

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan pendidikan untuk mencapai tujuan nasional, pendidikan didukung dengan adanya Standar Nasional Pendidikan yang direncanakan oleh pemerintah. 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 di Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Perangkat pembelajaran dalam permendikbud Nomor 57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah dasar, pada Pasal 2 kurikulum 2013 sekolah dasar/madrasah ibtidayah sebagaimana dimaksud pada ayat 1 terdiri atas: a. kerangka dasar kurikulum b. struktur kurikulum c. silabus d. pedoman mata pelajaran dan pembelajaran tematik terpadu. Adanya perangkat pembelajaran seperti silabus, rencana pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, teknik, model – model pembelajaran, media pembelajaran dan penilaian evaluasi merupakan dasar tujuan pembelajaran untuk mencapai optimal.

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan salah satu kebutuhan dasar yang memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia membentuk sikap dan perilaku yang ada pada dalam diri seseorang. Menurut Rasyid (2012: 3-4) tentang Pendidikan, yaitu suatu pengalaman yang di identik dengan belajar mulai dari awal kehidupan sampai akhir hayat yang dapat dilakukan oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun tidak terbatas oleh ruang serta waktu demi mencapai tujuan tertentu. Sejalan dengan pendapat Yusuf (2018: 10)

mengatakan Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terencana demi mewujudkan proses belajar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kecerdasan spiritual, pengendalian diri, akhlak mulia dan keterampilan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi pendidikan merupakan usaha sadar yang direncanakan oleh pendidik atau guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pendidikan tercapai.

Usaha seorang pendidik atau guru dalam mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran dengan pemanfaatan perangkat pembelajaran dengan berbagai inovasi. Pemanfaatan perangkat pembelajaran sudah merupakan yang harus ditingkatkan dan dikembangkan oleh tenaga pendidikan atau guru. Apabila seorang pendidik atau guru tidak mempunyai dalam pemanfaatan perangkat pembelajaran yang bervariasi, maka akan terjebak dengan situasi pembelajaran yang monoton dan mengundang siswa merasa bosan. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada tema 6 subtema 1 di kelas II berbasis Metode *Fun Learning*.

Dan selaras dengan pendapat Suyono dan Hariyanto (2012: 19) Metode pembelajaran merupakan seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Sebuah metode pembelajaran dapat dianggap sebagai proses yang teratur atau metode pembelajaran yang teratur. Maka metode pembelajaran sangat menentukan dalam keefektifan proses belajar mengajar terhadap peserta didik yang cenderung membutuhkan metode khusus dalam penyampaian materinya.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 11 November 2021 dengan guru kelas II di SDN Kraton 3, peneliti memperoleh beberapa informasi bahwa dalam rencana pelaksanaan pembelajaran di kelas yang bermasalah pada rencana pelaksanaan pembelajarannya yang belum sesuai metode pembelajarannya sehingga proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut kurang bervariasi. Pada pembelajaran tematik guru masih menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, diskusi dan siswa yang tidak memahami materi pada materi tema 6 subtema 1, siswa belum aktif, kurang bersemangat, dan kurang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga belum mengembangkan perangkat pembelajaran secara mandiri berupa silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan.

Oleh sebab itu, guru perlu memikirkan cara-cara yang lebih efektif dan efisien untuk membantu siswa memahami dan menghargai cara belajar individu, mempotensi diri dalam belajar, dan kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, suasana belajar mengajar harus dapat diciptakan, sehingga dapat memotivasi siswa agar senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Untuk dapat menciptakan suasana belajar mengajar tersebut, seorang guru harus dapat menggunakan berbagai metode di dalam RPP pengajarannya yang dapat menarik perhatian siswa.

Dari Hasil observasi diperkuat oleh pernyataan angket yang disebarkan ke 26 siswa. Hampir semua siswa ingin pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan, dari angket yang telah disebarkan siswa merasa bosan saat pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan lebih tertarik dengan pembelajaran

yang menyenangkan. Dari 23 siswa semuanya ingin pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan, Sedangkan 3 siswa masih dikatakan mampu bisa mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa dalam pembelajaran pada saat itu terlihat hening karena siswa bersifat pasif pada pembelajaran. Saat pembelajaran peneliti juga melihat bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terlihat dalam proses pembelajaran di SDN Kraton 3. Permasalahan tersebut antara lain rencana pelaksanaan pembelajarannya bermasalah karena kurangnya metode pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran yang pasif sehingga menumbuhkan rasa bosan dan pembelajaran yang kurang aktif. Hal tersebut dapat membuat siswa tidak nyaman dalam proses pembelajaran. Dengan itu peneliti mengembangkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran kelas II Berbasis Metode *Fun Learning* sebagai solusi dari permasalahan di sekolah SDN Kraton 3. Metode *fun learning* memungkinkan siswa agar lebih giat belajar, rajin dan tekun sehingga memantapkan pemahaman pada diri siswa.

Dengan mengembangkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga ketercapaian tujuan pembelajaran dalam kurikulum 2013 lebih maksimal. Rencana Pelaksanaan pembelajaran yang akan dikembangkan di SDN Kraton 3 sehingga akan bermanfaat dan dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan guru, Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diantara lain RPP dan silabus kenapa hanya mengembangkan silabus dan RPP saja karena di sekolah tersebut sudah ada

media pembelajaran yang digunakan pada materi tema 6 subtema 1 jadi tidak perlu untuk di kembangkan lagi sedangkan prota dan promes sudah tidak bisa diubah-ubah lagi emang sudah ketentuan dari kemendikbud. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan oleh guru selain itu juga bertujuan menyampaikan informasi juga menjadikan siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar.

Pada penelitian Verylana Purnamasari dan Muhammad Nur Wangid tahun 2016, dengan judul *pengembangan perangkat pembelajaran berbasis scientific approach untuk membangun karakter kepedulian dan kedisiplinan*. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan ini sangat efektif untuk membangun karakter kepedulian dan kedisiplinan siswa kelas IV dan juga perangkat pembelajaran ini memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pada penelitian Ermida Hotmartua Sitorus tahun 2019, dengan judul *pengembangan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa di SMP NEGERI 6 MEDAN*. Penelitian ini menyatakan bahwa Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dan membuat siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian Nur Fitriana tahun 2016, dengan judul *Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa*. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa metode pembelajaran fun learning dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Antusias dan minat belajar siswa akan terus meningkat.

Rencana Pelaksanaan pembelajaran berbasis metode *Fun Learning* tersebut baik dan efektif untuk memberikan variasi metode mengajar guru sehingga tidak selalu ceramah, diskusi, tanya jawab saja, dapat meningkatkan kreatifitas dan partisipasi siswa, memfokuskan perhatian siswa terhadap materi dan meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas II Tema 6 Subtema 1 Berbasis Metode *Fun Learning* Di SDN KRATON 3”**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian dan pengembangan Rencana Pelaksanaan pembelajaran berbasis metode *fun learning* sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas II Tema 6 Subtema 1 Berbasis Metode *Fun Learning* Di SDN KRATON 3?
2. Bagaimana keefektifan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas II Tema 6 Subtema 1 Berbasis Metode *Fun Learning* Di SDN KRATON 3?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Metode *Fun Learning* sebagai berikut.

1. Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas II Tema 6 Subtema 1 Berbasis Metode *Fun Learning* di SDN KRATON 3 yang valid

2. Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas II Tema 6 Subtema 1 Berbasis Metode *Fun Learning* di SDN KRATON 3 yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yaitu Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas II Tema 6 Subtema 1 Berbasis Metode *Fun Learning* di SDN KRATON 3 meliputi:

1. Produk perangkat pembelajaran berupa RPP dan silabus
2. Isi materi tema 6 subtema 1 di kelas II sekolah dasar
3. Menggunakan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami
4. Menggunakan metode *Fun Learning*
5. penyebarluasan perangkat pembelajaran berupa pemberian softfile perangkat pembelajaran

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan Rencana Pelaksanaan pembelajaran metode *fun learning* ini adalah:

1. Rencana Pelaksanaan pembelajaran ini terbatas pada lingkup tema 6 subtema 1 sehingga perlu penyesuaian apabila digunakan pada materi lain.
2. Subyek uji coba pada penelitian ini terbatas pada para Ahli, guru (SDN Kraton 2, SDN Kraton 3, SDN Pejagan 5, dan SDN Pejagan 9) dan siswa kelas II UPTD SDN KRATON 3 KECAMATAN BANGKALAN, KABUPATEN BANGKALAN.

3. Tahap desiminasi (penyebaran) dilakukan dengan penyebar luasan kepada guru di sekolah tersebut, berupa pemberian softfile perangkat pembelajaran.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas II Tema 6 Subtema 1 Berbasis Metode *Fun Learning* di SDN KRATON 3 sangat penting karena diharapkan dapat membantu dan memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut

1. Manfaat teoritis

Memberikan informasi Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas II Tema 6 Subtema 1 Berbasis Metode *Fun Learning* SDN KRATON 3 untuk meningkatkan kevalidan dan keefektifan proses pembelajaran dan siswa lebih mengerti konsep materi dengan pengembangan metode *fun learning*.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Melalui pengembangan Rencana Pelaksanaan pembelajaran metode *fun learning* memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa.

- b. Bagi guru

Guru tidak hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.

c. Bagi sekolah

Memberikan inovasi baru pembelajaran tematik SD untuk meningkatkan kevalidan dan keefektifan dalam belajar.

G. Definisi Istilah

1. Perangkat pembelajaran

Perangkat Pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melakukan suatu proses, yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

2. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah langkah-langkah dari seluruh proses perencanaan dan kegiatan pembelajaran, termasuk memilih cara melakukan penilaian. Metode pembelajaran dapat dikatakan sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur.

3. Metode *fun learning*

Metode *fun learning* adalah suasana belajar yang menyenangkan. menyenangkan memiliki arti membangkitkan minat belajar, merangsang komitmen penuh, dan menciptakan pemahaman tentang pelajaran.

4. Pembelajaran tematik

Pembelajaran Tematik Terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yaitu suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk secara aktif menggali dan menemukan konsep dan prinsip ilmiah secara holistik, bermakna, dan autentik, baik secara individu maupun kelompok.