

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan rangkaian dari keseluruhan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu aktivitas belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan yang terjadi di sekolah diharapkan dapat membawa sebuah perubahan dari ketidaktahuan menjadi mengetahui hal-hal yang belum dipelajari oleh siswa sebelumnya. Di Indonesia pada saat ini terdapat dua kurikulum yang sedang berjalan yaitu KTSP 2006 dan Kurikulum 2013.

Hakikatnya kurikulum 2013 tematik, materi ajar tidak disampaikan berdasarkan mata pelajaran tertentu, melainkan dalam bentuk tema-tema yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa materi ajar sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa. Tema adalah pokok pemikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Tema tersebut yang akan menjadi penggerak mata pelajaran yang lain. Salah satu kelemahan pembelajaran tema dalam penerapannya adalah ketika guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Guru hanya mengajarkan apa yang ada di buku tema. Terlebih materi yang ada di buku tema tidak mempunyai pembahasan yang lengkap. Sehingga pemahaman siswa hanya terbatas pada apa yang ada di buku tema.

Pembelajaran berbasis tema ini mengintegrasikan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Selain itu, juga tema mengintegrasikan berbagai konsep dasar secara parsial, sehingga memberikan makna yang utuh kepada siswa seperti tercermin pada berbagai tema. Tema-tema pada pembelajaran tematik Kurikulum 2013 berkaitan dengan alam dan kehidupan manusia. Huda (2013:6) menyatakan pembelajaran merupakan fenomena yang kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran yaitu faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan prasarana, dan faktor lingkungan.

Penggunaan media pembelajaran juga termasuk salah satu kegiatan yang mempengaruhi proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Pemahaman isi materi dalam sebuah pembelajaran dapat dengan mudah dipahami dan diterima oleh siswa dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Edgar (dalam Sadiman 2012:8) menyatakan ada klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Media pembelajaran yang bersifat konkret maupun abstrak dapat diterima dengan baik tergantung bagaimana guru mengemas media tersebut secara menarik sehingga siswa dapat menyerap materi dengan baik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sinta pada tahun 2015 dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Papan Cerita Bergambar dalam Pembelajaran Berbicara di Kelas II SDN Mojowuku Kedamean Gresik” diketahui bahwa media papan cerita bergambar sangat efektif digunakan dalam pembelajaran berbicara di kelas II SDN Mojowuku Kedamean Gresik. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil perhitungan nilai sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media papan cerita bergambar rata-rata nilai siswa kelas II 78,88 berbeda dengan setelah diberikan perlakuan menggunakan media papan cerita bergambar yaitu rata-rata nilai siswa 83,15. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Guru seharusnya menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Piaget dalam Syah Muhibbin (2013:70) menyatakan bahwa pada umur anak (7-11 tahun) berada pada fase konkret operasional, fase dimana perkembangan kognitif masih terikat pada obyek yang konkret atau dalam arti benda nyata yang dapat ditangkap oleh panca indera. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa pada usia sekolah dasar memerlukan alat bantu atau alat peraga dan media pembelajaran yang dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Media gambar atau foto mempunyai kelebihan yaitu mempunyai sifat yang konkret dimana gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan

media verbal semata selain itu gambar juga dapat mengatasi batasan ruang dan waktu , gambar juga dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.

Media pembelajaran *flipped picture* merupakan media pembelajaran yang menyerupai buku dengan menggunakan duplex dalam ukuran yang lebih besar dan setiap lembarnya terdapat materi yang ada di dalam Tema 8 Bumi dan Alam Semesta Subtema 1 Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran 1 yang saling berhubungan. Materi-materi yang ada adalah berupa gambar dengan sebuah penjelasan dibawahnya dan di desain sedemikian rupa sehingga gambar dan penjelasan terlihat lebih menarik.

SD Negeri Banyuajuh 2 yang berada di kecamatan Kamal menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan hasil observasi saat mengajarkan tema diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran sangat minim digunakan pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran yang selalu digunakan yaitu buku tema dan bupena yang dimiliki siswa. Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, sehingga dengan adanya media pembelajaran siswa dapat berfikir secara konkrit. Pada tema 8 Bumi dan Alam Semesta Subtema 1 Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran 1 hanya ada satu media pembelajaran yang terdapat di SDN Banyuajuh 2 Kamal yaitu gambar tata surya.

Dengan adanya permasalahan tersebut, dalam penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan efektif dan menyenangkan sehingga dapat memberi gambaran konkrit tentang pembelajaran yang diajarkan yaitu dengan

menggunakan media *Flipped Picture*. Media ini berguna sebagai media pada tema 8 Bumi dan Alam Semesta Subtema 1 Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran 1. Media ini dapat meliputi berbagai mata pelajaran yang ada di pembelajaran 1 yaitu Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP. Penelitian ini dirasa cocok dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate)

Berdasarkan dari uraian di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yaitu media pembelajaran tematik *Flipped Picture* karena pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 diperlukan sebuah media yang dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tempat yang ada pada pembelajaran 1. Dalam tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 terdapat materi berkunjung ke planetarium maka dengan media ini dapat membantu guru dalam mengatasi persoalan tersebut sehingga siswa tidak perlu mengunjungi planetarium dikarenakan keterbatasan ruang, waktu dan tempat.

Sehingga dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran melalui penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Flipped Picture* Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema 8 Bumi dan Alam Semesta Subtema 1 Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran” studi pada siswa kelas 3 SD Negeri Banyuajuh 2 Kamal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka kondisi nyata yang terdapat dalam tema bumi dan alam sekitar kelas III SD Negeri Banyuajuh 2 Kamal yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar. Guru setiap harinya menggunakan buku tema dan bupena saja sehingga siswa sering merasa bosan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru kesulitan dalam membuat media yang menarik dan efektif karena sekarang telah menggunakan kurikulum 2013. Siswa masih belum paham terhadap materi yang ada di dalam tema khususnya tentang susunan tata surya.

Berdasarkan kondisi nyata di atas maka perlu dicapai kondisi ideal dalam pembelajaran tematik. Kondisi ideal dalam pembelajaran tematik diharapkan siswa terlibat aktif dalam suatu pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan. Untuk mendorong kondisi ideal tersebut maka pembelajaran tematik perlu dibuat sebuah media tematik yang efektif, layak, dan menyenangkan bagi siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan permasalahan di atas yaitu bagaimana kelayakan dan efektifitas media pembelajaran *Flipped Picture* pada siswa pada tema 8 Bumi dan Alam Semesta Subtema 1 Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran 1 kelas III SD Negeri Banyuajuh 2 Kamal.

1.4 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian pengembangan ini yaitu mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran *Flipped Picture* sebagai media tematik untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas III SD Negeri Banyuajuh 2 Kamal.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Flipped Picture* yang merupakan media tematik pada tema 8 Bumi dan Alam Semesta Subtema 1 Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran 1 Kelas III SD Negeri Banyuajuh 2 Bangkalan.
2. Media pembelajaran *Flipped Picture* merupakan media pembelajaran yang menyerupai buku dengan menggunakan duplex dan setiap lembarnya terdapat materi yang ada di dalam tema yang saling berhubungan. Materi-materi yang ada adalah berupa gambar dengan sebuah penjelasan dibawahnya dan di desain sedemikian rupa sehingga gambar dan penjelasan terlihat lebih menarik,
3. Produk ini juga dilengkapi soal evaluasi, sehingga siswa dapat mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.

1.6 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting. Media pembelajaran yang baik harus mempunyai sifat efektif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebuah media pembelajaran dikatakan menarik apabila media tersebut dapat membuat siswa terdorong untuk memperhatikan pesan yang disampaikan melalui media pembelajaran. Siswa akan senang dan termotivasi dalam proses pembelajaran apabila media yang digunakan dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran juga dapat menghilangkan rasa bosan siswa di kelas dalam menerima materi pelajaran.

Media yang efektif yaitu dimana suatu media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh siswa, sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan efektif di dalam tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 ini dimana terdapat 3 konten mata pelajaran sekaligus di dalam satu pembelajaran. Peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang dapat diterapkan di dalam sebuah pembelajaran tema sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran 1.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Flipped Picture* ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada SD/MI yang menggunakan kurikulum 2013.
2. Keterbatasan yang terdapat pada media pembelajaran *Flipped Picture* ini adalah pada materi yang berkaitan pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1

1.8 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa.
3. *Flipped Picture* adalah media pembelajaran yang berbentuk menyerupai buku yang didalamnya terdapat lembar-lembar tiap materi yang ada di dalam tema 8 subtema 1 pembelajaran 1. Media ini berisi tentang gambar-gambar dan penjelasan pada pembelajaran 1 yang mencakup konten Bahasa Indonesia, matematika dan SBdP serta media ini juga dilengkapi dengan evaluasi pembelajaran.

