

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan pada saat ini menuntut pendidik untuk membuat media pembelajaran terutama dalam kurikulum 2013 pada pelaksanaan proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Suatu media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Sedangkan menurut Hamalik dalam Azhar (2007: 2) media pembelajaran merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Sebuah media pembelajaran harus dikembangkan, agar dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Menurut Sadiman (2012: 35) langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan media dibagi menjadi 6 (enam) langkah yaitu (1) Menganalisis kebutuhan dan

karakteristik siswa artinya guru harus tahu kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang diinginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap yang mereka miliki sekarang. (2) Merumuskan tujuan intruksional dengan menggunakan operasional dan khas, (3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan; (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) Menulis naskah media; (6) Mengadakan tes dan revisi bertujuan untuk mengevaluasi efektifitas dan efisiensi media pembelajaran. Hampir di semua sekolah dasar sudah menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Namun, untuk mengembangkan media pembelajaran masih belum banyak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

Peneliti ingin mengembangkan media *ULTAPRO* (ular tangga profesi) pada tema empat subtema satu pembelajaran lima kelas IV SD, karena pada tema ini guru belum pernah menggunakan media *ULTAPRO*. Pada saat peneliti PPL peneliti merasa bahwa media yang digunakan pada pembelajaran saat ini kurang optimal oleh karena itu peneliti ingin menciptakan suasana pembelajaran baru dengan mengembangkan media *ULTAPRO* dengan media ini siswa tidak akan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, karena siswa dapat ikut serta dalam penggunaan media dan siswa dapat belajar sambil bermain, maka dari itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media ular tangga profesi dengan harapan setelah diterapkan media ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperoleh individu melalui proses belajar yang digunakan dalam berhubungan dengan lingkungannya dengan cara baik dan tepat (Agung, 2009: 19).

Penerapan Media *ULTAPRO* (ular tangga profesi) yaitu dengan cara siswa bermain berjalan melangkah ke depan namun sebelum siswa melangkah maju ke depan siswa harus melempar dadu terlebih dahulu untuk menentukan berapa langkah siswa dapat melangkah maju ke depan. Disetiap langkah nanti siswa akan disajikan oleh beberapa pertanyaan di beberapa nomer. Jika siswa melangkah lima langkah dan di angka lima terdapat sebuah soal maka siswa harus menjawab soal tersebut. Jika siswa menjumpai gambar tangga di sebuah nomer tertentu maka siswa tersebut harus menaiki tangga tersebut dan jika siswa menjumpai gambar seekor ular tepat berada di kepala ular maka siswa tersebut harus turun sampai ekor ular tersebut. Proses pengembangan media ular tangga terhadap keterampilan sosial yang meliputi toleransi, kerjasama, dan sosialisas. Toleransi dapat dilihat ketika siswa menjawab pertanyaan, dan jawaban pertanyaan tersebut berbeda dengan temannya, maka siswa dapat bersikap toleransi dengan menerima perbedaan pendapat tersebut. Untuk kerjasama dilihat ketika siswa bekerjasama dalam menjawab pertanyaan, siswa bekerjasama untuk menemukan jawaban dari pertanyaan tersebut. Dan sosialisasi dapat dilihat ketika semua siswa bermain dengan media *ULTAPRO*, siswa mampu bersosialisasi dengan baik teman-temannya dengan saling curah pendapat antar teman. Untuk hasil belajar dapat dilihat dari hasil *pre-test dan post-test* sebagai bentuk tes evaluasi.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA**

ULTAPRO PADA TEMA EMPAT SUBTEMA SATU PEMBELAJARAN LIMA KELAS IV SEKOLAH DASAR”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diungkapkan di dalam latar belakang, maka pertanyaan penelitian yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *ULTAPRO* terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media *ULTAPRO* pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD?
3. Bagaimana keefektifan media *ULTAPRO* terhadap keterampilan sosial siswa dan hasil belajar siswa pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media *ULTAPRO* terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD
2. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media *ULTAPRO* pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan media *ULTAPRO* terhadap keterampilan sosial siswa dan hasil belajar siswa pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, maka manfaat penelitian yang diharapkan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam pengembangan media *ULTAPRO* terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar pada tema 4 kelas IV SD”.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

- 1) Memberi informasi tentang pengembangan media *ULTAPRO* terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD”.
- 2) Memberi informasi penerapan media *ULTAPRO* pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD”.
- 3) Memberi informasi keefektifan media *ULTAPRO* terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD”.

b. Manfaat bagi siswa

- 1) Dengan dikembangkan media *ULTAPRO* siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial pada tema 4 subtema 1
- 2) Dengan diterapkan media *ULTAPRO* siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada tema 4 subtema 1
- 3) Dengan diterapkan media *ULTAPRO* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada tema 4 subtema 1

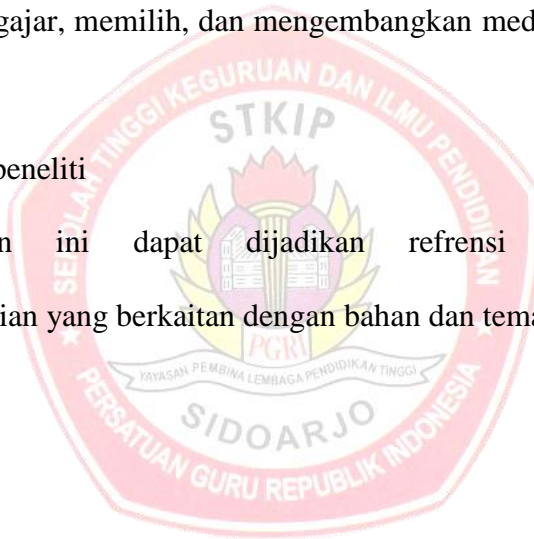
4) Dengan diterapkan media *ULTAPRO* siswa dapat meningkatkan keterampilan kinestetik pada tema 4 subtema 1

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Memberikan masukan kepada sekolah terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran
- 2) Memberikan masukan bagi sekolah sebagai pedoman untuk mengambil kebijakan di sekolah tersebut
- 3) Memberi masukan bagi sekolah untuk lebih meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar, memilih, dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

d. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan refrensi dalam melakukan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan bahan dan tema yang serupa



E. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini di batasi hanya pada:

1. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IV SDN Grogol

2. melatih keterampilan sosial dan hasil belajar siswa pada tema 4 “berbagai pekerjaan” subtema 1 “jenis-jenis pekerjaan”

F. Definisi Oprasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses atau langkah yang dilakukan untuk membuat atau menyempurnakan sebuah produk yang sesuai dengan acuan kriteria produk yang dibuat.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan dapat berpengaruh terhadap psikologi siswa.

3. Media ULTAPRO

Media ULTAPRO kepanjangan dari media ular tangga profesi, media ULTAPRO merupakan media dengan permainan ular tangga pada umumnya namun yang membedakan terdapat sebuah pertanyaan disetiap nomernya, dan pertanyaan ini seputar pertanyaan mengenai sebuah profesi seseorang.

4. Keterampilan sosial

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi serta dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosial.

5. Hasil belajar

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan tingkah laku.