

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan aktif.

Belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan kognitif motorik melalui interaksi. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Dari segi psikologi perbedaan individu ditimbulkan oleh berbagai macam aspek baik secara langsung atau tidak langsung yang timbul dari siswa. Adapun aspek-aspek tersebut, yaitu: kognitif (pengetahuan), afektif (kemampuan), dan psikomotor (keterampilan), tidak ketinggalan juga termasuk intelegensia, minat, bakat dan keadaan sosial ekonomi. Kemajuan teknologi membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi. Media sebagai akibat dari perkembangan, mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi para peserta didik dan besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan.

Manfaat aktivitas dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar siswa dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses

belajar. Belajar yang dimaksud berupa pembelajaran yang dilaksanakan secara realistik dan kongkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus-menerus.

Penyampaian materi yang tidak bervariasi dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat berbuat sendiri yang pada akhirnya akan pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa sebab pendidikan merupakan instrumen utama pengembang sumber daya manusia.

Mengembangkan media pembelajaran Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan, sehingga dapat bermanfaat dalam rangka peningkatan potensi individu. Siswa dituntut untuk dapat menerapkan semua aspek yang didapat dari proses belajar, sehingga dapat menjadi individu-individu yang kreatif. Pengembangan belajar individu untuk mewujudkan pribadi yang tidak saja menguasai pengetahuan dan keterampilan pribadi yang kreatif dan berintegritas tinggi.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar.

Kedudukan alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan alat bantu, bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Banyak alat bantu atau media belajar diciptakan untuk belajar mandiri saat ini, namun untuk mencari suatu pilihan atau solusi alat bantu yang benar-benar baik agar proses

belajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya. Alat bantu atau media untuk belajar mandiri sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal, baik yang dilakukan oleh sekolah. Alat bantu atau media pembelajaran dibuat dan dapat digunakan sesuai dengan subyek yang cenderung bersifat hafalan atau teoritis.

Pendidikan dikatakan berkualitas jika dalam pendidikan itu terlaksana pembelajaran yang terencana, terprogram, efisien, dan efektif, serta menggunakan model pembelajaran yang relevan dalam materi dan karakteristik peserta didik, variatif, evaluasi yang tepat, serta memilih media yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan .

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu dengan meningkatkan mutu pendidikan, proses pembelajaran berlangsung berdasarkan persiapan yang telah dibuat oleh pendidik. Pendidik harus mampu mengembangkan, dan memperluas ilmu pengetahuan, teknologi dan pengabdian kepada masyarakat kepada peserta didik melalui proses pembelajaran. Peserta didik yang terlibat dalam proses belajar pengetahuan diharapkan melalui perubahan baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap.

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang akan datang. Hal ini disebabkan pendidikan berpengaruh langsung terhadap perkembangan manusia. Oleh karena itu mutu pendidikan di sekolah harus mendapat perhatian serius.

Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada proses belajar mengajar di kelas. Dimana peran guru sangatlah penting untuk keberhasilan proses belajar mengajar serta dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus

mampu membuat suasana kelas yang hidup . sehingga siswa dapat membuat siswa semangat dan tekun dalam belajar.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dengan siswa. Semangat belajar siswa akan muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif apabila seseorang dalam keadaan gembira dalam belajar. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar yang optimal. Media bisa membuat sesuatu yang baik menjadi lebih baik, atau yang buruk menjadi makin buruk, bahkan membuat sesuatu yang buruk menjadi tidak begitu buruk.

Media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media akan menjadikan pembelajaran tematik lebih variatif sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal.

Berdasarkan studi pengamatan yang dilakukan, di SD ADVENT Lubuk Pakam, proses pembelajaran tematik pada tema tempat Tinggalku dan subtema Lingkungan tempat tinggalku pembelajaran dua diperoleh data bahwa ketuntasan hasil belajar

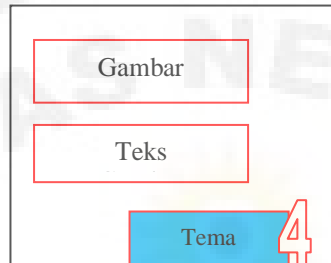
siswa masih rendah dan cenderung menurun, hal ini ditunjukkan dengan masih rendahnya persentase siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) selama 2 tahun pelajaran terakhir.

Keberagaman sumber belajar yang ada, tidak menjamin keberagaman sumber belajar yang digunakan. Hal ini dikarenakan melihat kenyataan yang ada bahwa penggunaan sumber belajar itu masih minim digunakan oleh guru, dengan asumsi efisiensi waktu dan materi yang disampaikan.

Salah satu hal penting dalam kegiatan pembelajaran adalah Media Pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis berdasarkan prinsip dan kriteria-kriteria tertentu. Media pembelajaran perlu dimiliki seorang guru agar pembelajaran yang dilakukan tidak melenceng dari tujuan yang telah ditentukan, dan agar peserta didik beraktivitas didalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran pokok dalam pembelajaran karena keberhasilan seseorang guru dalam melaksanakan pembelajaran tergantung pada wawasan, pengetahuan, pemahaman, dan tingkat kreatifitas dalam mengolah media pembelajaran dengan baik.

Salah satu masalah media pembelajaran yang dimiliki oleh guru adalah kurang menarik dan kurang lengkap atau lemahnya materi pembelajaran yang disajikan. Dari observasi yang telah dilakukan peneliti, guru hanya menggunakan papan tulis dan gambar yang ada di dalam buku sebagai media, gambar yang ada dalam buku mengenai daerah yang ada di Jawa membuat siswa berpikir abstrak yang tidak bisa membayangkan kondisi daerah di Jawa, media yang dipakai dalam proses pembelajaran seharusnya kontekstual yaitu mengenai daerah lingkungan siswa supaya mengenal lingkungan siswa yaitu lingkungan Deliserdang, media yang dibuat dalam penelitian ini berbentuk kartu di dalam kartu tersebut disajikan Teks dan gambar yang berupa pengetahuan

baru bagi peserta didik yaitu materi keadaan alam lingkungan Deliserdang terbagi atas daerah dataran Tinggi, daerah dataran rendah, dan daerah dataran pantai,



**Gambar 1.1 bentuk kartu pintar**

Dalam rangka melaksanakan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif peneliti mencoba sebuah kartu pintar yang dikemas sebuah informasi dalam bentuk kartu, guru dituntut untuk lebih kreatif, oleh karena itu guru dapat melakukan pengembangan pada media pembelajaran yang telah ditentukan. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik, diharapkan akan menarik minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, untuk pembelajaran tematik, sumber belajar yang sering digunakan di sekolah-sekolah kebanyakan yaitu mengacu pada Buku Sekolah.

Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang hidup dan menyenangkan di dalam proses pembelajaran, karena saat pembelajaran tematik banyak materi – materi yang terasa asing, membosankan, sulit dipahami siswa, karena dengan metode ceramah yang terlalu monoton akan membuat siswa merasa bosan dan tidak minat untuk belajar.

Namun yang terjadi selama ini banyak ditemukan sekolah-sekolah yang belum mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan juga sebatas papan tulis sebagai media mencatat, sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di SD Advent Lubuk Pakam menunjukkan bahwa proses pembelajaran tematik pada siswa kelas IV masih belum terjadi pengembangan media dalam proses pembelajaran baik dari pengamatan dari metode yang dilakukan guru hanya berceramah di dalam proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Membuat siswa jenuh mengikuti pembelajaran tematik dikelas terkadang mengantuk karena kurangnya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran tematik, dan berdasarkan wawancara dari beberapa guru, guru masih memiliki pengetahuan rendah tentang pengembangan media pembelajaran guru hanya menggunakan buku ajar yang dikeluarkan oleh departemen pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Advent Lubuk Pakam pembelajaran tematik kurang efektif dan tidak mengaktifkan peserta didik, membuat suasana kelas membosankan dalam pelajaran tematik proses pembelajaran hanya menciptakan siswa sebagai pendengar yaitu mampu menguasai teori secara kognitif yakni pemahaman secara ingatan saja. Wawancara dengan beberapa siswa kelas IV, siswa yang telah duduk di kelas VI pada tahun ini siswa mengatakan guru pada pembelajaran tematik di kelas IV belum menggunakan media pada tema Tempat Tinggalku siswa mengatakan dalam hal ini, mereka sulit mengerti dalam penjelasan yang digunakan oleh guru, guru hanya mengandalkan buku bacaan dan melihat-lihat gambar yang ada di buku tersebut. Dari berbagai pernyataan diatas wajar kiranya hasil belajar siswa masih rendah, dari soal yang diberikan pada ujian semester siswa juga hanya menjawab semampunya karena mereka belum paham dalam pokok bahasan tersebut, hal tersebut didukung dengan pemerolehan hasil belajar tematik siswa kelas IV tahun pelajaran 2014 / 2015 dan 2015/ 2016.



**Tabel 1.1**  
**Hasil Belajar Siswa Kelas IV Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2014- 2016**

Tahun	Nilai Rata Rata	KKM
2014/2015	50	70
2015/2016	40`	70

**(Sumber Rata Rata Nilai Siswa Kelas IV SD ADVENT LUBUK PAKAM)**

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata, siswa dari tahun 2015 sampai 2016 Belum mencapai KKM. Nilai KKM pembelajaran tematik yaitu 70, hal itu menunjukkan bahwa nilai tematik dalam 2 tahun belum mencapai hasil yang sesuai dengan standar tematik KKM yaitu 70 hal itu menunjukkan bahwa nilai tematik dalam 2 tahun belum memberikan hasil yang sesuai dalam penggunaan ide dalam penggunaan media terdapat sejumlah permasalahan pada pembelajaran tematik terdapat jumlah permasalahan pada pembelajaran tematik yang berasal dari siswa maupun guru berdasarkan dari yang diperoleh didalam penelitian pada siswa kelas IV SD Advent bahwa menggabungkan keaktifan belajar dalam pembelajaran.

Serta dari pengamatan di dalam kelas, proses pembelajaran tematik kurang upan balik bagi peserta didik, dan media yang diperoleh oleh sekolah dari di dinas sangatlah sulit diperoleh untuk dibeli terutama sub tema Lingkungan tempat tinggalku, untuk memenuhi tuntutan guru- guru yang ada di daerah Lubuk Pakam yang akan menjadi koleksi media pembelajaran tematik di sekolah yang ada di Daerah Lubuk Pakam, pengembangan kemampuan berpikir siswa belum diupayakan dalam pembelajaran tematik.

Guru lebih memfokuskan diri pada penyampaian materi dan berorientasi pada tes/ujian. Siswa hanya mempelajari Tematik sebagai produk menghafal konsep dan teori.



Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Kartu Pintar untuk Kelas IV SD di Lubuk Pakam.

Hal ini dimaksudkan untuk memberikan sajian pengajaran tematik yang lebih menarik bagi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu juga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Permasalahan mengenai ketidak mampuan pendidik dalam mengadakan media pembelajaran tepat dalam pembelajaran merupakan masalah yang dapat menghambat keberhasilan proses pendidikan, tujuan dari pembelajaran Tematik yang seharusnya mampu mengenalkan konsep- konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya kepada peserta didik tidak dapat tercapai dengan baik. Akibatnya peserta didik tidak dapat menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan peserta didik tidak memiliki kemampuan, mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh didalam kehidupan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah terlebih dahulu diuraikan, maka permasalahan yang teridentifikasi adalah:

1. Media Pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan kebutuhan siswa selalu ceramah.
2. Media Pembelajaran yang digunakan belum menciptakan suasana kelas yang hidup dan menyenangkan di dalam proses pembelajaran.
3. Media Pembelajaran yang digunakan belum menciptakan umpan balik yang baik dari peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari beberapa masalah yang telah diidentifikasi, maka peneliti membatasi permasalahan untuk lebih fokus dalam penelitian ini. Adapun batas masalah yang dimaksud adalah mengenai pengembangan media pembelajaran pada tema tempat tinggal dan sub tema lingkungan tempat tinggal .

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengetahui kualitas kelayakan mengembangkan media berbasis kartu pintar dalam pembelajaran tematik tema tempat tinggal dan sub tema lingkungan tempat tinggal pada pembelajaran tematik dengan kartu pintar kelas IV di Lubuk Pakam?
2. Apakah dengan pengembangan media pembelajaran tematik tema tempat tinggal dan sub tema lingkungan tempat tinggal berbasis kartu pintar pada siswa kelas IV SD Advent Lubuk Pakam dapat meningkatkan Keefektifan hasil belajar ?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran tematik tema tempat tinggal dan sub tema lingkungan tempat tinggal berbasis kartu pintar pada siswa kelas IV SD Advent Lubuk Pakam ?
4. Apakah ada perbedaan hasil belajar di kelas menggunakan media pembelajaran tematik di kelas eksperimen dan di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran di kelas kontrol tema tempat tinggal dan sub tema lingkungan tempat tinggal pada siswa kelas IV SD Advent Lubuk Pakam ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah

1. Untuk mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran tematik tema tempat tinggalku dan sub tema lingkungan tempat tinggalku pada pembelajaran tematik dengan kartu pintar kelas iv di lubuk pakam.
2. Untuk menjelaskan keefektifan hasil belajar Tematik dengan menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis kartu pintar pada siswa kelas IV SD Advent Lubuk Pakam.
3. Untuk melihat hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran Tematik tema tempat tinggalku dan sub tema lingkungan tempat tinggalku berbasis kartu pintar pada siswa kelas IV SD Advent Lubuk Pakam ?
4. Untuk melihat perbedaan hasil belajar di kelas menggunakan media pembelajaran tematik di kelas eksperimen dan di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran di kelas kontrol tema tempat tinggalku dan sub tema lingkungan tempat tinggalku berbasis kartu pintar pada siswa kelas IV SD Advent Lubuk Pakam ?

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, sekolah dan penulis sendiri, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran baik pembelajaran Tematik. Secara umum manfaat penelitian ini dapat dilihat dari dua segi yaitu, manfaat praktis dan manfaat teoretis.

#### 1. Manfaat teoretis

- a. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan keefektifan belajar siswa dalam mempelajari tematik.

- b. Untuk bahan informasi bagi penititi lain yang ingin mengembangkan media pembelajar Tematik yang sesuai dengan tema Tempat Tinggalku dan sub tema Lingkungan Tempat Tinggalku bagi peserta didik.
- c. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengembangan media pembelajaran Tematik berbasis kartu pintar.

## **2. Manfaat secara praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaaat bagi:

1. Siswa, dapat memudahkan siswa mempelajari lingkungan yang terdapat di daerahnya.
2. Guru kelas IV sekolah dasar di Lubuk Pakam, dapat membantu dalam penyediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam mengajar terutama pada sejarah lokal.
3. Sekolah, membantu sekolah meningkatkan keefektifan siswa secara individual maupun secara keseluruhan sehingga meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan agar menjadi lebih baik.