

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Pemerintah melalui Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sejalan dengan pendapat Muhibbin Syah (2012:1) yaitu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan melakukan pemerataan agar tujuan pendidikan nasional tercapai. Jadi pendidikan adalah usaha sadar yang direncanakan pemerintah dan lakukan pelaksana pendidikan dalam proses pembelajaran agar tujuan pendidikan tercapai. Pelaksanaan pendidikan untuk mencapai tujuan nasional pendidikan didukung dengan adanya Standar Nasional Pendidikan.

Standar Nasional Pendidikan sebagai kriteria minimal sistem pendidikan di Indonesia dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 dan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum. Selanjutnya, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, serta cara yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru atau pendidik dalam suatu proses pembelajaran harus dapat memanfaatkan dan mengembangkan sebuah media pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mempermudah dalam rangka menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik dituntut untuk dapat memahami konsep yang terkait

dengan materi dalam proses pembelajaran. Dengan kreativitas dan inovasi pendidik dalam proses belajar mengajar maka akan mudah disampaikan dan diterima oleh peserta didik.

Media surprise box yang dikembangkan pada tema selamatkan mahluk hidup materi sosial kehidupan masyarakat. Pembelajaran di sekolah dasar dalam peduli tema selamatkan mahluk hidup materi sosial budaya masyarakat mampu menumbuhkan rasa sosial yang baik dalam masyarakat maupun luar negeri. Penggunaan media surprise box mampu mendorong siswa dengan rasa ingin tahu untuk berpikir tentang sosial dari berbagai negara dan memahami interaksi sosial yang baik. Media pembelajaran surprise box diharapkan memudahkan siswa untuk memahami konsep dari yang abstrak menjadi kongrit dalam proses penemuan gagasan dalam materi.

Dari hasil pengamatan pada tanggal 1 April 2021 peneliti di SDN PANDABAH 3 kelas VI dalam pembelajaran tema 1 selamatkan mahluk hidup bahwa pembelajaran cenderung berpusat pada guru dari pada siswa atau teachercenter. Metode yang digunakan guru adalah ceramah, tanya jawab, belajar bersama teman, dikarenakan siswa agar lebih memahami pembelajaran dengan mudah maupun dalam menyelesaikan tugas dari guru. Oleh karena itu dibutuhkannya media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar agar lebih mudah dipahami oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan oleh guru adalah media gambar, karena media yang dari pemerintah belum sampai di sekolah. Media yang digunakan yaitu buku, globe yang terdapat di perpustakaan dan lingkungan sekolah. Menurut guru media yang baik digunakan di sekolah yaitu media mop up. Di sekolah Pandabah 3 belum terdapat media Vidio audio yaitu proyektor namun tidak dapat digunakan, Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas VI yang mengatakan bahwa alat Vidio audio mengalami kerusakan. Siswa di sekolah SDN Pandabah 3 di saat guru menggunakan media di kelas tampak biasa saja, dikarenakan media yang digunakan selalu sama yaitu media gambar. Guru di sekolah SDN Pandabah 3 saat mengajar

dikelas siswa pasif dalam proses pembelajaran. Guru dalam proses pembelajaran mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari dengan memberikan tugas kelompok untuk peduli lingkungan disekitar rumah siswa kelas VI.

Respon siswa di saat guru memberikan tugas yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa tampak semangat mengerjakan, tetapi tidak semua siswa semangat mengerjakan, karena masih ada siswa tidak mengumpulkan tugas yang diberikan guru. Guru memotivasi siswa dengan berpesan sebelum pulang sekolah dan menceritakan orang yang telah sukses. Kegiatan yang dilakukan guru untuk siswa kelas VI efektif dengan situasi di sekolah. Di saat guru memberikan tugas siswa tekun senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sebagian siswa kesulitan dengan tugas yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang disukai siswa bergantung dengan tugas yang diberikan. Untuk mencegah kebosanan dalam proses pembelajaran guru harus mempunyai pengetahuan untuk menilai karakter dari siswa, untuk memberikan kenyamanan dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Pengembangan media surprise box“selamatkan mahluk hidup” untuk siswa di kelas VI UPTD SDN Pandabah 3”

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian dan pengembangan media *Surprise Box* adalah sebagai berikut.

1.2.1 Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Surprise Box* pada tema 1 selamatkan makhluk hidup ditinjau dari validasi ahli?

1.2.2 Bagaimana keefektifan pengembangan media *Surprise Box* ditinjau dari lembar aktivitas guru, aktivitas siswa?

1.2.3 Bagaimana kemenarikan pengembangan media Surprise box ditinjau dari respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan media Surprise Box adalah sebagai berikut

1.3.2 Mengembangkan dan Menguji kevalidan media pembelajaran surprise box pada tema 1 selamatkan makhluk hidup ditinjau dari validasi ahli.

1.3.3 Menguji keefektifan surprise box pada tema 1 selamatkan makhluk hidup ditinjau dari lembar guru, aktivitas siswa.

1.3.4 Menguji kemenarikan pengembangan media surprise box ditinjau dari respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian “Pengembangan media *surprise box* pada tema selamatkan makhluk hidup untuk di kelas VI Sekolah Dasar” meliputi:

1.4.1 Sistematika penyajian

Penyajian yang dilakukan guru kepada siswa secara manual.

1.4.2 Isi materi

Berisi materi tentang pembelajaran tema selamatkan makhluk hidup materi sosial kehidupan masyarakat di kelas VI Sekolah dasar.

1.4.3 Bahasa

Bahasa yang di gunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami.

1.4.4 Tampilan media

Surprise box yang dikembangkan mempunyai tampilan kotak (box) yang menarik, dan mempunyai komponen seperti Kartu materi, gambar peta ASEAN dan buku petunjuk.

1.4.5 Bahan

Triplek kayu, engsel, kain flanel, kertas tebal.

1.5 Pentingnya penelitian pengembangan

Penelitian diharapkan akan memberikan manfaat, diantaranya:

1.5.1 Mengembangkan media surprise box dapat meningkatkan minat belajar siswa di tema selamatkan mahluk hidup materi sosial kehidupan masyarakat.

1.5.3 Memudahkan guru menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan adanya media pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran.

1.5.4 Sarana untuk meningkatkan motivasi dan kompetensi peneliti sebagai seorang pendidik.

1.5.5 Menjadikan referensi untuk penelitian yang sejenis.

1.6 Asumsi dan keterbatasan Penelitian

Asumsi dalam penelitian media ini yaitu media pembelajaran surprise box dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran pada siswa kelas VI tema 1 selamatkan makhluk hidup, Asumsi dalam penelitian media pembelajaran *Surprise Box* adalah sebagai berikut.

1. Media ini hanya terbatas pada beberapa lingkup materi pembelajaran IPS di pembelajaran kelas VI tema selamatkan makhluk hidup. Sehingga perlu penyesuaian apabila digunakan pada materi yang lain,
2. Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa Kelas VI UPTD SDN Pandabah 3, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan,
3. Tahap desiminasi (penyebaran) media dilakukan hanya sebatas sekolah satu gugus dengan UPTD SDN Pandabah, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan.

1.7 Definisi operasional

Defnisi operasional merupakan suatu defines variabel yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran, dan media pembelajaran surprise box. Untuk menghindari adanya kesalahan pemahaman atau salah tafsir media pembelajaran ini terhadap sebuah permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini maka peneliti memunculkan sebuah definisi operasional terhadap media pembelajaran yang digunakan sebagai penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan perantara atau penghantar pesan tersebut dapat diterima baik oleh penerima pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berarti segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi materi ajar dari sumber pembelajaran ke siswa (individu atau kelompok) yang dapat merangsang siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
2. Media pembelajaran *surprise box* merupakan sebuah media yang dirancang untuk merangsang dan mengembangkan imajinasi peserta didik untuk berfikir tentang materi yang disampaikan guru. Media pembelajaran *surprise box* untuk keperluan pendidikan dan perkembangan peserta didik dimana media ini digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Model dari media pembelajaran *surprise box* ini sama seperti kotak kado atau kotak kejutan biasa yakni guru membuka tutup dari kotak yang akan berbentuk seperti pop jaring-jaring kubus.

