

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dinilai sebagai bekal yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia agar dapat mewujudkan kehidupan yang lebih bermartabat meneruskan perjuangan dalam diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik penting, dididik menjadi orang yang berguna baik bagi Agama, Keluarga, dan Bangsa. Berdasarkan Undang – undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 persaingan global. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan setiap manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkan pendidikan dan mampu menggunakan dan mengembangkan pendidikan yang diperoleh.

Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan Undang- undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Ketersediaan sarana dan prasarana dalam pendidikan dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan berdampak pada hasil pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas guru harus menyediakan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran yang efektif dan efisien agar informasi yang hendak disampaikan tersampaikan dengan tepat, sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berbagai upaya dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar yang bertujuan memberdayakan semua warga Indonesia agar dapat berkembang menjadi manusia yang berkualitas dan mampu menjawab tantangan zaman yang menuju ke arah global, menurut Ratumanan (2013, h. 4).

Seorang guru juga harus memilih metode, model dan media yang tepat sesuai kebutuhan dan keadaan siswa. Dengan merencanakan strategi yang tepat guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pokok, dengan dibantu media pembelajaran kreatif dan inovatif agar siswa lebih mudah dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran guru selain menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa, guru juga perlu menyiapkan media yang mampu membantu proses pembelajaran agar efektif dan efisien tentunya dengan memperhatikan karakteristik yang sesuai kebutuhan siswa.

Media dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan bantuan benda konkret atau contoh, siswa mampu mengimplementasikan informasi dari kegiatan belajar yang diperoleh. Seperti yang diungkapkan Maharani (2013, h. 32) dalam Indonesian *Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* bahwa pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran makin menuntut lahirnya media-media

pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak bisa dipungkiri lagi telah menjadi suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Karena memang proses belajar merupakan proses internal dalam diri manusia maka pendidik bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar atau sebagai fasilitator.

Di sinilah media pembelajaran menjadi penting. Dalam mempelajari kurikulum 2013 yang menerapkan tema membuat siswa mempelajari keseluruhan mata pelajaran yang digabungkan menjadi satu yang memiliki keterkaitan satu dengan yang lain. Kegiatan belajar dan pembelajaran di dalam kelas tidak hanya berpusat pada satu informasi bukan hanya guru yang bertindak sebagai pemberi informasi namun disini siswa ikut berperan aktif dalam memberikan informasi bisa dari mana saja bukan hanya buku.

Tentunya dalam penyampaian materi diperlukan media yang tepat sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru media sebagai alat bantu untuk kegiatan belajar dan pembelajaran. Di kelas IV Sekolah Dasar terdapat ketrampilah berbicara yang melatih siswa untuk bercerita berdasarkan tugas sehari-hari yang dialami berdasarkan lingkungannya. Pengembangan atau inovasi yang dilakukan oleh guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran seperti menerapkan model dan metode yang sesuai dengan materi yang berkaitan. Bukan hanya model dan metode saja yang dapat menjadi strategi guru agar proses penyampaian materi berjalan sesuai tujuan pembelajaran, media juga dapat menjadi sebuah strategi yang dapat menarik perhatian siswa khususnya kelas IV.

Untuk pembelajaran kelas empat sekolah dasar pada tema 7 indahya keragaman dinegeriku subtema 1 pembelajaran 5, memiliki gabungan beberapa mata pelajaran antaranya Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdP yang digabungkan menjadi satu informasi yang harus diterima siswa. Tentunya tanpa media yang tepat informasi tersebut tidak dapat tersampaikan pada siswa dengan sesuai tujuan dari pembelajaran. Di kelas IV Sekolah Dasar terdapat materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku melatih cara berfikir kritis serta pemahaman siswa untuk mengetahui bagaimana bentuk keragaman suku bangsa dan agama di indonesia berdasarkan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh siswa pada lingkungan tempat tinggalnya.

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, oleh karena itu dalam model pembelajaran yang diterapkan oleh guru telah diatur dalam undang-undang. Penerapan model pembelajaran haruslah sesuai dengan peraturan yang berlaku, dan harus sesuai dengan karakteristik yang dipelajari. Tidak bisa dipungkiri untuk menjalankan pendidikan karakter dengan sepenuhnya sesuai dengan tujuannya pada tujuan pendidikan nasional bukanlah suatu hal yang mudah.

Metode pembelajaran yang menjadi pendekatan penguatan karakter harus sesuai dan efektif. Salah satu model pembelajaran yang mampu mengembangkan karakter positif darisiswa adalah model *problem based learning* (PBL).

PBL adalah model pembelajaran yang mengedepankan masalah sebagai titik poin pembelajarannya. Hal ini dapat memfokuskan siswa untuk mengembangkan karakter pribadi dengan menggunakan masalah yang dia hadapi sebagai proses pembelajaran yang berujung pada peningkatan perkembangan karakter personal individu siswa tersebut. Hal ini juga dikemukakan oleh Fachrurazi (2011, h.78), bahwa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*).

Gambar merupakan media 2 dimensi yang memiliki makna dari setiap gambarnya. Gambar dapat memancing rasa ingin tahu anak dengan melihat gambar untuk memperoleh makna dari suatu gambar yang dilihat. Media yang dibantu gambar ini bertujuan agar siswa lebih mudah dalam menceritakan suatu pengalaman pribadi yang sudah di alami dengan mudah dan secara runtut. Emosi dan sikap siswa juga dapat terguguh dengan melihat gambar yang mempengaruhi daya pikir anak dampaknya meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mengembangkan media gambar yang digabung dengan papan daftar indah nya keragaman di negeriku siswa lebih mudah menerima materi.

**Table 1.1 Presentase Data Nilai UTS Siswa Kelas IV-A**

Jumlah Siswa	KKM	Hasil Belajar UTS Siswa	
		≥ KKM (%)	≤ KKM (%)
22 orang	66	31	69

Sumber (Hasil Belajar UTS Siswa Kelas IV-A SDN 104188 Medan Krio

**Table 1.2 Presentase Data Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV-A**

Tahun Pelajaran	KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)
2021/2022	66	$\geq$	7	31 (%)
		$\leq$	15	69 (%)
		Jumlah	22	100 (%)

Sumber (Hasil Belajar Ulangan Harian Siswa Kelas IV SDN 104188Medan Krio)

Berdasarkan data yang diperoleh masih banyak siswa kelas IV-A SD Negeri 104188 Medan Krio yang belum mampu mengikuti dan menuntaskan pembelajaran tematik yang diikuti. Masih rendahnya nilai siswa disebabkan oleh siswa itu sendiri. Menurut guru, permasalahannya bukan pada soal dan materi yang tidak sama dengan yang di ajarkan, tetapi karena sebagian besar siswa kurang memahami pembelajaran tematik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 23 Januari 2023 dengan guru kelas IV-A SD Negeri 104188 Medan Krio alasan mengapa tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Kemudian keterbatasan waktu guru dalam membuat media pembelajaran dan sekolah yang kurang dalam penyediaan alat/media pembelajaran yang memadai. Sehingga media yang biasanya digunakan masih menggunakan versi lama yang memiliki tampilan serta cara kerja media yang kurang menarik ataupun sudah tidak menarik lagi baik dari segi warna, tampilan,serta desain. Dalam menumbuhkan jiwa yang inovatif, kreatif, dan aktif dibutuhkan pembelajaran dengan pendukung sarana pembelajaran seperti media pembelajaran dengan desain kegiatan yang mengarahkan siswa secara mandiri mendapatkan informasi dengan batasan waktu yang telah disepakati.

*Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan di tingkat Sekolah Dasar Kelas Tinggi. Dari latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian tentang Pengembangan Media BDA (*Board Daily Activities*) Menggunakan model *Problem Based Learning* Tema 7 Subtema 1 PB 5 Kelas 4 SD Negeri 104188. Bermaksud membuat media pembelajaran dari gambar yang digabungkan dengan sebuah papan daftar kegiatan menjadi BDA (*Board Daily Activities*) yang membantu siswa meningkatkan hasil belajar dalam bercerita dan menentukan waktu sebuah kejadian dalam proses pembelajaran tematik

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dibuat, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut

- 1.1.1 Selama pembelajaran kurangnya minat belajar dari siswa diketahui saat berkurangnya respon peserta didik saat menjawab pertanyaan guru maupun bertanya mengenai materi pembelajaran.
- 1.1.2 Media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan belum bisa membantu siswa memahami pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.
- 1.1.3 Kurangnya Keterampilan guru di SD Negeri 104188 Medan Krio dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan kreatif.
- 1.1.4 Belum pernah dilakukan pengembangan media pembelajaran *Board Daily Activities* di SD Negeri 104188 Medan Krio.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan mencapai tujuan penelitian, maka berbagai permasalahan yang teridentifikasi sebelumnya merupakan permasalahan yang cukup luas yang berfokus pada pengembangan media BDA (*Board Daily Activities*) pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Sub Tema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 5 menyampaikan kegiatan sehari-hari siswa sesuai pengalaman dengan cerita yang runtut sesuai waktu dan gambar yang disediakan oleh guru untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan yang diangkat adalah:

- 1.4.1 Bagaimana Kelayakan media pembelajaran BDA *Board Daily Activities* Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD Negeri 104188 Medan Krio?
- 1.4.2 Bagaimana Kepraktisan media pembelajaran BDA *Board Daily Activities* Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD Negeri 104188 Medan Krio?
- 1.4.3 Bagaimana Keefektifan media pembelajaran BDA *Board Daily Activities* Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD Negeri 104188 Medan Krio?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian diatas peneliti menyimpulkan, adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- 1.5.1 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran BDA *Board Daily Activities* Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD Negeri 104188 MedanKrio.
- 1.5.2 Untuk mengetahui Kepraktisan media pembelajaran BDA *Board Daily Activities* Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD Negeri 104188 MedanKrio.
- 1.5.3 Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran BDA *Board Daily Activities* Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD Negeri 104188 MedanKrio.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berharap melalui hasil penelitian pengembangan ini memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Berikut manfaat dari penelitian ini :

#### 1. Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini secara teoritis yakni dapat digunakan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan menyangkut Pengembangan Media Pembelajaran BDA (*Board Daily Activities*) berbasis *Problem Based Learning*.

## 2. Manfaat Praktis

Berikut manfaat praktis penggunaan media pembelajaran BDA (*Board Daily Activities*) berbasis *Problem Based Learning*:

### a. Bagi Siswa

Dari penelitian ini semoga media pembelajaran BDA (*Board Daily Activities*) berbasis *Problem Based Learning* dapat dipergunakan menjadi media pembelajaran dan digunakan untuk mengembangkan kreatifitas siswa, sehingga aktivitas belajar dapat dilaksanakan secara maksimal

### b. Bagi Guru

Dari penelitian ini dapat disajikan sebagai pegangan bagi guru pada materi Indahnya Keragaman di Negeriku sehingga saat proses pembelajaran berlangsung berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan untuk referensi meningkatkan pemahaman siswa mengenai Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IV Sekolah Dasar.

### d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara membuat dan mengembangkan media pembelajaran BDA (*Board Daily Activities*) berbasis *Problem Based Learning* dan menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian jenis *Research and Development* (R&D).

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini bisa dilanjutkan atau dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian sejenis.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

