

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kurikulum merupakan komponen penting dalam pendidikan. Semua kegiatan pembelajaran diatur dalam kurikulum. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 19 tentang Pendidikan Nasional mengatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat alat yang berisikan tujuan, isi, dan juga bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan. Di Indonesia kurikulum sudah mengalami pergantian beberapa kali. Kurikulum terbaru yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menggunakan pendekatan tematik terpadu yang artinya setiap pembelajarannya tersusun ke dalam sebuah tema. Mata pelajaran yang sebelumnya terpisah diintegrasikan dalam bentuk tema sehingga mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lainnya saling berkaitan. Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, dalam kurikulum 2013 ini sudah disediakan seperangkat buku guru dan buku siswa yang akan mempermudah guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Dalam buku guru sudah tersusun rangkaian pembelajaran yang nantinya akan diterapkan di dalam setiap kegiatan pembelajaran, sedangkan di dalam buku siswa terdapat rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada kurikulum 2013 SD/MI menggunakan pendekatan tematik terintegrasi. Tematik terintegrasi merupakan

pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Dalam kurikulum tematik terintegrasi, guru dituntut untuk kreatif secara inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, agar pesan atau informasi lebih mudah didapat, dipahami dan dimengerti oleh siswa. Sehingga guru harus dapat mengembangkan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga keaktifan siswa terlihat.

Guru juga dapat memodifikasi kegiatan pembelajaran di dalamnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator. Walaupun sudah terdapat kegiatan pembelajaran yang tersusun sistematis di dalam buku guru terkadang guru juga masih kesulitan dalam membelajarkan tema-tema tersebut secara efektif dan efisien. Hal itu dikarenakan kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran ke dalam sebuah tema sehingga media pembelajaran yang menunjang setiap kegiatan pembelajaran masih terbatas.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, pelaksanaan pembelajaran tematik di Kelas IV Yayasan DR. Haji Amrudi Perguruan Tunas Bangsa (YANASBA) Sambirejo Timur secara umum sudah sesuai dengan standar proses pendidikan, namun penggunaan medianya belum tepat dan belum konkret. Media yang digunakan di dalam kelas masih berupa media dua dimensi yaitu gambar-gambar yang hanya bisa dilihat dari satu sudut pandang saja. Di dalam media juga tidak terdapat materi yang mampu memperjelas dan memberikan

pemahaman langsung dan nyata terhadap siswa. Tahap perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar adalah 6 sampai 12 tahun yang merupakan tahap operasional konkret, pada tahapan ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis belajar. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat diaplikasikan sesuai dengan materi yang hendak diajarkan, yaitu 1) media grafis, 2) media fotografis, 3) media tiga dimensi (model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, dan diorama), 4) media proyeksi, 5) media audio dan lingkungan di sekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai berfikir logis terhadap suatu obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri.

Media pembelajaran menjadi komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Adanya media pembelajaran, membuat pembelajaran lebih bervariasi sehingga siswa akan lebih tertarik untuk sebagai media pengajaran (Sudjana & Rivai, 2010:3). Pertimbangan dalam pemilihan pengembangan media pembelajaran antara lain disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan pada kompetensi pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas IV tersebut, media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membelajarkan Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV materi gaya (gaya gesek) dan gerak adalah media tiga dimensi. Media pembelajaran tiga dimensi merupakan tiruan dari benda

sebenarnya dimana hanya bagian-bagian terpenting saja yang dibuat sesederhana mungkin supaya mudah dipelajari (Sanaky, 2013: 132). Pemilihan pengembangan media pembelajaran gaya (gaya gesek) dan gerak ini dikarenakan pada sekolah belum terdapat media mengenai gaya (gaya gesek) dan gerak yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa.

Berdasarkan penelitian Erika Nuril Izza & Afrilian Wijayanti media tiga dimensi dapat meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan meningkatkan keterampilan siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Gaya (Gaya Gesek) dan Gerak Siswa Kelas IV Yayasan DR. Haji Amrudi Perguruan Tunas Bangsa (YANASBA) Sambirejo Timur”. Penggunaan media inilah yang nantinya diharapkan akan meningkatkan keaktifan siswa dalam pemahaman materi yaitu siswa menemukan dan membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya sesuai dengan tahap perkembangan intelektual dan pengalamannya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi pada media pembelajaran.
2. Media yang digunakan guru belum konkret.
3. Belum pernah dikembangkannya media tiga dimensi pada materi gaya (gaya gesek) dan gerak di Kelas IV Yayasan DR. Haji Amrudi Perguruan Tunas Bangsa (YANASBA) Sambirejo Timur.

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media tiga dimensi pada materi gaya (gaya gesek) dan gerak Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pada Pembelajaran 1 di Kelas IV Yayasan DR. Haji Amrudi Perguruan Tunas Bangsa (YANASBA) Desa Sambirejo Timur T.A 2020/2021.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media tiga dimensi dalam pembelajaran tematik materi gaya (gaya gesek) dan gerak Kelas IV Yayasan DR. Haji Amrudi Perguruan Tunas Bangsa Sambirejo Timur T.A 2020/2021 ?
2. Bagaimanakah kelayakan media tiga dimensi dalam pembelajaran tematik materi gaya(gaya gesek) dan gerak Kelas IV Yayasan DR. Haji Amrudi Perguruan Tunas Bangsa Sambirejo Timur 2020/2021 ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media tiga dimensi Koas (kotak gaya gesek) dalam pembelajaran tematik materi gaya (gaya gesek) dan gerak Kelas IV Yayasan DR. Haji Amrudi Perguruan Tunas Bangsa Sambirejo Timur T.A 2020/2021.

2. Untuk mengetahui kelayakan media tiga dimensi Koas (kotak gaya gesek) dalam pembelajaran tematik materi gaya (gaya gesek) dan gerak Kelas IV Yayasan DR. Haji Amrudi Perguruan Tunas Bangsa Sambirejo Timur T.A 2020/2021.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan media pembelajaran terutama mengenai media tiga dimensi dan juga dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian dibidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa terutama produk media ini membuat siswa menjadi tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi gaya (gaya gesek) dan gerak dalam pembelajaran tematik, karena media berupa model objek seperti aslinya.

- b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah media ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru menggunakan media pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa di sekolah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan media inovatif.

d. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan penelitian.

e. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan analisis kinerja guru sd dalam melaksanakan pembelajaran.

