

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Selain didikan yang diterima di rumah pendidikan yang paling mendasar adalah Sekolah Dasar yang ditempuh selama 6 tahun, dimana Sekolah Dasar adalah salah satu wadah pendidikan yang memperlengkapi setiap peserta didik dengan pengenalan pengetahuan yang paling dasar pada saat proses pembelajaran di kelas. Dari pengenalan akan diri sendiri, tubuh, keluarga, benda-benda lingkungan sekitar, bentuk benda, dan sebagainya. Dan untuk memberikan pengetahuan awal atau dasar yang kokoh bagi peserta didik, pemerintah tentunya selalu mengupayakan pembelajaran yang nyata untuk peserta didik. Hal ini bisa kita lihat dari materi ajar peserta didik SD yang dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik, bahkan desain buku-buku sekolah yang dibuat dalam bentuk bergambar atau senyata mungkin supaya menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran ini dikenal dengan istilah “pembelajaran tematik”.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid (Majid, 2014:80). Dari pengertian di atas kita ketahui bahwa dalam bidang tematik sangat di pengaruhi oleh penentuan tema, untuk dapat dikaitkan dengan beberapa bidang studi tentunya. Dengan ini, diharapkan para peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh, untuk dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik sebagaimana mestinya.

Pembelajaran tematik biasanya menggunakan beberapa model-model pembelajaran yang di sajikan secara menarik untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran agar relevan dan penuh pemahaman bagi peserta didik, dengan memberdayakan pengetahuan serta pengalaman peserta didik pada saat proses pembelajaran untuk membantu memahami dunia nyatanya.

Pembelajaran tematik pada tingkat SD biasanya tidak terlepas dari perkembangan atau konsep pendekatan terpadu pada bidang tematik tersebut. Oleh karena itu pembelajaran tematik merupakan terapan dari pembelajaran terpadu dan bermakna. Yang dimaksud dengan bermakna di sini yaitu mampu memberikan pembelajaran terpadu yang dapat memberikan pemahaman terhadap peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata.

Sejalan dengan pernyataan diatas pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan yang mereka terima dengan hal yang lebih kontekstual (nyata) dan membuat minat belajar peserta didik lebih tinggi, dengan demikian pelaksanaan pembelajaran tematik jenjang pendidikan Sekolah Dasar di Indonesia diharapkan lebih efektif dan efisien mengingat penerapan pembelajaran tematik ini belum efektif dan efisien sebagaimana mestinya.

Pada dasarnya kendala yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran tematik yaitu guru cenderung mengalami kesulitan dalam menentukan desain pembelajaran karena membutuhkan kreativitas untuk menyajikan materi dengan

baik, baik secara intra maupun inter mata pelajaran dalam satu tema yang menghubungkan semua mata pelajaran tanpa ada batasan yang jelas. Dan pembelajaran tematik terpadu ini juga harus memperhatikan penggunaan media yang bervariasi, seperti penggunaan media *visual*, *audio visual*, media *audio* dan *audio-visual*.

Media pembelajaran tematik merupakan perantara yang berisi pesan atau materi ajar yang disampaikan oleh guru yang dapat dipahami oleh peserta didik untuk di pelajari dan di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga penggunaan media pembelajaran tematik harus mampu mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik dalam berpikir, menambah pengetahuan dan kemampuan mengaitkan berbagai mata pelajaran.

Fakta tentang rendahnya pengetahuan peserta didik tentang materi ajar “bentuk, warna, ukuran, dan permukaan benda” ditemukan oleh penulis ketika telah melaksanakan observasi dan tes lisan terhadap peserta didik kelas 1, 25 Juli 2020 yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 yang berada di desa Sabulan kecamatan Sitio-tio tepatnya di kabupaten Samosir, pada saat melaksanakan kegiatan KKN (kuliah kerja nyata). Diketahui bahwa masih ada beberapa peserta didik di kelas 1 yang belum mengenal bentuk, warna, ukuran, dan permukaan benda atau tidak bisa membayangkannya. Dan pada saat observasi proses pembelajaran dari 29 peserta didik hanya 48% peserta didik yang aktif belajar di kelas atau sekitar 13 peserta didik yang memperhatikan proses pembelajaran dari awal hingga kelas berakhir. Kemungkinan hal ini tentu saja bisa disebabkan oleh

banyak faktor baik dari segi peserta didik maupun proses pembelajaran di kelas.

Faktor dari segi peserta didik kurangnya keingintahuan untuk belajar juga pengenalan tentang bentuk, warna, ukuran, dan permukaan benda secara menyeluruh yang mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam mengenal, membayangkan dan mengaitkan materi ajar dengan contoh benda disekitar lingkungan. Faktor dari segi proses pembelajaran, yaitu belum adanya inovasi penggunaan media pembelajaran tematik serta pemanfaatan media ajar untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada proses pembelajaran masih berpusat dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan membosankan karena pembelajaran berpusat pada satu arah, serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Media sebelumnya yang digunakan di SD Negeri 2 Sabulan tercantum dalam buku pegangan peserta didik yang penggunaannya belum maksimal. Kelemahan dari penggunaan media yang terdapat dalam buku pegangan yaitu peserta didik biasanya mengalami kesulitan memahami isi materi karena tidak adanya media perantara yang mendukung. Karena media yang disajikan pada buku peserta didik biasanya digunakan sebagai latihan pembelajaran secara mandiri, sehingga peserta didik kurang tertarik dan interaksi keaktifan antar peserta didik kurang terwujud. Pada proses pembelajaran, media yang dipakai hanya terfokus pada buku pegangan peserta didik, pemilihan media yang terdapat dalam buku pegangan ini dinilai lebih praktis baik dari segi persiapan maupun pelaksanaannya. Sehingga pengetahuan peserta didik kurang yang ditandai dengan penggunaan media pembelajaran Tematik yang belum efektif dan efisien.

Jika hal diatas dibiarkan terus menerus maka pengetahuan peserta didik akan minim, peserta didik tidak bisa mengaitkan ilmu pengetahuan dengan apa saja yang terdapat dilingkungan (membayangkan), peserta didik akan merasa kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dikelas, padahal ketertarikan dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan memahami pembelajaran (meningkatnya pengetahuan peserta didik) dan tentu saja bukan hanya pengetahuan peserta didik yang menjadi rendah tetapi sikap mereka terhadap belajar akan berubah. Karena itu guru/pendidik perlu melakukan gebrakan baru untuk membuat peserta didik kembali memiliki minat belajar yang tinggi, pengetahuan dan hasil belajar yang tinggi pula dengan cara menggunakan media belajar yang lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Melihat minimnya pengetahuan peserta didik di SD Negeri 2 Sabulan, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, sehingga diperlukan adanya pengembangan variasi media pembelajaran untuk peserta didik kelas 1 (satu), yaitu berupa media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan media *flash card* berbasis animasi audio-visual yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi tematik, sehingga pembelajaran menjadi jelas sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Media *flash card* adalah media pembelajaran yang dibentuk berupa kartu yang berisi gambar dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Media *flash card* biasanya kartu bergambar dibentuk dengan ukuran kartu 25x30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya (Indriana, 2011).

Media *flash card* dijadikan sebagai alat atau perantara dalam belajar edukatif, bentuk kartu ini berisi materi dan pertanyaan dari berbagai mata pelajaran yang disatukan dalam satu subtema yaitu bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda. Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran tematik dipadukan dengan *animasi audio-visual*.

Menurut penelitian Maghfiroh (2013), penggunaan media *flash card* pada tema pekerjaan dapat meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan hasil penelitian Maulid Diana (2013) pengembangan media *flash card* berbasis multimedia dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang bangun datar.

Pada penelitian sebelumnya *flash card* hanya digunakan secara manual meskipun meningkatkan hasil belajar masih diperlukan pengembangan lebih lagi, terlebih penelitian sebelumnya dilakukan beberapa tahun lalu, dan tentunya zaman semakin berkembang. Oleh karena itu media *flash card* yang sebelumnya digunakan dengan manual pada penelitian sekarang *flash card* akan dipadukan dengan *animasi audio-visual* yang diharapkan akan lebih menarik minat peserta didik dalam belajar. Pemilihan media ini didasarkan fakta dilapangan bahwa peserta didik SD sangat tertarik dengan kemajuan teknologi seperti tontonan kartun, dan animasi yang bergerak mereka akan sangat tertarik menonton atau melihat tampilan tayangan yang lebih interaktif.

Maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dan tertarik untuk menawarkan alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan media interaktif dalam belajar melalui “pengembangan media *flash card* berbasis *animasi audio-*

visual". Adapun produk yang dihasilkan berbentuk media interaktif berbasis *animasi audio-visual*.

Dengan demikian, judul pengajuan yang dilakukan oleh penulis adalah "pengembangan media *flash card* berbasis *animasi audio-visual* tema 7 bentuk, warna, ukuran, dan permukaan benda di kelas I SD Negeri 2 Sabulan tahun ajaran 2020/2021".

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang diatas, penulis menyimpulkan identifikasi masalah antara lain:

1. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas pada media cetak, sehingga pengetahuan yang didapat peserta didik tidak maksimal.
2. Proses belajar berlangsung dengan metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal pada saat proses pembelajaran.
3. Peserta didik cenderung tidak tertarik ketika proses belajar berlangsung, padahal ketertarikan dalam belajar merupakan indikator pendukung dalam mencapai hasil belajar.

1.3 Batasan Masalah

1. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka perlu dibuat pembatasan masalah. Adapun batasan masalah penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *flash card* berbasis *animasi audio-visual* pada tema 7 subtema 4 pembelajaran 1 di kelas 1 SD Negeri 2 Sabulan Tahun Ajaran

2020/2021 dan hanya dinilai oleh 1 dosen ahli media dan 1 dosen ahli materi Universitas Negeri Medan dan Guru Kelas 1 SD Negeri 2 Sabulan, serta peserta didik kelas 1 yang berjumlah 29 orang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan media *flash card* berbasis animasi *audio-visual* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan Guru untuk SD kelas 1 pada tema 7 bentuk, warna, ukuran, dan permukaan benda subtema 4 SD Negeri 2 Sabulan tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media *flash card* berbasis animasi *audio-visual* tema 7 bentuk, warna, ukuran, dan permukaan benda di kelas 1 SD Negeri 2 Sabulan tahun ajaran 2020/2021?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media *flash card* berbasis animasi *audio-visual* tema 7 bentuk, warna, ukuran, dan permukaan benda subtema 4 di kelas 1 SD Negeri 2 Sabulan tahun ajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *flash card* berbasis animasi *audio-visual* di SD Negeri 2 Sabulan.

2. Untuk mengetahui praktikalitas media *flash card* berbasis animasi *audio-visual* di SD Negeri 2 Sabulan.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *flash card* berbasis animasi *audio-visual* di SD Negeri 2 Sabulan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Menambah pengetahuan mengenai penggunaan pengembangan media *flash card* berbasis animasi *audio-visual*.
 - b. Sebagai sumber informasi bagi peneliti selanjutnya pada masa yang akan datang.
 - c. Sebagai pengembangan media pembelajaran dalam bidang pendidikan.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai pengembangan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik, karena dalam penyampaian materi pelajaran sudah menggunakan media pembelajaran. Sehingga dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki peserta didik secara maksimal serta membentuk karakter peserta didik untuk meningkatkan mutu sekolah dasar.

- b. Bagi peserta didik

Memberikan peserta didik pengalaman baru dalam proses pembelajaran

mengenai bentuk, warna, ukuran, dan permukaan benda dan semangat yang baru sehingga peserta didik tidak merasa mudah jenuh dengan materi yang diajarkan karena proses belajar disuguhkan dengan cara yang menyenangkan.

c. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan sebagai patokan atau masukan dalam menambah atau memperdalam materi penelitian yang sesuai dengan penelitian ini, guna meningkatkan mutu pendidikan.

