

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum di Indonesia mengalami pembaruan dari masa ke masa hal ini sesuai dengan perkembangan zaman. Tahun 2013 kurikulum mengalami pembaruan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan penerapan kurikulum tematik terpadu sebagai sebuah konsep dapat dikatakan sebagai sebuah sistem dan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu atau mata pelajaran dalam bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan luas bagi peserta didik (Poerwati dalam Prastowo, 2017: 12). Kurikulum 2013 dalam jenjang Sekolah Dasar menekankan pada pembelajaran langsung sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa.

Kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 di Sekolah Dasar dari kelas I sampai kelas VI menggunakan pembelajaran tematik. pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 menekankan siswa sebagai pusat belajar (*student centered*) yang bermakna bahwa siswa yang menggali pengetahuan sendiri dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar dan siswa yang mengalami langsung selama kegiatan pembelajaran. Ketersediaan sumber belajar yang sesuai dengan pembelajaran tematik sangat penting bagi siswa, adanya sumber belajar dari media pembelajaran dapat membantu siswa untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Agar dapat tercapai tujuan pembelajaran tersebut maka pendidik dituntut untuk terampil dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Selain itu,

pendidik harus bisa membuat siswa menjadi aktif selama kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga siswa menjadi termotivasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media adalah kegiatan yang dapat menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan maupun kemauan siswa sehingga terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru bagi siswa (Haryono, 2014: 48). Media pembelajaran sangatlah penting dan dibutuhkan selama pembelajaran, media dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara sengaja, bertujuan dan terkendali maupun terarah. Media pembelajaran yang dilakukan siswa menjadi lebih bermakna, dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran.

Pada jenjang kelas IV Sekolah Dasar, ada sembilan daftar tema yang terdiri dari Tema 1 (Indahnya kebersamaan) Tema 2 (Selalu Berhemat Energi) Tema 3 (Peduli terhadap Makhluk Hidup) Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Tema 5 (Pahlawanku) Tema 6 (Cita-Citaku) Tema 7 (Indahnya Keberagaman di negeriku) Tema 8 (Daerah tempat tinggalku) dan Tema 9 (Kaya nya Negeriku) dari ke Sembilan tema tersebut diajarkan guru dengan berpedoman pada buku guru yang sudah tersusun secara sistematis, mengacu pada kesesuaian dengan kompetensi dasar dan indikator melalui kegiatan pembelajaran. Walaupun sudah ada buku guru sebagai pedoman guru dalam melakukan pembelajaran media pembelajaran masih sangatlah penting dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas bapak Wafir Ali, S.Pd pada tanggal 23 April 2021 di kelas IV SDN Kelbung 3, bahwa sekolah tersebut sudah menerapkan Kurikulum 2013 karena pihak sekolah sudah mengetahui peraturan-

peraturan Kurikulum 2013 dengan melakukan peralihan pembelajaran yang awalnya KTSP menjadi Kurikulum 2013. Selama pembelajaran berlangsung guru kelas IV tidak menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan berbagai fasilitas pembelajaran seperti buku tematik dan papan tulis. Fasilitas pembelajaran tersebut belum bisa melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 guru kelas tidak menggunakan media pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi menggunakan buku tematik yang sudah disediakan sekolah, hal ini membuat siswa kesulitan dalam menyerap dan memahami konsep pembelajaran tersebut.

Berdasarkan analisis angket kebutuhan yang dilakukan di SDN Kelbung 3 tanggal 23 April 2021 Kelas IV sebanyak 21 siswa diketahui 18 siswa merasa kesulitan saat proses pembelajaran dan 3 siswa tidak kesulitan saat proses pembelajaran, 21 siswa menyatakan bahwa guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran tematik dan 21 siswa menyatakan bahwa mereka senang dan tertarik menggunakan media 3D yang akan membuat mereka mudah mengerti materi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian diawal dari hasil wawancara, observasi dan angket kebutuhan siswa dapat di tarik kesimpulan bahwa minimnya penggunaan media di SDN Kelbung 3 khususnya kelas IV. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami dan menyerap materi yang sudah diberikan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan karena media pembelajaran memiliki fungsi untuk menarik perhatian siswa, memotivasi siswa dalam belajar, memperlancar tujuan pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media papan Cita-citaku dalam bentuk 3D pada Tema 6 (Cita-citaku) Subtema 2 (Hebatnya cita-citaku) Pembelajaran 1 yaitu B. Indonesia dan IPA.

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agustina F (2017) “Pengembangan Media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3”. Hasil uji coba media PAKAPINDO ini dinyatakan efektif dengan presentase 95, 8% ahli media, ahli materi 88, 6%, dan ahli pembelajaran di SD 100%. Respon siswa saat dilakukan uji kelompok kecil sebesar 97, 5% dan uji coba kelompok besar sebesar 98%. Hal ini dikatakan bahwa media PAKAPINDO sangat efektif untuk diterapkan pada pembelajaran tematik tema 6 dalam proses pembelajaran di SD. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Rose, J. (2020) “Pengembangan Media Matryoshka Animal Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 2 di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian media hewan Matryoshka ini memiliki presentase hasil validasi ahli materi sebesar 85%, ahli media 88% valid, respon guru 100% dan respon siswa dari 25 siswa sebesar 96% memenuhi kriteria sehingga media yang dikembangkan oleh peneliti disahkan dan berhak dilaksanakan. Penelitian yang lainnya dilakukan oleh Maruf, M (2020) “Pengembangan Media Puzzle pada Tema 6 Subtema 1 untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian validasi media ini menunjukkan kevalidan yaitu, validasi materi 100%

dinyatakan sangat layak, validasi ahli media 91% dinyatakan sangat layak. Hasil dari uji coba kecil diketahui respon siswa terhadap media 100% dinyatakan layak.

Dari penelitian yang terdahulu dan permasalahan yang terjadi untuk mengantisipasi terjadinya proses pembelajaran yang kurang baik yang membuat siswa kesulitan menyerap pembelajaran dikarenakan minimnya penggunaan media pada pembelajaran tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media Papan Cita-citaku, media ini dirancang sesuai dengan potensi anak Sekolah Dasar sehingga memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi tersebut. Media Papan Cita-citaku ini memiliki keunggulan yaitu terbuat dari papan yang kokoh yang dihubungkan menggunakan engsel, papan tersebut menjelaskan tentang cita-citaku sebagai Dokter dan metamorfosis kupu-kupu dan katak. Tampilan media Papan Cita-citaku ini pun sangat menarik, seperti hewan-hewannya yang terbuat dari akrilik yang menyerupai aslinya, hewan-hewan ini akan dipasangkan magnet sehingga mudah dijadikan bongkar pasang dan siswa bisa mencoba sendiri apa saja proses atau fase-fase metamorfosis kupu-kupu dan katak.

Media Papan Cita-citaku ini merupakan media tiga dimensi yang terbuat dari tiga kayu berbentuk persegi dengan ukuran 50x50 cm. Papan ini menjelaskan tentang cita-citaku sebagai Dokter dan proses metamorfosis kupu-kupu dan katak. Berdasarkan permasalahan dan solusi yang sudah dipaparkan peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang berjudul Pengembangan Media Papan Cita-citaku pada Tema 6 Subtema 2 Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media Papan Cita-citaku pada pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 2 Kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari validasi ahli?;
- 2) Bagaimana keefektifan pengembangan media Papan Cita-citaku pada pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 2 Kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari hasil belajar?;
- 3) Bagaimana kemenarikan pengembangan media Papan Cita-citaku pada pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 2 Kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari respon siswa?;

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui kevalidan pengembangan media Papan Cita-citaku pada pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 2 Kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari validasi ahli;
- 2) Mengetahui keefektifan pengembangan media Papan Cita-citaku pada pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 2 Kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari hasil belajar;

- 3) Mengetahui kemenarikan pengembangan media Papan Cita-citaku pada pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 2 Kelas IV Sekolah Dasar ditinjau dari respon siswa;

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berupa papan cita-citaku sebagai Dokter dan papan metamorfosis kupu-kupu dan katak. Media ini terbuat dari 3 papan yang saling terhubung dan untuk miniatur profesi dokter dan hewan-hewan nya terbuat dari akrilik yang menyerupai aslinya, serta ada keterangan panah dan keterangan disetiap fase-fase hewannya.

Penjelasan dari setiap komponen spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Aspek Tampilan

- a. Papan Cita-citaku terbuat dari tiga kayu yang dengan ukuran 50x50 cm. Ketiga papan tersebut akan dipasangkan engsel agar saling terhubung. Setiap papan akan dipasangkan stiker, kemudian akan ditempelkan hewan dan miniatur Dokter yang terbuat dari akrilik, Setiap hewan akan dipasangkan magnet agar dapat menempel pada papan dan dapat dijadikan bongkar pasang.
- b. Hewan-hewan dan profesi Dokter terbuat dari akrilik yang dibentuk seperti menyerupai hewan aslinya, sehingga siswa mudah memahami materi tentang cita-citaku dan daur hidup hewan.
- c. Keterangan profesi dokter dan hewan juga terbuat dari akrilik yang dipasangkan magnet. Keterangan ini berfungsi sebagai penjelas pada masing masing papan.

2. Aspek Isi

a. Kompetensi Inti Kelas IV

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar kelas IV Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar IPA

3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

Tabel 1.2 Kompetensi Dasar B. Indonesia

3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan

4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

3. Aspek Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini menggunakan kalimat berdasarkan EYD yang tepat, sederhana dan dapat mudah dipahami.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan dalam penelitian ini adalah media Papan Cita-citaku pada Tema 6 Subtema 2 di kelas IV Sekolah Dasar akan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkesan sehingga dapat memberikan pembelajaran langsung kepada siswa yang membuat siswa termotivasi untuk belajar. Media Papan Metamorfosis ini akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Beberapa keterbatasan dalam penelitian pengembangan media Papan Metamorfosis adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media Papan Cita-citaku ini hanya difokuskan pada Tema 6 (Cita-citaku) Subtema 2 (Hebatnya cita-citaku) Pembelajaran 1.
- 2) Penerapan media Papan Cita-citaku ini dilakukan di Kelas IV SDN Kelbung 3.
- 3) Uji yang dilakukan hanya kevalidan, keefektifan dan kemenarikan media.
Kevalidan produk akan divalidasi oleh validasi ahli, keefektifan dilihat dari hasil belajar dan kemenarikan dilihat dari respon siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 4) Pada tahap uji coba pemakaiann kelompok besar tidak dilakukan karena adanya beberapa kendala dalam penelitian ini.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media papan metamorfosis ini memiliki beberapa hal penting karena diharapkan mampu memberikan manfaat diberbagai pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti mengharapkan agar media Papan Cita-citaku ini dapat berguna bagi semua orang, bagi peneliti-peneliti selanjutnya dan diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan serta memberikan wawasan baru bagi pembaca.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media papan metamorfosis ini dapat mempermudah guru dalam penyampaian Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 kelas IV sekolah dasar, dapat dijadikan sebagai motivasi atau masukan positif agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang mudah dipahami siswa.

b. Bagi Siswa

Media Papan Cita-citaku dapat memberikan informasi dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, tidak merasa bosan dan dapat mempermudah siswa untuk melakukan proses pembelajaran pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 tentang metamorfosis kupu-kupu dan katak.

c. Bagi Sekolah

Media Papan Cita-citaku memberikan solusi dan wawasan yang luas mengenai pengembangan media pembelajaran, serta menambah fasilitas yang positif untuk proses pembelajaran agar lebih efektif dan optimal.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang luas, serta diharapkan dapat menambah referensi bagi peneliti lainnya khususnya pengembangan media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Menghindari adanya kemungkinan salah paham terhadap permasalahan yang dibahas dalam penelitian pengembangan ini, maka definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

Media pembelajaran Papan Cita-citaku merupakan media tiga dimensi, papan ini menjelaskan tentang cita citaku sebagai Dokter dan bagaimana proses metamorfosis kupu-kupu dan katak, dari proses daur hidup kupu-kupu yang terdiri dari telur, ulat, kepompong, kupu-kupu sedangkan proses daur hidup katak terdiri dari telur, embrio, berudu, katak muda dan katak dewasa sehingga siswa mampu mengetahui cita-citaku sebagai dokter dalam bentuk puisi dan mampu membandingkan dua daur hidup makhluk hidup dan dapat memahami pembelajaran tersebut.