

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan dalam mencapai tujuan pembelajaran, salah satu komponen tersebut yaitu media¹. Media pembelajaran diibaratkan jembatan bagi peserta didik untuk mencapai pada tujuan dan indikator yang sudah ditetapkan oleh guru di ujung jembatan. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan perantara bagi guru kepada siswa untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat berpengaruh pada minat dan motivasi belajar siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh Ahmad Susanto bahwa ketepatan pemilihan media dalam pembelajaran penting untuk keberhasilan sebuah proses pembelajaran, jika guru mampu melakukan hal itu maka peserta didik akan termotivasi dan berkomitmen untuk terlibat aktif di kelas sehingga berpengaruh pada kualitas pemerolehan hasil belajar mereka.²

Penelitian pengembangan media kotak belajar didasarkan pada teori ekologi media. Teori ekologi media dikemukakan oleh Marshall McLuhan yang

¹ Nursia Batlawi, Firman Hamid, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMP Negeri 3 Kota Ternate," *Jurnal JBES: Journal Of Biology Education And Science*, 2, no 2, (April-Juli 2022): 129, <https://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/jbes/article/download/352/266/>

² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 319.

menerangkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh manusia serta mampu mempengaruhi dan bahkan mengubah pemikiran dan perilaku. Teori ekologi media yang dibangun oleh McLuhan mempunyai latar belakang yang berkaitan dengan aspek historis penggunaan media yang disesuaikan dengan kondisi masanya masing-masing.³

Adapun penggunaan media dalam pembelajaran didasarkan pada pendapat Bruner, dimana terdapat tiga tahapan belajar, yaitu tahap pengenalan (*enactive*), tahap representasi melalui gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak atau tahap representasi dengan menggunakan simbol (*symbolic*).⁴ Dalam konteks penggunaan media pembelajaran, teori perkembangan kognitif Bruner menunjukkan bahwa penggunaan media yang relevan dan tepat dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa dalam mengalami pengenalan (*enactive*), mengamati gambar atau representasi visual (*iconic*), serta pengalaman abstrak (*symbolic*).

IPS sebagai mata pelajaran mempelajari berbagai kehidupan manusia dan lingkungannya memiliki bidang kajian yang luas, sehingga hal itu dibutuhkan media pembelajaran untuk mencegah verbalitas saat penyampaian materi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media berkaitan dengan muatan IPS yang

³ Asep Muljawan, Ekologi Media Pembelajaran PAI dan BP di SMP Alam Banyuwangi, *Jurnal As-Syukriyyah*, 22, no 2 (Juli-Desember 2021), 194-195, <https://jurnal.asy-syukriyyah.ac.id/index.php/Asy-Syukriyyah/article/view/132/124>

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Rajawali Pers, 2013), 10-11.

sebelumnya hanya menggunakan buku paket untuk kelas VII pada materi kehidupan manusia pada masa praaksara. Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran, peneliti terinspirasi dari media pembelajaran Kotak Belajar Ajaib (Kobela) yang dikembangkan oleh Aulia Gita Dyani. Kemudian peneliti mengembangkan media pembelajaran tersebut dengan menyesuaikan kondisi sekolah, siswa, dan materi yaitu berupa Kotak Belajar Praaksara (Kopas). Media Kotak Belajar Praaksara (Kopas) termasuk media baru bagi siswa kelas VII MTs Hidayatut Thullab sehingga dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Salah satu penggunaan media pembelajaran yang sangat berpengaruh pada proses belajar siswa yaitu pada mata pelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang mempelajari berbagai disiplin ilmu sosial yang mengkaji suatu fakta, konsep, dan isu-isu sosial.⁵ Melalui mata pelajaran IPS, guru diharapkan mampu mengkongkritkan materi dengan realita kehidupan. Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru yaitu dapat memanfaatkan media yang tepat, tidak monoton, dan kreatif.

Dalam Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Menengah dijelaskan sebagai berikut.

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi

⁵ Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 17.

prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.⁶

Pembelajaran yang memotivasi dan menyenangkan siswa dapat direalisasikan salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang variatif dan kreatif.

Berdasarkan pengamatan pra penelitian di MTs Hidayatut-Thullab Robatal Sampang didapati bahwa guru kurang dalam menggunakan media pembelajaran. Selain karena fasilitas yang kurang memadai, juga keterbatasan dan kurangnya keterampilan guru dalam membuat dan menyiapkan media pembelajaran. Hal itu membuat pembelajaran menjadi jenuh dan kurang menarik.

Salah satu materi yang sangat penting di kuasai oleh peserta didik adalah mengenai zaman praaksara. Siswa perlu memahami materi mengenal kehidupan pada masa praaksara karena materi ini memberikan pemahaman tentang perkembangan awal peradaban manusia sejak zaman praaksara. Dengan memahami kehidupan pada masa praaksara, siswa dapat membandingkan dengan kehidupan manusia sekarang dan memahami bahwa peradaban manusia tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan melalui proses perubahan yang panjang dan kompleks. Untuk mempermudah siswa memahami materi zaman praaksara maka dikembangkan suatu media yang mampu memudahkan siswa yakni Kotak Belajar Praaksara (Kopas). Kopas merupakan sebuah media pembelajaran yang digunakan

⁶ Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Menengah

untuk proses belajar atau memperoleh ilmu yang bertujuan meningkatkan perhatian siswa, kreatifitas, dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian mengenai kotak belajar pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian mengenai media pembelajaran berupa kotak dilakukan oleh Amrik Wijayanti pada tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Yapi Pakem Tahun Ajaran 2018/2019". Penelitian mengenai media kotak belajar juga pernah dilakukan oleh Aulia Gita Dyani pada tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar".

Pengembangan media pembelajaran berupa kotak belajar sudah banyak dilakukan seperti Kotak Belajar Ajaib (Kobela) yang dilakukan oleh Aulia Gita Dyani pada tahun 2019 dan Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) yang dilakukan oleh Amrik Wijayanti pada tahun 2019 namun belum ada yang menyajikan kotak belajar yang berlapis-lapis dalam satu media. Adapun media yang dikembangkan peneliti yaitu berupa kotak yang berlapis-lapis sehingga lebih menarik perhatian siswa. Media Kotak Belajar Praaksara (Kopas) dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS materi Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka pengembangan media pembelajaran IPS kelas VII berupa Kotak Belajar Praaksara (Kopas) pada materi kehidupan manusia pada masa praaksara di MTs Hidayatut-Thullab Robatal Sampang penting untuk dilakukan karena dari beberapa penelitian terdahulu belum ada yang melakukan pengembangan media kotak belajar yang berlapis-lapis dalam satu media sehingga pengembangan yang dilakukan peneliti termasuk hal yang baru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berupa buku paket.
2. Belum terdapat media pembelajaran penunjang lainnya bagi siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi penelitian pada pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam jenis media visual berupa kotak persegi panjang untuk muatan IPS materi kehidupan manusia pada masa praaksara. Hal ini berdasarkan pada permasalahan dimana media yang digunakan guru masih terpaku pada buku paket, serta belum terdapat buku sumber belajar penunjang yang cukup bagi siswa. Pengembangan media akan dibatasi pada pokok bahasan

periodisasi masa praaksara. Adapun media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu Kotak Belajar Praaksara (Kopas).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media Kotak Belajar Praaksara (Kopas) pada mata pelajaran IPS materi kehidupan manusia pada masa praaksara.?
2. Bagaimanakah kelayakan media Kotak Belajar Praaksara (Kopas) pada mata pelajaran IPS materi kehidupan manusia pada masa praaksara.?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah diuraikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media Kotak Belajar Praaksara (Kopas) pada muatan IPS materi kehidupan manusia pada masa praaksara.
2. Mengidentifikasi kelayakan media Kotak Belajar Praaksara (Kopas) pada muatan IPS materi kehidupan manusia pada masa praaksara.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan sumbangan bahan kajian terkait pengembangan media pembelajaran berupa Kotak Belajar Praaksara (Kopas).
2. Memudahkan siswa dalam memahami muatan IPS materi kehidupan manusia pada masa praaksara.
3. Menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran sehingga guru termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.
4. Menambah media dan sumber belajar bagi siswa serta dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Kotak Belajar Praaksara (Kopas) sesuai dengan materi kehidupan manusia pada masa praaksara, secara rinci maka spesifikasinya sebagai berikut:

1. Produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk Kotak Belajar Praaksara (Kopas).
2. Materi pada media pembelajaran yaitu tentang kehidupan manusia pada masa praaksara.
3. Media pembelajaran Kotak Belajar Praaksara (Kopas) dapat digunakan secara mandiri maupun secara kelompok.
4. Media pembelajaran Kotak Belajar Praaksara (Kopas) memenuhi aspek penilaian kualitas

a. Aspek materi atau isi

b. Aspek penyajian

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁷ Dengan adanya media pembelajaran, materi atau pesan yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran akan mudah disampaikan kepada si penerima pesan yaitu siswa. Tidak semua materi dapat dijelaskan secara verbal saja, akan tetapi perlu juga bantuan dalam menyampaikan sebuah makna kepada siswa melalui media pembelajaran.

Dalam pembelajaran tentunya siswa membutuhkan sesuatu yang menarik untuk di lihat, didengarkan bahkan yang bisa mereka rasakan. Jika pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru dan menerapkan metode ceramah saja, maka siswa akan merasa bosan dan pembelajaran menjadi tidak menarik. Penggunaan media pembelajaran selain tujuannya untuk memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa,

⁷ Azhar Arsyad, op. cit. hlm 3.

media pembelajaran juga bertujuan untuk menarik perhatian siswa supaya bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran.⁸

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan berupa materi pelajaran dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam menerima pesan dari guru, dengan begitu dapat mendorong keberhasilan proses belajar mengajar dan mampu meningkatkan pemahaman siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai alat bantu pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:⁹

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa inti dari beberapa fungsi media yang telah diuraikan yaitu media sebagai alat bantu dalam pembelajaran berfungsi mempermudah pelaksanaan kegiatan

⁸ Ahmad Susanto, op. cit. hlm 320.

⁹ Ibid, hlm 326.

pembelajaran. Melalui pemilihan dan penggunaan media secara tepat dapat membantu siswa memiliki pemahaman yang sama berkaitan dengan materi yang diajarkan meskipun tingkat pemahaman siswa berbeda-beda. Penggunaan media sangatlah penting dalam pembelajaran, karena media memberikan manfaat baik bagi guru maupun siswa.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pemilihan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, karena terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Ahmad Susanto membedakan media menjadi media berbasis visual, media berbasis audiovisual, media berbasis komputer, media berbasis edutainment, dan film animasi. Pengelompokan media tersebut yaitu:¹⁰

- 1) Media berbasis visual merupakan media yang hanya melibatkan indera penglihatan, antara lain media cetak, prototipe, serta media realitas alam sekitar.
- 2) Media berbasis audiovisual merupakan jenis media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan, seperti video.
- 3) Media berbasis komputer merupakan jenis media berbantuan komputer.
- 4) Media berbasis edutainment merupakan jenis media yang menggabungkan elemen edukasi dan hiburan secara harmonis. Seperti aplikasi, permainan komputer.

¹⁰ Ibid, hlm 327.

5) Film animasi didefinisikan sebagai tampilan cepat dari urutan gambar statis yang menciptakan ilusi gerak.

Dari uraian tersebut, media Kopas termasuk pada media berbasis visual yang hanya dapat diindra oleh mata. Pemilihan media berbasis visual ini didasarkan pada kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dalam mengembangkan media dengan jenis lainnya.

2. Kotak Belajar Praaksara (Kopas)

Media adalah segala sesuatu yang dapat membangun kondisi dimana siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap¹¹. Media sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan potensi belajar siswa¹².

Media Kotak Belajar Praaksara (Kopas) merupakan media pembelajaran konkret, yang diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang baru bagi peserta didik¹³. Kotak belajar adalah suatu kotak yang di gunakan untuk belajar (memperoleh ilmu) yang dianggap sebagai barang baru atau aneh yang di dalamnya ada alat yang digerakkan oleh

¹¹ Nurhasnawati, *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi Pengembangan* (Pekan Baru: Yayasan Pusaka Riau, 2011), 24.

¹² Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 3.

¹³ Puji Sri Lestari dan Ratnasari Diah Utami, "Pengembangan Media Pembelajaran Kobela Pada Muatan Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar," *Aksioma*, 11, no. 4 (2022): 2628, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6104>.

manusia¹⁴. Media pembelajaran Kotak Belajar Praaksara (Kopas) merupakan salah satu media yang memudahkan siswa dalam memahami materi perodesasi masa praaksara. Media ini merupakan inovasi yang dilakukan oleh penulis dalam memahami materi.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu mata Pelajaran yang mengkaji kehidupan social yang bahannya didasarkan pada kajian Sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara.¹⁵ Dalam kurikulum pendidikan di Indonesia tanggung utamanya adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.¹⁶

Materi dalam pembelajaran IPS terdiri dari fakta, konsep, dan generalisasi, sehingga perlu adanya penggunaan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pembelajaran IPS harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang didukung dengan pemanfaatan berbagai

¹⁴ Sugeng Hartanto, "Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"*, 3, no. 1 (Januari, 2016): 35. <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.3.1.33-42>.

¹⁵ Eka Yusnaldi, *Potret Baru Pembelajaran IPS* (Medan: Perdana Publishing, 2019), 6.

¹⁶ Enok Maryani & Helius Syamsudin, "Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial", *Jurnal Penelitian*, 9, no. 1(April, 2009), 5.

sumber dan alat bantu belajar serta pemanfaatan lingkungan agar pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan gabungan dari beberapa disiplin ilmu sosial yang mengkaji manusia dan lingkungannya. Sebagai hasil gabungan dari beberapa disiplin ilmu sosial, konsep materi dalam pembelajaran IPS diajarkan secara utuh dan terpadu. Pembelajaran IPS harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dimana pembelajaran harus menyenangkan. Berkaitan dengan hal tersebut guru dapat memanfaatkan media pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik. Terdapat tiga karakteristik tujuan IPS, yaitu: Pendidikan kemanusiaan, pendidikan kewarganegaraan, dan pendidikan intelektual. *Pertama*, pendidikan kemanusiaan memiliki arti bahwa IPS harus membantu anak memahami pengalamannya dan menemukan arti dan makna kehidupannya. *Kedua*, pendidikan kewarganegaraan mengandung arti bahwa siswa harus dipersiapkan untuk berpartisipasi secara efektif dalam dinamika kehidupan masyarakat. *Ketiga*, pendidikan intelektual mengandung arti bahwa anak

membutuhkan bimbingan dan arahan untuk memperoleh ide-ide analitis yang dapat memecahkan masalah.¹⁷

Penggunaan media Kopas dalam pembelajaran IPS bertujuan dalam segi pendidikan intelektual. Dengan menggunakan Kopas dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan daya serap peserta didik mengenai kehidupan masa praaksara.

¹⁷ Ahmad Susanto, *op. cit.* hlm 30-31.