

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terkait dengan implementasi kurikulum 2013, pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi dirasa perlu dilakukan di tingkat sekolah dasar (SD). Hal ini dikarenakan pembelajaran yang diusung oleh kurikulum ini yang bersifat tematik-integratif dimana pembelajaran memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Materi dalam pembelajaran tematik-integratif tidak lagi terpecah-pecah seperti pembelajaran sebelumnya. Peserta didik diberikan satu tema besar yang meliputi semua mata pelajaran. Tema tersebut dijabarkan lagi menjadi beberapa subtema dimana subtema tersebut berfokus pada dua atau tiga mata pelajaran yang saling berkaitan (integratif). Guru, sebagai pendidik, dalam pembelajaran tematik-integratif berperan salah satunya sebagai fasilitator yang dapat menyediakan fasilitas pembelajaran, salah satunya berupa media pembelajaran, yang memungkinkan peserta didik belajar secara optimal.

Penggunaan media pembelajaran di kelas dinilai sangat bermanfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik. Bagi pendidik, media pembelajaran membantu mengkonkretkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta didik. Sedangkan bagi peserta didik, media pembelajaran dapat menjadi jembatan untuk

berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu tugas pendidik dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang ditentukan.

Berdasarkan hasil studi *pra-survey* yang dilakukan di SD Negeri 3 Kresnomulyo Kec. Ambarawa Kab. Pringsewu, media pembelajaran yang tersedia di sekolah tersebut, terutama yang berhubungan dengan mata pelajaran IPS terintegrasi, dirasa masih belum mampu menstimulus peserta didik menjadi pembelajar aktif. Padahal, jika dilihat dari hasil observasi awal, media pembelajaran yang tersedia cukup lengkap seperti yang tampak pada data berikut ini.

Tabel 1.1 Data Observasi Ketersediaan Media Pembelajaran IPS di SDN 3 Kresnomulyo Tahun Pelajaran 2013/2014

Media Pembelajaran					
LCD	CD Pembelajaran	Globe dan Peta	Buku Pelajaran	Jaringan Internet	Laptop
ada	Tidak ada	Ada	ada	Tidak ada	Ada

(Sumber: Hasil survei lapangan di SDN 3 Kresnomulyo bulan April 2014)

Tabel 1.1 tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tersedia untuk menunjang pembelajaran IPS sudah cukup lengkap. Ini ditandai dengan ketersediaan media pembelajaran yang melampaui 50% dari jumlah media pembelajaran yang biasa terdapat di SD. Kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran seperti laptop dan LCD proyektor pun dinilai cukup baik. Ini dilihat dari data observasi berikut ini.

Tabel 1.2 Data Observasi Kemampuan Penggunaan IT Pendidik SDN 3 Kresnomulyo

No	Nama Pendidik	Jabatan	Kemampuan Penggunaan IT		
			Tidak Mahir	Kurang Mahir	Mahir
1	Sunaryoto, S.Pd.	Wali Kelas VI			✓
2	Wagirin, S.Pd.	Wali Kelas V			✓
3	Muh. Daldiri, S.Pd.I.	Guru PAI		✓	
4	Murniati, S.Pd.	Wali Kelas IV.A		✓	
5	Irianto	Wali kelas IV.B			✓
6	Sundusiah, S.Pd.	Wali Kelas III			✓
7	Wahyuningtyas, S.Pd.	Wali kelas II A		✓	
8	Umi Hani, S.Pd.	Wali Kelas II B			✓
9	Asiyati, S.Pd	Wali Kelas I		✓	

(Sumber: Hasil survei lapangan di SDN 3 Kresnomulyo bulan April 2014)

Tabel 1.2 terlihat bahwa dari total sembilan orang pendidik, lima orang pendidik mahir menggunakan media pembelajaran berbasis IT seperti laptop dan LCD proyektor. Sedangkan empat orang pendidik kurang mahir serta tidak ada satupun pendidik yang tidak mahir menggunakan laptop dan LCD proyektor.

Berdasarkan hasil observasi kelas dan wawancara terhadap pendidik kelas IV A, yang mewakili pendidik yang kurang mahir, dan pendidik kelas IV B yang mewakili pendidik yang mahir, didapatkan data bahwa ketika mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPS, pendidik yang kurang mahir cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional seperti peta dan globe. Pendidik tersebut beranggapan bahwa media konvensional cukup membantu dalam proses belajar mengajar serta lebih mudah digunakan. Akan tetapi, dari hasil pengamatan ketika proses belajar mengajar terlihat bahwa media konvensional dirasa tidak lagi menarik perhatian peserta didik. Kemungkinan besar hal ini disebabkan karena mereka sudah terbiasa melihat dan menggunakan media tersebut sehingga tidak tampak lagi antusiasme peserta didik dalam kegiatan belajar.

Keadaan berbeda ditemukan di kelas IV B dimana pendidik sudah mahir menggunakan laptop dan LCD proyektor. Pendidik tersebut mampu membuat tampilan *slide* dan memutar video sebagai media pembelajaran IPS dengan tujuan untuk menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media ini memang dinilai cukup berhasil menarik perhatian peserta didik. Akan tetapi, peserta didik menjadi terlihat pasif dan tidak melakukan apa-apa selama tampilan *slide* dan video ditayangkan. Hal ini membuat proses belajar mengajar tidak berjalan optimal dan melenceng dari pembelajaran aktif yang diharapkan. Padahal jika ditilik lagi pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) milik kedua pendidik tersebut terlihat bahwa langkah-langkah, strategi, serta metode pembelajaran yang tercantum mengacu pada pembelajaran aktif dimana peserta didik berperan penuh dalam proses pemerolehan pengetahuan baru serta merasa tertantang dan tertarik dalam proses pembelajaran tersebut.

Penemuan dua fenomena tersebut menunjukkan bahwa baik media pembelajaran konvensional maupun media pembelajaran yang berbasis IT masih belum mampu menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus mengikutsertakan peserta didik ke dalam proses pembelajaran secara menyeluruh, khususnya terhadap kelas IV di SDN 3 Kresnomulyo. Hal ini sedikit banyak mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang bersangkutan. Indikasi pengaruh hasil belajar dibuktikan dengan rendahnya prestasi belajar peserta didik kelas IV pada Ujian Tengah Semester tahun pelajaran 2014/2015 seperti terlihat pada Tabel 1.3 berikut ini:

Tabel 1.3 Prestasi Belajar Ujian Tengah Semester Ganjil kelas IV SDN 3 Kresnomulyo Tahun Pelajaran 2014/2015

No	Kelas	Nilai (≥ 65)		Nilai (≤ 65)		Jumlah Peserta didik	Total Presentase	Ket
		Frekuensi	%	Frekuensi	%			
1	IV A	1	5,00	19	95,00	20	100,00	Ketuntasan: 65
2	IV B	2	10,00	18	90,00	20	100,00	

(Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD N 3 Kresnomulyo tengah semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015)

Tabel 1.3 tersebut terlihat bahwa peserta didik kelas IV yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 3 peserta didik atau sekitar 7,5%. Sedangkan yang belum tuntas sebanyak 37 peserta didik atau 92,5%. Dengan demikian hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah dan membutuhkan penanganan khusus.

Salah satu jalan keluar untuk mengatasi problematika pembelajaran tersebut adalah dengan mengadakan penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) berupa pengembangan pembelajaran menggunakan produk media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, serta mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan kreatif. Media pembelajaran yang baik harus pula disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran, karakteristik dan gaya belajar peserta didik, serta lingkungan dimana peserta didik belajar agar penggunaan media tidak sia-sia. Berangkat dari pemahaman karakteristik media pembelajaran inilah penulis memilih media televisi kardus sebagai media yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi.

Media televisi kardus merupakan gabungan dari dua media pembelajaran berupa replikasi televisi kardus dan boneka tangan. Televisi kardus sendiri merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan limbah bekas berupa

kardus yang didasari oleh pendapat Setiawan dkk (2011:86) dimana barang bekas dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media ini berupa replikasi TV yang terbuat dari kardus bekas yang dibentuk sedemikian rupa. Kardus bekas dipilih sebagai bahan dasar media karena mudah ditemukan di sekitar lingkungan sekolah dan sebagai salah satu cara pemanfaatan limbah bekas.

Sedangkan boneka tangan dalam studi ini merupakan alat peraga berupa boneka tangan yang dibentuk menyerupai karakter profesi tertentu. Boneka tangan profesi nantinya digunakan oleh peserta didik sebagai alat pemberi informasi yang akan ditampilkan melalui televisi kardus. Boneka tangan sendiri merupakan boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang dengan menggunakan tangan yang dimasukkan ke bawah pakaian boneka.

Penggabungan dua media pembelajaran tersebut diharapkan mampu menciptakan sebuah modifikasi media pembelajaran baru dalam pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi sehingga dapat membantu serta menjadi acuan para pendidik, khususnya pendidik kelas IV di SDN 3 Kresnomulyo. Penelitian dan pengembangan ini berfokus pada pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi melalui media pembelajaran berupa Televisi kardus pada tema “Berbagai Pekerjaan” subtema 1 materi IPS yaitu “Jenis-Jenis Pekerjaan” terhadap kelas IV di SDN 3 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu.

Pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media pembelajaran televisi kardus diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk lebih produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi sehingga nantinya mereka bisa sukses dalam

menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya seperti yang termaktub dalam tujuan kurikulum 2013.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran yang tertulis di latar belakang, beberapa masalah utama yang mendasari penelitian pengembangan ini antara lain.

1. Implementasi kurikulum 2013 yang mewajibkan pembelajaran bersifat tematik-integratif sehingga diperlukan pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media pembelajaran televisi kardus. Media pembelajaran televisi kardus dipilih karena media pembelajaran konvensional maupun media pembelajaran yang berbasis IT masih belum mampu menciptakan pembelajaran IPS yang menarik sekaligus mengikut-sertakan peserta didik ke dalam proses pembelajaran secara menyeluruh, khususnya terhadap kelas IV di SDN 3 Kresnomulyo.
2. Rendahnya prestasi belajar peserta didik yang terlihat dari hasil ujian tengah semester peserta didik pada semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 dimana 87,5% peserta didik masih berada dibawah KKM.

Berdasarkan masalah di atas, sebuah inovasi pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media televisi kardus dikembangkan dan diuji efektifitas nya terhadap pembelajaran di kelas IV dengan tema “Berbagai Pekerjaan” subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan” yang berfokus pada pembelajaran IPS yang terintegrasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari perluasan masalah yang dimungkinkan terjadi selama penelitian berlangsung, peneliti membatasi masalah sebagai berikut.

1. Pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi merupakan sebuah pengembangan pembelajaran yang berfokus pada mata pelajaran IPS yang diintegrasikan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.
2. Media pembelajaran televisi kardus merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi berupa televisi kardus dan boneka tangan. Yang dimaksud Televisi kardus adalah replikasi televisi yang dirangkai dari kardus bekas sedangkan boneka tangan adalah boneka tangan dengan karakter profesi tertentu.
3. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah materi belajar kelas IV dengan tema “Berbagai Pekerjaan” subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan” dengan memfokuskan pembelajaran pada ranah IPS yang terintegrasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Tema dan subtema ini dipilih karena sesuai dengan pembelajaran IPS terintegrasi dan sebagai kegiatan pengenalan terhadap jenis-jenis pekerjaan sebelum peserta didik terjun langsung melakukan wawancara.
4. Kemampuan belajar kognitif peserta didik merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik berupa pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi setelah menempuh proses pembelajaran IPS yang terintegrasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan tema “Berbagai Pekerjaan” subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan”.

5. Kemampuan belajar afektif peserta didik merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik berupa kerja sama dan percaya diri setelah menempuh proses pembelajaran IPS yang terintegrasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan tema “Berbagai Pekerjaan” subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan”.
6. Kemampuan belajar psikomotoris peserta didik merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik berupa ketrampilan berdiskusi dan bermain peran setelah menempuh proses pembelajaran IPS yang terintegrasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan tema “Berbagai Pekerjaan” subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Keadaan dimana pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi diperlukan di SD sebagai wujud implemementasi kurikulum 2013 menggunakan media pembelajaran televisi kardus khususnya terhadap kelas IV di SDN 3 Kresnomulyo”.

Merujuk pada rumusan masalah di tersebut, pertanyaan permasalahan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pembelajaran IPS di kelas IV semester ganjil SDN 3 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu?
2. Bagaimanakah pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media pembelajaran televisi kardus untuk meningkatkan kemampuan belajar

kognitif, afektif dan psikomotoris peserta didik kelas IV SDN 3 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu?

3. Bagaimanakah efektifitas pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media pembelajaran televisi kardus dalam meningkatkan kemampuan belajar kognitif, afektif, dan psikomotoris peserta didik pada tema “Berbagai Pekerjaan” subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan” di kelas IV semester ganjil SDN 3 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu?

Dengan demikian, judul tesis ini adalah “Pengembangan Pembelajaran IPS Terintegrasi Menggunakan Media Pembelajaran Televisi Kardus di Sekolah Dasar”.

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran IPS terintegrasi di kelas IV semester ganjil di SDN 3 Krenomulyo Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu.
2. Menghasilkan pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media pembelajaran televisi kardus yang dapat menjadi pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoris peserta didik kelas IV semester ganjil SDN 3 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu.
3. Menganalisis efektifitas pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media televisi kardus untuk meningkatkan kemampuan belajar

kognitif, afektif dan psikomotoris peserta didik kelas IV semester ganjil SDN 3 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu pada tema “Berbagai Pekerjaan” subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan”.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah kesulitan pendidik menciptakan pembelajaran yang terintegrasi dan bertema dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar untuk meningkatkan kemampuan belajar kognitif, afektif dan psikomotoris. Salah satu solusinya adalah mengembangkan sebuah pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media pembelajaran yang sederhana sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan pendidik. Televisi kardus merupakan media yang dapat dibuat oleh pendidik di tengah keterbatasan dari media pembelajaran berbasis teknologi yang dinilai kurang mengaktifkan peserta didik. Dengan pengembangan pembelajaran menggunakan media pembelajaran televisi kardus pada pembelajaran IPS yang terintegrasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas IV SD semester ganjil tersebut, peserta didik diharapkan dapat belajar mandiri dan meningkatkan kemampuan belajar kognitif, afektif dan psikomotoris.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media pembelajaran televisi kardus ini dilandasi oleh teori belajar behaviorisme, kognitif dan konstruktivisme. Pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media televisi kardus yang dikembangkan memiliki relevansi dengan teori behaviorisme dalam hal stimulus dan respon. Dalam proses pembelajaran IPS terintegrasi, media televisi kardus dapat menjadi stimulus yang dapat menarik perhatian peserta didik, kemudian memberikan ruang peserta didik untuk meresponnya dengan cara berekspresi yang diharapkan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kerjasama diantara mereka, dan pada akhirnya akan meningkatkan pengetahuan peserta didik dikarenakan stimulus yang berulang-ulang.

Teori belajar kognitif dijadikan pula sebagai salah satu landasan pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media televisi kardus baik dalam proses pengembangannya maupun dalam penerapannya. Kardus, yang menjadi bahan dasar dari pembuatan media, merupakan bahan yang tidak asing bagi peserta didik akan tetapi pada saat dirangkai dan digunakan sebagai media televisi kardus akan menjadi sesuatu yang baru dan menarik perhatian peserta didik.

Dilihat dari sudut pandang teori belajar konstruktivisme, pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media televisi kardus yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar aktif dan bekerja sama antar-sesamanya dengan lebih baik dan efektif.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan ini adalah pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media televisi kardus hanya menggunakan uji coba pendahuluan dan uji coba lapangan yang hanya melibatkan satu sekolah sesuai dengan tujuan penelitian sehingga belum representatif dalam mewakili Sekolah Dasar yang ada.

1.8 Manfaat Pengembangan

Setidaknya ada dua jenis manfaat atau signifikansi yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis seperti yang dikemukakan Emilia (2008: 30).

1.8.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan ini diharapkan.

1. Dapat dijadikan bahan rujukan pengembangan pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media pembelajaran tingkat pendidikan dasar, khususnya media pemanfaatan barang bekas dan boneka tangan
2. Dapat memperkuat dan melengkapi penelitian tentang pembelajaran IPS terintegrasi menggunakan media pembelajaran sebelumnya dengan menggunakan kombinasi dan variasi media yang baru.

1.8.2 Manfaat Praktis

Ditinjau dari manfaat praktis, setidaknya ada empat sudut pandang yang diharapkan dapat merasakan manfaat penelitian dan pengembangan ini, yaitu sudut pandang peserta didik, pendidik, peneliti, dan sekolah.

1. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan belajar kognitif, psikomotoris dan afektif nya melalui penggunaan media televisi kardus berkarakter dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga dapat mengasah kepercayaan diri tampil di depan teman-temannya ketika memperagakan boneka tangan dengan media televisi kardus .
2. Pendidik Kelas dapat memanfaatkan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran tematik-intergratif dimana mata pelajaran saling berhubungan. Media ini dapat menjadi alat bantu pendidik menyampaikan materi dengan metode, contohnya, bermain peran.
3. Peneliti mendapatkan wawasan baru mengenai pengembangan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Dari penelitian ini, peneliti juga mendapatkan inspirasi dan motivasi untuk kembali mengadakan penelitian-penelitian selanjutnya demi meningkatkan kemampuan peserta didik di sekolah.
4. Sekolah dapat menjadikan penelitian pengembangan ini sebagai acuan untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran di sekolah yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang berbasis pembelajaran tematik-integratif.