diperlukan yaitu media berupa visual maupun audiovisual. Media yang diangkat pada penelitian ini ialah media visual berupa gambar yang akan melatih tingkat pemikiran abstrak siswa dan melatih berpikir tingkat tinggi siswa. Media visual (Daryanto, 1993:27), artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indra mata.

Membuat dan merancang suatu media visual memerlukan konsep dan strategi agar hasil yang diperoleh menarik dan efisien digunakan dalam pembelajaran daring. Media yang diangkat yaitu media gambar berseri. Media gambar berseri merupakan media yang efektif untuk melatih dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mengolah kata-kata menjadi kalimat yang saling keterkaitan antara gambar satu dengan gambar lainnya. Media ini menyajikan gambar yang disusun secara berurutan sehingga dapat menghasilkan dan menyajikan informasi yang nyata dan lengkap. Media ini menggunakan metode pemberian masalah pada siswa atau disebut PBL (*Problem Based Learning*).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dibahas dan disampaikan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengembangan media ini untuk sekolah maka dirancangnya penelitian dengan judul “Pengembangan Media

Gambar Berseri Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Berbagai Pekerjaan Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD 5 Kerobokan Kelod Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan, sebagai berikut:

- 1.2.1 Pembelajaran yang hanya menggunakan buku ajar sebagai sumber belajar kuranglah efektif untuk membuat siswa paham akan materi dan tertarik untuk memahami.
- 1.2.2 Video pembelajaran yang terdapat di youtube tidak dijelaskan kembali oleh guru, jadi memerlukan media untuk menyeimbangkan materi.
- 1.2.3 Konsep setiap pembelajaran yang ada tidak semua dijelaskan secara rinci dan detail.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar pengkajian masalah yang merujuk masalah- masalah utama. Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran gambar berseri yang dibuat digital pada pelajaran tematik yang menitikfokuskan pelajaran bahasa Indonesia dengan materi berbagai pekerjaan kelas IV sekolah dasar. Pada produk yang akan dikembangkan dilakukan uji kelayakan melalui uji ahli dan siswa melalui uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil dan uji cobalapangan. Pada keadaan seperti ini yaitu pembelajaran tatap muka terbatas uji coba lapangan dilakukan jika kondisi dan situasi memungkinkan untuk melakukan uji coba.

1.4 Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran gambar berseri berbasis *Problem Based Learning* pada bahasan berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan media gambar berseri berbasis *Problem Based Learning* pada pokok bahasan berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media gambar berseri berbasis *Problem Based Learning* materi berbagai pekerjaan muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD 5 Kerobokan Kelod, Kabupaten Badung.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media gambar berseri berbasis problem based learning materi berbagai pekerjaan muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD 5 Kerobokan Kelod, Kabupaten Badung menurut ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat yang dapat diambil melalui penelitian, sebagai berikut:

- 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperluas konsep-konsep, teori-teori untuk mengembangkan media pembelajaran yang berupa gambar berseri secara kreatif dan inovatif sehingga siswa dapat mempergunakannya sebagai bahan belajar disekolah khususnya materi berbagai pekerjaan muatan pelajaran bahasa Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini memberikan manfaat dalam berbagai pihak, sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Pengembangan media gambar berseri ini menjadikan siswa memahami konsep materi dengan penuh makna dan termotivasi dalam belajar. Selain itu siswa dapat berpikir kritis terhadap permasalahan yang ada didepannya dan gambar berseri membantu siswa untuk melatih tingkat berpikir tinggi dalam memecahkan suatu masalah dan merangkai kata-kata menjadi suatu kalimat yang padu dan memiliki makna.

b. Bagi Guru

Dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan konsep dengan menarik melalui media gambar berseri. Sehingga guru dapat menggunakan media secara berkala dan membuat setiap pelajarannya menjadi bermakna dengan adanya media gambar berseri.

c. Bagi Kepala Sekolah

Media menjadi tambah bervariasi sehingga nantinya dapat

dimanfaatkan secara terus menerus dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dan sebagai aset sekolah yang dapat digunakan secara terus menerus.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat kedepannya dan sebagai sumber atau bahan acuan yang berguna bagi peneliti lain saat melakukan kegiatan penelitian yang berkaitan dengan media gambar berseri.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media gambar berseri muatan mata pelajaran bahasa Indonesia pada tema berbagai pekerjaan. Media gambar berseri ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk berupa media gambar berseri mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar pada tema berbagai pekerjaan.
- 1.7.2 Materi yang diberikan tentang berbagai pekerjaan yang ada disekitar tempat tinggal.
- 1.7.3 Media gambar berseri ini dikembangkan dalam bentuk digital. Apabila ingin dicetak maka dapat disimpan sebagai aset sekolah yang akan digunakan secara terus menerus. Disediakan gambar berurutan dan siswa dapat mendeskripsikan gambar dengan kalimat sendiri.
- 1.7.4 Media gambar berseri ini dikemas dengan menggunakan *website* agar seluruh pengguna *ios* maupun *android* dapat mengakses.
- 1.7.5 Media gambar berseri yang dihasilkan dilengkapi dengan petunjuk

penggunaan sehingga dapat mempermudah siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan keadaan pembelajaran saat ini yaitu dimulainya pembelajaran tatap muka secara terbatas sekolah dasar melaksanakan pembelajaran bukan hanya dengan buku saja tetapi harus didukung oleh media pembelajaran yang memadai. Pada pembelajaran tematik yang berfokus pada bahasa Indonesia, kegiatan belajar mengajar bukan hanya saja berpatokan pada buku untuk memahami setiap konsep dan materi yang terkandung didalamnya. Dengan adanya perkembangan zaman dan teknologi akan menjadikan pengemasan materi menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami siswa, terlebih siswa pada tahun sekolah dasar menyukai gambaran yang bervariasi agar siswa tidak jenuh saat belajar.

Dengan dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang berbasis PBL (*Problem Based Learning*) yang tidak hanya penyampaian materinya berupa permasalahan tetapi dikemas juga menggunakan gambar-gambar yang bervariasi dan tentunya menarik minat siswa untuk mengembangkan rasa penasaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Pada media akan disediakan gambar yang berurutan dan berkaitan satu dengan lainnya, siswa dilatih untuk berpikir tingkat tinggi dan merangkai kata-kata menjadi sebuah narasi, selain itu disetiap soal akan diselipkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan yang disediakan.

Adanya pengembangan media gambar berseri ini mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam berpikir dan mengembangkan imajinasi serta kreativitas dalam membuat narasi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian memiliki beberapa asumsi untuk mengembangkan suatu produk yaitu:

- a. Guru maupun siswa bisa untuk menggunakan atau mengakses suatu materi pelajaran menggunakan *handphone/smartphone* yang berupa *web* maupun sebuah aplikasi.
- b. Siswa sudah memahami materi berbagai pekerjaan yang tertuang dalam tema 4 dengan bentuk penyajian gambar berseri melalui teknologi.
- c. Ahli desain, ahli media, maupun ahli materi pembelajaran telah memiliki pemahaman yang terkait dengan media yang dikembangkan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan antara lain sebagai berikut:

- a. Produk yang telah dikembangkan yaitu berupa gambar berseri tematik yang berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- b. Media gambar berseri dapat membuat interaksi satu arah dalam menerima input pengguna.
- c. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada saat pembelajaran tatap muka terbatas yang mengikuti situasi di lapangan, karena keterbatasan siswa untuk belajar di sekolah, maka uji coba kelompok kecil yang dilakukan, serta ujilapangan dan uji efektivitas akan dilakukan jika situasi dan kondisi mendukung penelitian.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka untuk mendefinisikan penelitian yaitu:

1.10.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dapat mengembangkan suatu produk yang inovatif dan kreatif serta berguna untuk proses pembelajaran didalam kelas dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

1.10.2 Media gambar berseri adalah suatu media yang berbasis teknologi dalam pengemasannya berupa web maupun aplikasi yang menampilkan gambar dan teks secara bersamaan sehingga dapat membelajarkan siswa dalam materi pembelajaran tertentu.

1.10.3 Model PBL adalah singkatan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berfokuskan pada pemecahan masalah pada suatu pokok bahasan materi. Dengan sintaks sebagai berikut.

1. Orientasi
2. Mengorganisasi
3. Membimbing
4. Mengembangkan
5. Menganalisis dan mengevaluasi

