

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang ada pada saat ini membawa dampak positif bagi dunia Pendidikan terutama di penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu pembelajaran. Media pembelajaran mengambil peranan penting memfasilitasi guru untuk menyampaikan pengetahuan, serta memberikan jembatan bagi peserta didik untuk menerima pembelajaran. Dengan penggunaan media dalam penyampaian pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai tujuan dari pembelajaran.

Perkembangan inovasi yang harus diterapkan oleh guru adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, produktif, dan menyenangkan. Maka peran media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian peserta didik agar menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Menciptakan peserta didik yang mampu menghadapi tantangan perlu upaya yang struktural dan pengawasan yang ekstra demi menyiapkan peserta didik yang mampu menghadapi situasi tersebut. Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya yang pertama adalah efektivitas, dimana guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran. Kedua relevansi, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan

dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik, serta dengan waktu yang tersedia. Kemudian yang ketiga efisiensi, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga. Kemudian yang terakhir dapat digunakan, dimana media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. menurut peneliti media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh guru baik secara konkret maupun abstrak sebagai penyampai informasi pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah berpengaruh untuk peserta didik dalam memahami sebuah materi. Tanpa media, pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan yang diinginkan

Selain dari penggunaan media sebagai seorang guru juga harus bisa menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi untuk menghindari terjadinya pembelajaran yang cenderung monoton dan membosankan. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan untuk merancang suatu pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ini juga dapat menambah kedekatan antara guru dengan siswa. Guru juga dapat mengetahui bagaimana prinsip dan karakteristik dari setiap peserta didik. selain itu siswa juga bisa mengungkapkan atau menyalurkan potensi yang ada di dalam dirinya melalui proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran menjadi masalah yang serius yang harus perlu diperhatikan oleh

seorang guru, karena hal ini dapat berkaitan langsung dengan media yang digunakan.

Dari hasil wawancara guru kelas IV SD Negeri 277 muarasoma pada tanggal 25 februari 2022 , penggunaan media pada pembelajaran hanya berfokus pada satu mata pelajaran seperti penggunaan media yang sebelumnya. Pada pembelajaran tematik menggunakan media berupa LKS, buku guru, dan juga buku siswa. Yang menyebabkan banyak siswa yang tidak mengerti dan sulit untuk memahami materi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran belum sepenuhnya digunakan namun pada saat situasi belajar guru lebih sering berfokus kepada siswa. Dalam penggunaan model pembelajaran guru di sekolah ini masih dominan menggunakan model pembelajaran langsung dimana guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa sekolah ini sudah menggunakan pembelajaran kurikulum 2013. Secara umum guru sudah mengajarkan pembelajaran tematik serta penggunaan media pembelajaran. Akan tetapi guru masih menggunakan media yang sederhana misalnya alat peraga, buku, gambar, dan benda yang ada dilingkungan sekitarnya karena penggunaannya yang praktis dan mudah. Namun dengan penggunaan media tersebut membuat suasana pembelajaran cenderung monoton sehingga membuat siswa jadi tidak bersemangat dan merasa bosan saat pembelajaran. Karena anak di usia sekolah dasar lebih cenderung suka belajar sambil bermain dan juga inovasi pembelajaran yang beragam. Apalagi di masa sekarang kebanyakan anak sudah mengenal yang namanya teknologi dan smartphone yang sering mereka gunakan untuk bermain game di saat mereka di

rumah. Seterusnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah ini belum bervariasi atau masih menggunakan model pembelajaran yang biasa.

Dari penjelasan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media dan model pembelajaran yang berbasis permainan yaitu media *explosion box*. Media ini merupakan suatu media yang berbentuk kotak persegi dan terdiri dari beberapa lapisan atau layer yang di dalamnya berisi tentang materi yang akan di pelajari oleh siswa. Selain itu media ini menggunakan model pembelajaran yang berbasis Project yang akan membuat media ini lebih menarik dan lebih unik dari media sebelumnya dengan menggunakan model pembelajaran berbasis Project ini guru bisa melihat ke kreatifan siswanya dan juga dapat menambah wawasan siswa dengan mengerjakan tugas yang di berikan guru baik secara kelompok maupun secara individu.

Penggunaan media *explosion box* dengan menggunakan model pembelajaran *Project based learning* ini diharapkan bisa menambah efektifitas, keaktifan, hasil belajar serta motivasi siswa dalam pembelajaran. Serta bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan bersemangat Maka peneliti ingin meneliti tentang **“Pengembangan Media *Explosion Box* Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Pada Tema 7 Subtema 1 Indahnya Keragaman Di Negeri Ku Kelas IV SD Negeri 277 Muarasoma T.A 2021/2022”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka peneliti menemukan beberapa masalah yaitu :

1. Kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik, sehingga

harus ada media pembelajaran yang bervariasi untuk menambah pemahaman siswa Hasil belajar siswa yang tergolong masih rendah

2. Media yang digunakan belum maksimal atau masih tergolong sederhana, sehingga perlu membuat media pembelajaran yang unik dan menyenangkan.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pembelajaran
4. Belum terdapat media pembelajaran yang berbentuk games yang akan membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dapat memfokuskan batasan masalah terlebih dahulu agar tidak terjadi perluasan permasalahan yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini. Adapun batasan masalah untuk penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Explosion Box* dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada Tema 7 Subtema 1 Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IV khususnya di pembelajaran 3 pada Pembelajaran Tematik di SD Negeri 277 Muarasoma T.A 2021/2022”

1.4. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media *explosion box* dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada

tema 7 sub tema 1 indahny keragaman di negeri ku yang dikembangkan pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 277 Muarasoma tahun ajaran 2021/2022 ?

2. Bagaimana praktikalitas terkait kemudahan penggunaan media *explosion box* dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada tema 7 sub tema 1 kelas IV SD Negeri 277 Muarasoma tahun ajaran 2021/2022 ?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media *explosion box* dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada tema 7 sub tema 1 indahny keragaman di negeri ku yang dikembangkan pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 277 Muarasoma tahun ajaran 2021/2022 ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas maka dapat diperoleh tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *explosion box* dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada tema 7 sub tema 1 indahny keragaman di negeri ku di kelas IV SD Negeri 277 Muarasoma tahun ajaran 2021/2022
2. Untuk mengetahui praktikalitas terkait kemudahan penggunaan media *explosion box* dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada tema 7 sub tema 1 indahny keragaman di negeri ku kelas IV SD Negeri 277 Muarasoma tahun ajaran 2021/2022
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *explosion box* dengan

menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada tema 7 sub tema 1 indah nya keragaman di negeri ku di kelas IV SD Negeri 277 Muarasoma tahun ajaran 2021/2022

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka manfaat hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat, baik manfaat yang bersifat teoritis maupun bersifat praktis

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat untuk penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menambah wawasan dalam media pembelajaran berupa pengembangan *explosion box* dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada tema 7 sub tema 1 di kelas IV SD Negeri 277 Muarasoma.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi pendidik/ guru : Hasil penelitian ini dapat memberikan ide kreatif dalam memilih media yang cocok untuk pembelajaran agar bisa membangkitkan motivasi belajar.
2. Bagi peserta didik : dapat membantu mempermudah memahami materi serta membangkitkan semangat belajar.
3. Bagi peneliti : Hasil dari penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *explosion box*