

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kelas dasar secara khusus disusun untuk memberikan landasan penting agar dapat berfungsi dalam kehidupan dengan memupuk pengembangan sudut pandang, keahlian, dan kemampuan dasar. Lembaga pendidikan sekolah awal, disebut juga madrasah ibtidaiyah (SD/MI), bertanggung jawab untuk menanamkan kemampuan dasar seperti literasi, numerasi, dan informasi dasar yang sesuai dengan tahap pertumbuhannya.

Sekolah dasar memainkan peran penting dalam pembangunan dan kemajuan suatu negara dan pemerintahannya. Adapun UU No. 20 Tahun 2013 (Depdiknas, 2014, h. 1), “Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk menyediakan suasana dan tata cara belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuannya”. Hal ini mencakup penanaman ketabahan spiritual, disiplin diri, individualitas, intelektualitas, budi pekerti yang berbudi luhur, dan kemahiran yang bermanfaat bagi kesejahteraan diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Akademi diharuskan untuk terlibat dalam kegiatan aktualisasi diri untuk menilai kemampuan mereka yang diuji di kelas. Kapasitas mengajar meliputi kemampuan pendidik dalam memahami remaja, menyusun strategi dan melaksanakan pengajaran, menilai kinerja siswa, serta menumbuhkan realisasi kemampuannya. Pendidik profesional yang memiliki keterampilan berbasis pengajaran ini mampu menerapkan strategi perkembangan yang cukup yang selaras dengan kualitas unik, psikologis, budaya dan keterampilan awal siswa.

Proses formal pendidikan diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, perlu diselenggarakan pembelajaran yang mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk karakteristik siswa, latar belakang sosial, budaya, dan potensi awal, serta kualitas kegiatan belajar. Kualitas pembelajaran yang baik dapat tercermin dalam hasil belajar yang positif, yang dapat dicapai melalui interaksi berbagai pendukung, termasuk penggunaan media. Belajar merupakan proses kompleks yang dapat terjadi sepanjang hidup seseorang. Proses belajar secara formal di sekolah bertujuan untuk membimbing perubahan yang terencana pada diri siswa. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang melibatkan sejumlah mata pelajaran pada satu tema sehingga mampu memberikan pengetahuan yang bermakna bagi peserta didik. Namun, pada kenyataannya dalam menerapkan pembelajaran tematik tidak begitu mudah, karena sering dijumpai permasalahan peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.

Kesulitan belajar adalah keadaan ketika peserta didik tidak mampu belajar sebagaimana mestinya yang diakibatkan oleh hal-hal tertentu, akibatnya siswa tidak mampu memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Seperti yang diungkapkan oleh Ananda & Nuraini (2019, h. 9), media pembelajaran dianggap sebagai unit pembelajaran independen yang terdiri dari serangkaian kegiatan belajar yang dirancang untuk mendukung pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara jelas.

Media pendidikan digunakan untuk membantu dan mendampingi praktisi dalam menyampaikan isi pelajaran dengan cara yang menarik dan selaras dengan peserta didik dan teknologi. kualitas. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa cara kita belajar tetap menarik dan meningkatkan kesadaran siswa terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan. Asyhar (2012, h. 8) mendefinisikan media pengajaran sebagai penampikan isi dari bentuk-bentuk dengan cara yang disengaja. Tujuannya adalah untuk membangun ruang kelas yang ideal untuk memfasilitasi keberhasilan dan efektivitas pembelajaran siswa. Penggunaannya diharapkan dapat menjadi katalis bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengajaran di kelas berfungsi sebagai pemimpin yang bergerak yang mempersiapkan siswa untuk belajar dan memungkinkan mereka menghasilkan pengetahuan. Penggunaan media arus utama secara produktif dalam upaya pendidikan dapat melahirkan aspirasi dan daya tarik baru, menstimulasi metode pengajaran, dan memberikan pengaruh psikologis pada siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan suatu pendidikan dengan membuatnya lebih menarik. Media sering kali berfungsi sebagai sumber pendidikan untuk menyampaikan pesan dan sebagai bantuan pendukung dalam alur kerja pengalaman pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran implisit memungkinkan siswa untuk memahami dan mengasimilasi konten dengan lebih efektif.

Penelitian pra dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 16 Desember 2022, di SD Negeri 104188 Medan Krio. Informasi diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan Ibu Warningsih, yang merupakan wali kelas V-A. Hasil pra penelitian ini, yang dilakukan pada tanggal 16 Desember 2022, melibatkan

metode observasi dan wawancara dengan Ibu Warningsih sebagai guru kelas V-A. Dalam kondisi saat itu, ditemukan bahwa siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran utamanya bersifat ceramah, sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Saat diajak untuk berdiskusi, sebagian besar siswa kesulitan mengungkapkan pendapat, dan mereka juga menghadapi kesulitan dalam mengingat materi.

Guru sering menggunakan metode pembelajaran berupa ceramah, dengan penjelasan materi yang diikuti oleh sedikit tanya jawab dan pemberian tugas. Pendekatan ini menciptakan suasana pembelajaran yang monoton. Selain itu, guru tidak aktif dalam mengembangkan media pembelajaran, dan model pembelajaran yang diterapkan cenderung kurang bervariasi, sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah. Fasilitas yang ada di sekolah, seperti LCD atau media proyeksi, belum dimanfaatkan dengan optimal.

Pada saat pembelajaran berlangsung, fokus tetap pada guru. Beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini di kelas V-A SD Negeri 104188 Medan Krio melibatkan ketidakadanya penggunaan media pembelajaran berbasis model pembelajaran, sejumlah siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, dan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Data nilai siswa sebelum menggunakan media retaya juga mencerminkan beberapa kendala.

Tabel 1.1 Presentase Data Nilai UH Peserta Didik Kelas V-A

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	<66	Belum Tuntas	12	60%
2	>66	Tuntas	8	40%
	Jumlah		20	100%

(Sumber : Hasil Ulangan Harian Tema 8 Subtema 1 PB 3 Siswa Kelas V-A SDN 104188 Medan Krio)

Institusi pendidikan menghadapi beberapa masalah yang dapat diselesaikan dengan menggabungkan sumber daya pendidikan yang menarik dan beragam. Dengan menggunakan pendekatan ini, pendidikan dapat difasilitasi untuk menumbuhkan prestasi pendidikan, meningkatkan semangat dan semangat dalam belajar. Pentingnya penggunaan media pendidikan dalam memfasilitasi jumlah siswa yang terlibat dalam upaya pengajaran adalah untuk mengurangi potensi kebosanan siswa.

Pemanfaatan bahan ajar yang didasarkan pada model pedagogi masih terbatas, sehingga mendorong pihak yang melakukan penelitian untuk meningkatkan kualitas prosedur pendidikan guna mendorong lebih banyak keterlibatan siswa dalam upaya pembelajaran. Teknik yang efisien adalah dengan menggunakan APE media berita (Instrumen Kegiatan Pendidikan") dengan membuat media yang mereplikasi peta budaya. Pemilihan teknik ini didasarkan pada penyesuaian sejarah pertumbuhan penyalinan budaya di media dengan preferensi sekolah dasar siswa yang mempunyai kecenderungan untuk melakukan aktivitas bermain. Media replika peta budaya ini dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan pendekatan tematik, khususnya pada tema 8, subtema 1, pembelajaran 3. Materi ini mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS. Inspirasi pembuatan media ini diambil dari peta yang biasanya ada di dalam kelas. Secara fisik, replika peta budaya ini memiliki desain mirip dengan peta konvensional, tetapi perbedaannya terletak pada bahan dasarnya yang terbuat dari koran yang dicat dan diwarnai dengan cat berwarna.

Selain penggunaan media, aspek pendukung lainnya adalah penerapan model pembelajaran selama proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan konsep kurikulum 2013 adalah model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*). Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas, peneliti termotivasi untuk menjalankan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Retaya Menggunakan Model *Problem Based Learning* Tema 8 Subtema 1 Pb 3 Kelas V SDN 104188 Medan Krio T.A 2023/2024.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya, masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Keterbatasan variasi dalam model pembelajaran, sehingga kurang memikat minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik.
3. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada peran guru.
4. Belum adanya pengembangan media retaya berbasis model *problem based learning* pada tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 3 di kelas V SDN 104188 Medan Krio, T.A 2023/2024.

1.3 Batasan Masalah

Banyak faktor yang memiliki dampak terhadap proses pembelajaran di SDN 104188, Kecamatan Medan Krio, sehingga penelitian menyeluruh menjadi tidak mungkin dilakukan. Oleh karena itu, peneliti membatasi lingkup masalah yang akan diinvestigasi. Fokus penelitian akan difokuskan pada pengembangan media retaya berbasis *problem based learning* pada tema 8, subtema 1, pembelajaran 3, yang mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS untuk siswa kelas V di SDN 104188, Medan Krio, T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah penelitian, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Sejauh mana kelayakan Media Retaya Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 3 untuk kelas V di SDN 104188, Medan Krio, T.A 2023/2024?
2. Seberapa praktis penggunaan Media Retaya Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 3 di kelas V SDN 104188, Medan Krio, T.A 2023/2024?
3. Seberapa efektif Media Retaya Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 3 untuk kelas V di SDN 104188, Medan Krio, T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan perumusan masalah penelitian, peneliti mengidentifikasi tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Menilai kelayakan Media Retaya Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 3, di kelas V SDN 104188, Medan Krio, T.A 2023/2024.
2. Menilai kepraktisan penggunaan Media Retaya Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 3, di kelas V SDN 104188, Medan Krio, T.A 2023/2024.
3. Menilai keefektifan Media Retaya Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 3, di kelas V SDN 104188, Medan Krio, T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan penjelasan di atas, peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian pengembangan ini akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan terkait dengan pengembangan media berbasis *problem based learning*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berikut adalah manfaat praktis dari penggunaan media retaya berbasis *problem-based learning*:

1. Bagi guru

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru dengan memberikan alternatif menggunakan media retaya berbasis *problem-based learning*. Hal ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, dengan tujuan mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

2. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan referensi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pada Tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 3. Implementasi media retaya berbasis *problem-based learning* dapat menjadi sarana untuk peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

3. Bagi siswa

Bagi siswa, diharapkan bahwa media retaya berbasis *problem-based learning* hasil dari penelitian ini dapat menjadi alat pembelajaran yang meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti dengan memperluas pengetahuan mengenai pengembangan media dan penerapannya dalam konteks penelitian tipe *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian dapat menjadi kontribusi ilmiah yang berharga untuk perkembangan pengetahuan di bidang tersebut.

