

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Semua proses pembelajaran yang dilaksanakan harus berdasarkan kurikulum. Kurikulum dijadikan sebagai acuan untuk menjalankan kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan yang hendak diinginkan. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum yang digunakan dalam pendidikan di Indonesia sudah mengalami beberapa pergantian. Hal ini dituntut untuk mengikuti perubahan zaman dan ilmu pengetahuan, sampai saat ini di Indonesia menerapkan kurikulum yang terbaru yaitu kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik terpadu yang artinya penggabungan dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. Mata pelajaran yang sebelumnya terpisah diintegrasikan kedalam sebuah pembelajaran yang menggunakan tema yang saling terkait sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna terhadap siswa. Kurikulum 2013 mendefinisikan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) mengenai kualifikasi kemampuan lulusan sesuai dengan kriteria yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan proses dan hasil.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang mengarah pada terjadinya kegiatan pembelajaran yang optimal.

Pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan dikarenakan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Penggunaan media akan menjadikan pembelajaran tematik lebih variatif sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV di SD Negeri 101775 Sampali, dimana pembelajaran tematik kurang efektif karena siswa kurang memahami makna pembelajaran yang menggunakan tema dan tidak mengaktifkan siswa, hal ini membuat suasana kelas membosankan dalam pembelajaran tematik karena hanya mampu membuat siswa menguasai materi secara ingatan saja. Selain itu, penggunaan media masih sangat minim. Dalam pembelajaran di kelas tersebut guru sudah pernah menggunakan media dua dimensi berupa gambar dan poster yang penggunaannya hanya kadang-kadang

diterapkan. Media ini memiliki keterbatasan yaitu hanya sebatas menampilkan gambar statis saja yang dipajang akibatnya masih banyak siswa yang bingung terhadap materi dan kurang termotivasi untuk belajar. Minimnya pengadaan media di sekolah dikarenakan guru kesulitan dalam memilih serta terbatasnya waktu untuk mengembangkan media pembelajaran baru. Guru kurang mampu dalam membuat, memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik motivasi belajar siswa.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 101775 Sampali diperoleh data rata-rata nilai Ujian Tengah Semester (UTS) I kelas IV-A masih tergolong rendah dan di bawah KKM, dimana nilai yang seharusnya dicapai oleh setiap siswa sebesar 70. Siswa kelas IV-A yang berjumlah 31 orang siswa, yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 15 orang perempuan ditemukan ada 19 orang yang tidak tuntas dan hanya 12 siswa yang tuntas. Jika dipersentasikan maka ada 61,29% yang tidak mencapai KKM dan 38,71% yang mencapai KKM. Ini terlihat bahwa siswa kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai KKM, dimana guru masih belum efektif menerapkan pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Keseringan guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, tetapi sebagian dari siswa masih kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan kurang menariknya pembelajaran sehingga membuat keadaan kelas menjadi kurang kondusif dan tujuan pembelajaran sulit dicapai. Seharusnya untuk menerapkan pembelajaran kurikulum 2013 guru harus menguasai pendekatan sintifik, dimana pembelajaran bukan lagi

hanya berpusat pada guru tetapi secara aktif siswa menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media dan hanya mengandalkan buku pelajaran serta melihat gambar atau poster yang ada dalam kelas tersebut.

Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan awal pada siswa kelas IV SD Negeri 101775 Sampali, dimana minimnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa jenuh dan kurang antusias mengikuti pembelajaran tematik di dalam kelas. Pada saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran terlihat siswa kurang memperhatikan bahkan ada beberapa siswa yang bermalas-malasan dan asik berbicara dengan teman sebangku. Ketidaktertarikan siswa pada pembelajaran berasal dari guru yang kurang kreatif dalam mengolah materi yang disampaikan melalui media sehingga pembelajaran menjadi monoton. Karena keterbatasan media yang digunakan menjadi kendala dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran sulit dicapai dan membuat hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Selain itu, guru kesulitan memilih dan mengembangkan media pembelajaran terbaru yang memotivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, penggunaan media visual seharusnya dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kesulitan guru menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan mampu mengubah kondisi pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Penerapan pendekatan saintifik juga perlu diterapkan dalam proses pembelajaran. Pendekatan saintifik berperan sebagai kendaraan yang digunakan agar siswa mudah menyerap informasi yang disampaikan secara maksimal dan pengetahuan secara cepat serta efisien sehingga memberikan sajian pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan pembelajaran

menjadi lebih bermakna. Beberapa media yang ditemukan dilapangan masih kurang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini disebabkan cakupan materi dalam media tersebut dibuat untuk kalangan umum dan tidak memperhatikan secara khusus karakteristik kebutuhan sekolah yang akan menggunakan media tersebut, contoh-contoh dan ilustrasi yang ditampilkan dalam media tidak sesuai dengan penerapan kurikulum 2013 di sekolah tersebut yang membuat siswa dapat belajar secara aktif dan sebagai pusat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pada kompetensi pembelajaran dan kebutuhan siswa kelas IV Tema 7 Indahya Keragaman Negeriku, Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku, Pembelajaran 3 adalah tentang media keragaman rumah adat di Indonesia. Media pembelajaran rumah adat di Indonesia akan dikemas dalam sebuah papan lingkaran berputar yang dapat diamati dari satu arah pandangan saja. Daryanto (2010: 18) menyatakan bahwa “Media pembelajaran dua dimensi (2D), yaitu media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar, meliputi grafis, media papan dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi. Sejalan dengan Pratiwi (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media papan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dan dapat membantu siswa memahami materi. Media pembelajaran rumah adat berputar belum ada pengembangan sebelumnya sehingga media pembelajaran ini akan menjadi inovasi dalam dunia pendidikan untuk menyampaikan materi.

Hal-hal ini dapat dijadikan suatu pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran visual dua dimensi sebagai alternatif dari sekian banyak bentuk media pembelajaran yang digunakan guru agar pembelajaran lebih menyenangkan

dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa serta menjadi sebuah solusi mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran tematik mengimplementasikan kurikulum 2013. Dengan media pembelajaran visual dua dimensi ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memperdalam materi pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian “**Pengembangan Media Pembelajaran Paliraber (*Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar*) Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahny Keragaman di Negeriku Siswa Kelas IV SD Negeri 101775 Sampali T.A 2019/2020**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang masalah tersebut, maka masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Minimnya ketersediaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akibatnya hasil belajar siswa masih tergolong rendah.
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran akibatnya siswa merasa kesulitan memahami materi dalam pembelajaran tematik.
3. Siswa kurang antusias terhadap kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media.
4. Guru kurang memahami berbagai pendekatan pembelajaran, terutama pendekatan saintifik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis perlu membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah: “Pengembangan media pembelajaran Paliraber berbasis pendekatan saintifik pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” tepatnya pada subtema 2 pembelajaran 3 siswa kelas IV SD Negeri 101775 Sampali T.A 2019/2020”. Media pembelajaran yang akan dibuat adalah media pembelajaran Paliraber yang berisikan nama-nama rumah adat, asal daerah dan keunikannya dari 34 provinsi di Indonesia yang akan dikemas dalam bentuk papan lingkaran berputar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana kelayakan media pembelajaran Paliraber berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD Negeri 101775 Sampali pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 2 berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan tanggapan siswa?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: “Mengembangkan media pembelajaran berupa Papan lingkaran rumah adat berputar berbasis pendekatan saintifik yang layak digunakan untuk siswa kelas IV SD Negeri 101775 Sampali T.A 2019/2020”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Untuk menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan papan lingkaran berputar yang digunakan dalam pembelajaran Tematik dan dapat dijadikan sebagai dasar ataupun rujukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran papan lingkaran berputar dalam tematik.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan penalaran serta memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran tenaga pengajar.

2. Bagi Guru

Sebagai acuan bagi guru untuk mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran visual dua dimensi untuk materi lain yang sesuai dan relevan.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran dua dimensi demi mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman berharga dan menambah wawasan peneliti serta dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya terkhusus

jurusan S1 PGSD FIP UNIMED dalam mengembangkan media pembelajaran demi mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah.



THE
Character Building
UNIVERSITY