

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada zaman ini pembelajaran sangat dituntut untuk lebih mampu menganalisis dan menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran. Pemilihan sumber belajar dalam proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Kata media dalam pembelajaran merupakan bukan suatu hal asing lagi untuk dibahas dalam lingkungan belajar kelas. Media merupakan sebuah hal yang patut dilakukan dalam membantu mewujudkan pembelajaran menjadi suasana yang lebih baik. Pembelajaran yang baik adalah dengan selalu menginovasi setiap pembelajaran dengan hal yang baru atau bahkan diperbaharui dalam pelaksanaannya. Bukanlah pekerjaan yang mudah, peningkatan mutu pendidikan SD melalui penciptaan lingkungan belajar aktif, karena semua itu membutuhkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan, dan kemauan bagi orang-orang yang terlibat di dalamnya. Menurut Ananda (2017:1) pendidikan sudah selayaknya mampu menciptakan generasi dengan performa tinggi , penguasaan mendalam akan materi pembelajaran dan keterampilan berfikir.

Hal ini juga sesuai dengan salah satu tujuan dari adanya Kurikulum 2013 , siswa mampu mengkonstruksi atau membangun pengetahuan secara mandiri berdasarkan media ataupun sumber belajar yang ada. *Soft skills* dan *hard skills* merupakan sebuah pengaruh, peningkatan dan keseimbangan pada aspek kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan yang menjadi salah satu tuntutan dari Kurikulum 2013. Kurikulum baru tersebut digunakan untuk

menggantikan kurikulum yang sudah ada sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Kemendikbud, 2013).

Pembelajaran Kurikulum 2013 dalam pelaksanaannya, menekankan proses belajar dengan pendekatan yang mengaktifkan siswa serta melatih dalam berfikir kritis dalam menganalisis pembelajaran. Pembelajaran Kurikulum 2013 dibagi menjadi beberapa bagian tema dan sub tema serta kompetensi dasar sebagai acuan dalam pencapaian belajar yang disesuaikan dengan kehidupan siswa. Hal baru dalam kurikulum ini, materi pembelajaran tidak lagi dibagi dengan beberapa mata pelajaran, dalam tema tersebut saling berkaitan dengan materi pembelajaran lainnya yang juga dinamakan dengan pembelajaran tematik.

Dalam pembelajaran akan menghadapi berbagai persoalan yang mungkin timbul maka guru sudah seyakinya siap dan patut menyiapkan diri sebagaimana diketahui bahwa tematik menuntut guru yang berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani memperbaharui dan mengembangkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menurut Mailani (2019:94) pendidikan pada saat ini tergantung pada tingkat kualitas dan antisipasi guru dalam menggunakan sumber belajar dan mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa untuk menumbuhkan cara berfikir kreatif dan kritis.

Memposisikan dirinya sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan belajar siswa menjadi tuntutan bagi seorang guru. Berbagai aspek dalam pembelajaran seperti, strategi dan metode pembelajaran, sarana dan prasarana serta fasilitas yang tersedia menjadi hal yang sangat diperhatikan sebelum memulai pembelajaran di dalam kelas dalam hal ini guru hendaknya membuat

perencanaan pembelajaran. Terkait dengan kreativitas perencanaan media pembelajaran yang akan digunakan maka pembelajaran akan menjadi lebih matang dan kreativitas guru pun berjalan.

Bagi guru, media pembelajaran membantu peserta belajar aktif mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Namun dalam pemanfaatannya di kelas, perlu ditekankan bahwa siswalah yang seharusnya memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

Mutu pembelajaran menjadi hal yang sangat penting guna meningkatkan hasil pembelajaran yang baik, dalam hal ini dibenarkan. Guru seharusnya memilih media yang dapat menjelaskan sesuatu yang akan disampaikan kepada siswa secara dan tepat dan mencapai hasil yang optimal. Pembelajaran di kelas akan lebih bermakna bila dilakukan menggunakan pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif dapat dimulai dari ketepatan guru dalam memilih bahan ajar, media, metode dan sumber belajar.

Kegiatan dalam pembelajaran akan menyenangkan dan efektif akan memiliki nilai plus, karena dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pembelajaran tematik dalam penggunaan media pembelajaran pada dasarnya memerlukan optimalisasi yang bervariasi sehingga dalam memahami konsep-konsep yang abstrak akan membantu kemampuan berfikir siswa. Menurut Faisal dkk (2019 : 126) Kemampuan berfikir merupakan hal yang paling penting bagi siswa untuk dapat menelaah pengetahuan baru. Keberadaan media bukan merupakan hal yang bersifat tambahan atau pelengkap, tetapi merupakan suatu kebutuhan pembelajaran dalam pembelajaran tematik yang mampu menelaah cara berfikir siswa dengan cara yang baru. Jika dalam pemenuhan kebutuhan itu tidak terpenuhi maka kegiatan pembelajaran tematik tidak berjalan dengan maksimal yang akan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Oleh karena itu, guru harus senantiasa mengupayakan pemanfaatan media secara optimal dalam setiap kegiatan pembelajaran tematik. Dalam sistem pendidikan yang saat ini masih bersifat klasikal, maka guru lebih dituntut untuk memberikan perhatian khusus dalam pembelajaran bagi anak didiknya.

Dari hasil wawancara di SDN 030303 Berampu pada Wali Kelas IV bahwa pembelajaran yang dilakukan masih kurang dalam penggunaan media tematik yang dituntut seperti kurikulum. Pembelajaran yang sering ditemukan peneliti di kelas hanya berpusat pada guru (*teacher centered learning*) dengan metode ceramah dan hanya memanfaatkan buku ajar, sudah sangat biasa digunakan. Media yang digunakan memang dengan memanfaatkan lingkungan sekitar kelas yang tertera seperti yang ada seperti tuntutan buku ajar. Guru juga menyatakan bahwa kurang mampu memberikan pembelajaran yang mengaktifkan

siswa dalam pembelajaran, kecuali jika guru memberikan soal dan siswa menjawab ke depan, merupakan hal yang sering dilakukan guru dalam melibatkan siswa juga dalam belajar. Dalam pembelajaran guru memang memanfaatkan lingkungan kelas sebagai contoh pada siswa, tapi tidak melibatkan siswa secara langsung. Menurut Ni Luh (2017 : 3) Dengan penggunaan media pembelajaran pada setiap mata pelajaran prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai macam usaha yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya dalam mengembangkan media.

Menurut analisis peneliti dalam hasil wawancara, guru paham mengenai arti penting media dan fungsinya, dalam pelaksanaannya sebagai alat pembelajaran. Namun guru mengakui bahwa masih kurang mampu dan kreatif dalam mengembangkan media tematik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis peneliti akibat guru kurang kreatif dalam mengembangkan media, maka guru masih mendefinisikan diri sebagai media satu-satunya sebagai sumber belajar di dalam kelas. Padahal guru sebenarnya merupakan fasilitator dalam pembelajaran, bukan sepenuhnya sebagai sumber belajar siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan pendapat Hamalik (2017:59) dalam membelajarkan siswa guru tidak harus lagi menggunakan pembelajaran seperti konvensional, hanya menekankan bidang intelektualnya saja tanpa memperhatikan perencanaan belajar dan perkembangan keterampilan sosial, sikap dan hal yang dapat dikembangkan dalam diri siswa. Sistem pembelajaran yang seperti itu sudah sepatutnya diganti dengan pembelajaran yang membuat siswa mampu mencari dan memecahkan permasalahan itu sendiri dalam hal macam ini juga anak akan

mampu menyimpulkan permasalahan tersebut kemungkinan secara teoritis dengan dampingan guru.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas IV SD Negeri 030303 Berampu, mengatakan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Kelompok belajar didalam kelas sudah dibagi namun, kurang melatih siswa dalam menganalisis pembelajaran. Guru masih berfokus kepada pemberian pembelajaran tanpa memperhatikan bagaimana pemahaman siswa dalam materi pembelajaran tersebut. Dari permasalahan tersebut peneliti merasa bahwa , sudah sangat pantas dalam mengembangkan media yang baru dan mampu mengembangkan pembelajaran yang aktif dan mengembangkan potensi dalam diri siswa serta tidak menjadikan siswa sebagai penerima saja. Pengembangan dalam pola fikir siswa dan mengembangkan kreatifitas siswa, merupakan sudah menjadi salah satu peran penting guru dalam melatih dan mengembangkan pembelajaran yang aktif dengan mengembangkan media yang inovatif pada siswa. Menurut Enny (2015 : 3) menciptakan lingkungan belajar dalam kelas dapat di kreasikan dengan memanfaatkan benda yang mampu mengembangkan media belajar yang menghidupkan suasana belajar.

Media Kotak Pintar Hitam merupakan sejenis dari pada bentuk *Exploding Pop Up* merupakan salah satu bentuk benda kerajinan tangan yang digunakan sebagai alternatif hadiah yang dapat isikan dengan berbagai macam bentuk didalamnya. Dalam hal ini juga bahwa dapat dilihat kotak *Pop- Up* dapat dimanfaatkan menjadi Media Kotak Pintar Hitam. Media ini menjadi unik dan dapat dikembangkan bagi pembelajaran anak, media pembelajaran yang dapat

digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan pemahaman siswa pada suatu proses pembelajaran.

Bentuk dari pada Media Kotak Pintar Hitam dapat dibuat semenarik mungkin dengan berbagai bentuk. Media Kotak Pintar Hitam dalam media disajikan dengan penyesuaian dalam tema pembelajaran. Untuk lebih memuaskan hasil belajar dari pada anak maka diperlukan adanya media inovasi dalam pembelajaran serta mampu memberikan dampak perubahan baik dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dan menginovasi media pembelajaran dengan adanya media interaktif dapat membantu guru mengatasi kendala konsep-konsep antarmata pelajaran.

Media Kotak Pintar Hitam sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik dan disesuaikan dengan pembelajaran tematik dalam pembelajaran menggunakan gambar-gambar yang menarik serta timbul agar dapat menjelaskan pembelajaran dalam bentuk Media Kotak Pintar Hitam. Media Kotak Pintar Hitam adalah media *pop-up* berbentuk ketika kotak dibuka memiliki bagian benda didalamnya atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat berbentuk nyata dan tampilan mampu menceritakan isinya ketika halamannya dibuka. Media Kotak Pintar Hitam merupakan media yang praktis untuk digunakan, mudah dibawa serta memiliki tampilan berbentuk tiga dimensi yang dapat menambah semangat belajar peserta didik serta dapat menggunakan media secara mandiri maupun kelompok.

Dalam pengamatan yang dilakukan anak akan lebih senang dengan pembelajaran yang menarik, berdasarkan adanya gambar atau bentuk unik yang

akan diperkenalkan dalam pembelajaran. Media Kotak Pintar Hitam merupakan bentuk yang unik dan relevan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, gagasan inilah yang mendasari penulis melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran KOPINTAM (Kotak Pintar Hitam) Pada Pembelajaran Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku Sub Tema 2 Kelas IV SD 030303 Berampu T.A 2019/2020.”**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas maka beberapa masalah diatas dapat diidentifikasi menjadi beberapa hal, diantaranya:

1. Media yang digunakan di sekolah umumnya merupakan media yang manual.
2. Media yang digunakan masih kurang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dalam Kurikulum 2013.
3. Guru melupakan pentingnya media dalam pembelajaran
4. Media yang digunakan di sekolah pada umumnya tidak dikembangkan oleh guru, tetapi diperoleh dari penerbit umum.
5. Pembelajaran didalam kelas masih bersifat *teacher centered*.
6. Guru tidak mengembangkan kemampuan analisis siswa.

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yang bertujuan agar peneliti ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada **“Pengembangan Media Pembelajaran KOPINTAM (Kotak Pintar Hitam) Pada Pembelajaran**

Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku Sub Tema 2 Pembelajaran 3 Kelas IV SD 030303 Berampu T.A 2019/2020.”

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan di maka masalah penelitian ini adalah “ **Apakah Media Pembelajaran KOPINTAM (Kotak Pintar Hitam) Pada Pembelajaran Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku Sub Tema 2 Kelas IV SD 030303 Berampu T.A 2019/2020. Valid dan Efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran Kelas IV SD 030303 Berampu T.A 2019/2020?**

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Secara umum, penelitian ini bertujuan merancang dan menghasilkan produk Media *Exploding Pop Up* pada materi **Media Pembelajaran KOPINTAM (Kotak Pintar Hitam) Pada Pembelajaran Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku Sub Tema 2 Kelas IV SD 030303 Berampu T.A 2019/2020 Valid dan Efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran Kelas IV SD 030303 Berampu T.A 2019/2020.**

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk guru, Media Kotak Pintar Hitam pada materi tema 7 yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai pedoman

operasional guru dalam mengajar untuk menerapkan pendekatan saintifik dengan pembelajaran berbasis penyelidikan (*guided inquiry learning*).

2. Untuk siswa, untuk mengembangkan potensi berpikir dan analitis siswa dalam memahami konsep yang telah diberikan guru.
3. Untuk penulis, sebagai pengalaman dalam menerapkan pembelajaran menggunakan Media Media Kotak Pintar Hitam pada materi tema 7.
4. Untuk sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai contoh untuk mendorong penyediaan media berupa Media Kotak Pintar Hitam pada materi tema 7 melalui proses pengembangan intruksional.
5. Untuk peneliti lain, sebagai sumber pemikiran dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin merancang dan mengembangkan Media Kotak Pintar Hitam