

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang direncanakan guna mewujudkan lingkungan dan proses pembelajaran pada peserta didik yang dapat meningkatkan potensi dan kemampuan diri peserta didik. Sehingga pendidikan dapat mempersiapkan manusia untuk menghadapi masa depan dan pendidikan juga dapat membantu manusia dalam mempersiapkan sumber daya manusianya.

Pendidikan tidak dapat lepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Interaksi yang terjadi selama proses tersebut akan banyak dipengaruhi oleh lingkungannya yang terdiri dari pendidik, peserta didik, bahan pelajaran, sumber belajar dan media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta pihak manajemen lembaga pendidikan tersebut.

Agar interaksi antara guru dan siswa berjalan dengan baik dan informasi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa, guru perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan kreatif. Dengan pengembangan media yang bervariasi, guru akan membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk lebih giat belajar. Beriringan dengan perkembangan zaman, pembelajaran berwawasan *game* atau permainan akan mempermudah pembelajaran bagi siswa dalam menerima segala informasi. Ikut sertanya media dalam proses pembelajaran akan memperhatikan proses komunikasi yang lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media yang menyenangkan diharapkan siswa lebih semangat dalam menerima pelajaran dan lebih cepat memahami materi.

Pembelajaran merupakan suatu sistem instruksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Sebagai sebuah sistem, pembelajaran meliputi suatu komponen, antara lain tujuan, bahan, peserta didik, guru, metode, situasi, dan evaluasi. Agar tujuan itu tercapai, semua komponen yang ada harus diorganisasikan sehingga antarsesama komponen terjadi kerjasama. Oleh karena itu, guru tidak boleh hanya memperhatikan komponen-komponen tertentu misalnya metode, bahan, dan evaluasi saja, tetapi ia harus mempertimbangkan komponen secara keseluruhan termasuk alat/media pembelajaran dalam menyampaikan materi.

Peserta didik lebih menyukai selama proses pembelajaran diselingi oleh permainan yang dapat mengedukasi atau mendukung pembelajaran yang berlangsung. selain aktif dalam proses pembelajaran peserta didik akan dengan mudah termotivasi dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan.

Peraturan Menteri dan Kebudayaan No. 67 Tahun 2013 menegaskan bahwa :

“Kurikulum 2013 untuk sekolah dasar didesain dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Desain tersebut diberlakukan mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Dalam setiap buku tematik terpadu di kelas 1 sampai kelas 6 SD/MI dimuat dari mata mata pelajaran yang ditekankan. Dengan demikian pembelajaran terpadu sebagai unsur kurikulum 2013 di SD juga mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi. Pembelajarannya pun dirancang untuk dicapai melalui proses pembelajaran berbasis penemuan melalui kegiatan-kegiatan berbentuk tugas yang mencakup proses-proses : mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan”.

Media pembelajaran memiliki kedudukan sangat penting dan memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran, diantaranya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan. Guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal pada saat menjelaskan materi

ajar khususnya pada pembelajaran tematik. Menurut Prastowo (2013:398) pelaksanaan pembelajaran tematik membutuhkan media pembelajaran yang variatif dan tidak monoton.

Media permainan roda putar adalah media pembelajaran yang dikembangkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menilai, mengevaluasi serta dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu media roda putar ini mempermudah siswa dalam mengingat materi yang terdapat pada tema pembelajaran, karena di dalamnya terdapat teks disertai pertanyaan, kegiatan ini melatih ingatan, kecepatan berpikir, dan melatih pemahaman siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah.

Di KKG Sekolah Dasar di Kecamatan Percut Sei Tuan Wilayah XV, persepsi mengenai bentuk penggunaan media roda putar dalam proses pembelajaran tematik belum diketahui secara mendalam. Jadi berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai persepsi guru mengenai penggunaan media roda putar dalam pembelajaran tematik di KKG Sekolah Dasar Wilayah XV Kecamatan Percut Sei Tuan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pengetahuan guru tentang media roda putar dalam pembelajaran tematik di KKG Sekolah Dasar Wilayah XV Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Sikap guru tentang media roda putar dalam pembelajaran tematik di KKG Sekolah Dasar Wilayah XV Tahun Ajaran 2020/2021.

3. Tindakan guru tentang media roda putar dalam pembelajaran tematik di KKG Sekolah Dasar Wilayah XV Tahun Ajaran 2020/2021.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam kajiannya, maka diperlukan batasan masalah penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui persepsi guru tentang media roda putar dalam pembelajaran tematik di KKG Sekolah Dasar wilayah XV kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimanakah persepsi guru tentang media roda putar dalam pembelajaran tematik di KKG Sekolah Dasar Wilayah XV Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2020/2021?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut: “Mengetahui persepsi guru tentang media roda putar dalam pembelajaran tematik di KKG Sekolah dasar Wilayah XV Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2020/2021”.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau acuan bagi mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam penelitian media pembelajaran.
 - b. Memberi kontribusi di bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran tematik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

1. Menerapkan teori ilmu yang telah dipelajari di Perguruan Tinggi dan mengaplikasikannya
2. Mengembangkan pola pikir dan memberikan pengalaman bagi peneliti untuk bekal menjadi seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran.

b. Guru

1. Menambah wawasan guru tentang media pembelajaran khususnya roda putar.
2. Memberi dorongan kepada guru terhadap pengembangan Media pembelajaran roda putar.