

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dan dijadikan sorotan disetiap negara. Pembentukan sumber daya manusia yang diharapkan diawali dari bagaimana kualitas dalam pendidikan. Saat ini dunia mengalami perkembangan, begitu pula dengan dunia pendidikan. Berbagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas di dunia pendidikan. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan seperti pengembangan kurikulum yang berlaku, pembaharuan sistem pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Upaya-upaya tersebut sejalan dengan tuntutan yang diberikan kepada guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dapat berjalan secara optimal demi mewujudkan kualitas pendidikan yang akan dicapai.

Pengertian Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Suasana belajar yang dimaksud merupakan suasana pembelajaran yang aktif dan inovatif. Pembelajaran aktif dan inovatif juga merupakan hal yang sangat ditekankan di dalam pembelajaran yang berlaku

pada saat ini. Sesuai kurikulum yang berlaku di sekolah dasar yaitu kurikulum 2013 dengan pembelajaran berbasis tema atau pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan berdasarkan tema-tema. Pengertian pembelajaran tematik menurut Akbar, dkk (2017:17), adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema dengan proses pembelajaran yang bermakna disesuaikan dengan perkembangan siswa. Penerapan pembelajaran tematik menekankan kepada pemahaman dan keaktifan siswa. Pemahaman sendiri memiliki tujuan dari proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Siswa yang dapat dikatakan memahami pembelajaran ditandai dengan hasil belajar siswa pada setiap pembelajaran yang baik. Pemahaman siswa yang rendah merupakan dampak dari kesulitan belajar siswa. Belajar ataupun pembelajaran terjadi ketika ada interaksi antara individu dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta Didik, antara peserta Didik dengan pendidik dan Sumber belajar pada lingkungan belajar.

Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dapat terlaksana dengan baik apabila dapat dirancang secara baik dan kreatif dengan pemanfaatan inovasi pembelajaran yang akan membantu siswa dalam mempelajari dan memahami pelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran adalah dengan memperbaharui media pembelajaran yang di terapkan di dalam kelas. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru yang dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran,

sehingga pembelajaran di kelas dapat dilaksanakan dengan menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran di setiap sekolah menjadi titik fokus yang dilakukan mengingat penerapannya pada pelaksanaan pembelajaran tematik yang menekankan kepada keaktifan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang ada di kelas di sesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan pada era globalisasi, sesuai penerapannya yakni memaksimalkan siswa dalam menerima informasi dengan baik, tidak terlepas dari keaktifan siswa.

Pengertian media dalam proses belajar mengajar menurut Arsyad (2010: 3) diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran di fungsikan agar siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media juga harus disesuaikan dengan materi-materi yang akan disajikan serta tujuan yang akan di capai dalam pembelajaran tersebut. Pengajaran yang disampaikan guru dengan bantuan media pembelajaran seperti media pembelajaran berupa gambar, foto, grafik dan sebagainya merupakan bentuk dari pengaplikasian penyampaian materi dalam bentuk konkret.

Tahapan berpikir siswa sekolah dasar merupakan tahapan konkret, artinya materi yang diberikan harus dilaksanakan dengan benar-benar nyata. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan mental menurut Jerome Brunner dalam Sani (2019: 15), proses belajar terjadi melalui tahap-tahap: 1) manipulasi objek langsung (*enactive*), 2) representasi gambar (*iconic*), 3) manipulasi simbol (*symbolic*). Tahap enaktif adalah aktivitas peserta didik untuk memahami lingkungan melalui observasi langsung realitas. Tahap ikonik terjadi saat peserta

didik mengobservasi realitas tidak secara langsung, tetapi melalui sumber sekunder, misalnya melalui gambar-gambar atau tulisan. Tahapan simbolik terjadi ketika peserta didik membuat abstrak berupa teori, penafsiran, analisis terhadap realitas yang telah diamati dan dialami. Berdasarkan hal tersebut pengajar harus dapat menerapkan pembelajaran yang semaksimal mungkin dengan memperhatikan cara berpikir anak usia sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu jawaban dari hal tersebut, selain itu penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan membantu pengajar dalam menyampaikan materi.

Model pembelajaran menurut Mursid (2013: 46) merupakan suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, menentukan perangkat-perangkat pembelajaran, mendesain pembelajaran, membantu pebelajar hingga tujuan pembelajaran tercapai. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar disesuaikan dengan tahapan anak dalam berpikir konkret salah satunya adalah dengan menggunakan Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL). Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) merupakan model yang penerapannya dihubungkan dengan dunia nyata siswa. Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) menurut Sanjaya (2014: 254), adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa unruk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 107399 Bandar Khalipah diketahui masih minimnya penggunaan media pembelajaran pada saat

pelaksanaan pembelajaran Tematik di kelas III SD 107399 Bandar Khalipah. Dan hanya menggunakan buku Tematik sebagai sumber pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membuat peserta didik tidak dapat aktif. Permasalahan lain yang ditemukan adalah penerapan pembelajaran yang ada di kelas jarang sekali dengan memanfaatkan aktivitas siswa dalam mengambil peran pembelajaran secara langsung. Artinya siswa hanya mendapatkan pembelajaran dari buku pegangan siswa dan terlepas dari kehidupan nyata siswa.

Pelaksanaan pembelajaran yang dihubungkan dengan kehidupan nyata siswa di dapatkan dari tindakan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Tindakan guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar harus memperhatikan model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuannya. Sebagai contoh siswa akan dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif bila guru mampu membawa suasana pembelajaran dengan aktif pula. caranya dengan penerapan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan pembelajaran yang diajarkan disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk memaksimalkan keberhasilan dalam belajar siswa.

Media pembelajaran yang diterapkan juga menekankan kepada aktivitas siswa untuk di aplikasikan ke dalam dunia nyata. Sekarang ini pemanfaatan media pembelajaran lebih menitik beratkan kepada pengetahuan yang harus dicapai oleh siswa namun tidak kepada apakah siswa mampu menerapkan media pembelajaran tersebut atau tidak. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yakni Media PART (Papan Ruang Tematik), merupakan media yang di dasarkan pada pengaplikasian mata pelajaran Tematik yang melibatkan

siswa untuk bertindak aktif. Penggunaan media PART dikolaborasikan dengan model *Contextual Teaching and Learning* dengan harapan dapat menambah pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Tematik dihubungkan dengan dunia nyata siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Tematik PART (Papan Ruang Tematik) Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Pada Tema Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SDN 107399 Bandar Khalipah**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada antara lain:

1. Kurangnya media pembelajaran Tematik di sekolah dasar
2. Penjelasan guru dengan pendekatan ceramah dalam pembelajaran yang membuat siswa masih berpikir abstrak.
3. Penggunaan buku sebagai media pembelajaran satu-satunya.
4. Pembelajaran yang diberikan kepada guru kurang aktif dan menyenangkan.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas dan identifikasi masalah di atas, perlu dilakukan pembatasan masalah yang diteliti. Masalah penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Tematik PART (Papan Ruang Tematik)

Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Pada Tema Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SDN 107399 Bandar Khalipah.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, perlu dilakukan perumusan masalah yang diteliti. Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana mengembangkan media tematik PART (papan ruang tematik) berbasis *contextual teaching and learning* pada tema energi dan perubahannya yang layak untuk kelas III SDN 107399 Bandar Khalipah?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu: Mengembangkan media tematik PART (papan ruang tematik) berbasis *contextual teaching and learning* pada tema energi dan perubahannya yang layak untuk Kelas III SDN 107399 Bandar Khalipah.

1.6. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak:

Bagi Siswa:

Meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran PART yang diberikan oleh guru dan agar cara berpikir siswa lebih kritis sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Bagi Guru:

Menambah wawasan dalam mengkaji media pembelajaran PART dengan hasil belajar siswa dan menjadi bahan informasi bagi guru mengenai pentingnya pemberian media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Bagi Kepala Sekolah:

Memberikan masukan kepada sekolah guna meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemberian media pembelajaran terhadap siswa, serta dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah nantinya.

Bagi Peneliti lain:

Penelitian ini dapat mengembangkan wawasan beripikir dan pengetahuan penelitian lain untuk melakukan penelitian sejenis sehingga dapat menghasilkan beragam media pembelajaran baru dalam membaca khususnya dapat meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya.