

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan pendidik (guru) sebagai pengajar dan peserta didik (siswa) sebagai pembelajaran. Didalam proses pembelajaran juga sangat penting karena pada proses interaksi peserta didik pada lingkungan pembelajaran yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi, bertanya untuk menunjang keberhasilan belajar siswa . Belajar bukan hanya sekedar masuk kela duduk dikelas mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru dan mampu dipahami oleh siswa akan tetapi belajar merupakan proses perubahan pada diri individu dan individu pada lingkunganya. Pada proses interaksi yang terjadi karena pendidik memberikan ilmu dan pengetahuan kepada pesera didik dan tidak hanya itu akan tetapi pendidik juga membimbing peserta didik untuk membentuk karakter dan sikap. Perlu dipahami bahwa memperoleh pengetahuan maupun upaya penambahan penambahan pengetahuan hanya salah satu bagian kecil dari kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya Hal ini sependapat dengan (Suprijono, 2009:3), belajar adalah mendapatkan pengetahuan (*the process of acquiring knowledge*).

Belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Menurut (Hilgard (1948) berpendapat bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang

diperoleh melalui latihan dan perubahan itu disebabkan karena ada dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi. Perubahan tersebut terjadi secara menyeluruh meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan belajar itu sendiri tidak berdasarkan naluri tetapi melalui proses latihan. Belajar yang dimaksud dengan hasil dari pengalaman yaitu belajar itu proses suatu interaksi antara individu dengan lingkungannya. Dalam interaksi tersebut terjadi proses mental, intelektual, emosional yang pada akhirnya menjadi suatu sikap pengetahuan, dan keterampilan yang dimilikinya. Belajar merupakan proses yang harus ditempuh oleh siswa, dalam pelaksanaan belajar guru dapat mengelola dan membimbing proses pembelajaran sesuai dengan kaidah-kaidah belajar yang efektif.

Di samping itu, guru akan dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang optimal dalam rangka mendukung proses guna mencapai hasil belajar yang diharapkan. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di hutan, di laboratorium, dan dimana saja. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu dan perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jadi, dapat dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Kurikulum menjadi bagian yang penting dalam proses pendidikan, sehingga adanya kurikulum sangat perlu dipahami secara utuh oleh segenap pengajar.

Pentingnya kurikulum dikarenakan acuan utama dalam menjalankan proses pendidikan yang ada di sekolah. Kurikulum 2013 menjadi penyempurna kurikulum tingkat satuan Pendidikan tahun 2006. Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum Pendidikan di sekolah dasar mencakup berbagai hal yang harus dicapai siswa. kurikulum 2013 adalah penekanan pada kemampuan guru mengimplementasikan proses pembelajaran yang menantang dan bermakna bagi peserta didik sehingga dengan demikian peserta didik dapat berkembang potensi yang artinya banyak pengetahuan yang di dapatkan melalui proses belajar sesuai apa yang diharapkan oleh Pendidikan nasional. Sependapat dengan menurut (Tyler) dengan menyatakan bahwa kurikulum adalah keseluruhan pembelajaran siswa yang direncanakan dan diarahkan oleh sekolah untuk mencapai tujuan Pendidikan.

Dengan perubahan zaman sekarang ini semakin canggih dan Pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat maka guru perlu melakukan perbaikan dalam proses belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar siswa yang diinginkan dan maksimal. Pernyataan tersebut mengacu pada pasal 36 Undang-Undang No. 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa penyusunan kurikulum harus memperhatikan peningkatan iman dan takwa , peningkatan ahlak mulia, peningkatan potensi, peningkatan kecerdasan, dan minat peserta didik. Oleh karena itu perlunya kegiatan yang maksimal agar sesuai dengan tujuan pendidik terhadap

peserta didik. Berdasarkan pengertian tersebut kurikulum 2013 mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Pembelajaran tematik sebagai salah satu pendekatan integrasi secara alami menghubungkan fakta-fakta dan ide-ide dalam upaya untuk memahami dunia. Melalui jaringan tema, siswa dapat menghubungkan ide-ide dengan pengalaman dan lingkungan tempat tinggal siswa. Tema yang dipilih hendaknya di angkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku. Menurut (Trianto, 2011: 147) yang dimaksud dengan “pembelajaran tematik pada dasarnya adalah merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa”. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang utuh dan menyeluruh sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan oleh siswa. Pembelajaran ini menggunakan tema-tema yang dekat dengan kehidupan siswa. Sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dengan siswa mencari sendiri dan menemukan apa yang mereka pelajari.

Berasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada SDN Socah 4. semua pembelajaran yang dilakukan di SDN Socah 4 keseluruhan mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 sudah menggunakan pembelajaran tematik. Termasuk pada kelas 4 yang saya gunakan obseravasi. Pada kelas 4 ini menggunakan pembelajaran tema

sudah sejak pada tahun 2017 sudah hampir 2 thn lebih menggunakan pembelajaran tematik. Guru disini menggunakan metode tanya jawab karena pada saat guru menjelaskan ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan maka dari itu guru menggunakan metode tanya jawab untuk mengetahui apakah pada saat pembelajaran berlangsung siswa tersebut menengarkan atau tidak. Guru pernah menggunakan media pembelajaran tapi kebanyakan tidak sering menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung dan guru hanya menggunakan media internet yang dijaikan sebuah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi, guru kurang kreatif dan inovasi dalam membuat media pembelajaran. Banyak materi yang bisa di buatkan media pembelajaran sebagai penunjang penyampaian sebuah materi dan siswa tidak bosan atau jenuh dalam menerima pembelajaran yang berlangsung.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang dapa digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Wang Qiyun & Cheung Wing Sum (2003:217), menyatakan bahwa dalam konteks Pendidikan, media bisa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajar. Dari hasil observasi media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran Tema kelas 4 ini adalah berupa media tiga dimensi. Peneliti menggunakan media tiga dimensi dikarenakan siswa lebih mudah memahami dengan melihat secara

langsung media yang digunakan saat pembelajaran. Peneliti akan melakukan eksperimen dengan menggunakan media permainan yang bernama media “LABER” (Laci Belajar). Media laker adalah media yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran.

Pada media laker membuat siswa lebih antusias dalam menerima pelajaran karena mereka bukan hanya melihat dan menengar namun dapat memainkannya. Selain itu dapat membuat siswa lebih aktif dan mudah berinteraksi dengan teman atau lawan mainnya. Media laker merupakan media modifikasi dari permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan papan yang berisi kotak-kotak kecil yang beberapa diantaranya terdapat tangga ular yang terhubung dengan kotak lainya. Untuk memainkannya di butuhkan dadu dan bidak. Menurut Jeffry P. Hinebaugh media permainan merupakan media yang sangat baik untuk mengajarkan Pendidikan dasar, misalnya seperti permainan monopoli dan ular tangga yang dapat digunakan untuk pembelajaran di bidang ilmu sosial, dan keterampilan dasar (Hinebaugh, 2009:1).

Akan tetapi desain dan peraturan media laber tidak sama dengan permainan ular tangga. Tidak ada tangga dan ular pada media laker. Kotak-kotak pada media laker berbentuk pintu dan petak-petak. Dalam setiap petak berisikan tantangan, rintangan, dan di dalam laker berisikan kartu-kartu soal sesuai dengan materi. Media laber bersifat ekonomis karena bisa digunakan berkali-kali bahkan dapat digunakan untuk materi yang berbeda, sehingga tidak hanya satu kali pakai. Efektif karena dapat digunakan untuk menyampaikan materi pada siswa engan cara yang menyenangkan. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat memberikan

fasilitas untuk siswa belajar secara individu maupun berkelompok, serta dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

Dalam penggunaannya media laker memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut: kelebihanya membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan, mensimulasi daya ingat siswa, dapat digunakan berkali-kali dengan materi yang berbeda, didesain yang menarik sehingga membuat siswa lebih antusias. Kekuranganya membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatan media laber dan pembuatanya rumit dan membutuhkan waktu yang relatif lama.

Dari permasalahan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media laker dapat mengatasi kejenuhan dan kebosanan saat proses pembelajaran siswa. Media laber membuat siswa bisa belajar dengan bermain saat melaksanakan pembelajaran. Hal ini dapat memperlancar pemahaman siswa dan memperkuat ingatan siswa dalam waktu jangka panjang. Demikian bahwa media pembelajaran laker diharapkan dapat membantu proses pembelajaran tematik yang ada di SDN Socah 4. Sehingga peneliti membuat sebuah penelitian ini yang berjudul LABER (Laci Belajar).

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adanya tujuan penelitian pengembangan LABER (laci kerja) adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran LABER (laci belajar) dilihat dari validasi ahli

2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran LABER (laci belajar) hasil belajar siswa
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran LABER (laci belajar) dilihat dari angket respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran LABER (laci belajar) mencakup sesuai dengan KI, KD dan materi tentang tema 6 cita-citaku
2. Produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini adalah sebuah LABER (laci belajar) yang menyerupai seperti laci dan terdapat banyak lacinya. Bentuknya menyerupai rubrik I bagian kanan, kiri, depan, dan belakang terdapat laci yang berjumlahkan 25 dan total semuanya 100.
3. Di dalam laci kerja terdapat soal dan ada yang kosong.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.

Penelitian pengembangan ini penting dilakukan sebagai upaya memberikan perbaikan dan inovasi baru pada pembelajaran yang berlangsung di kelas agar menarik motivasi belajar siswa. Pemahaman konsep materi dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini juga perlu dilakukan melihat dari media pengembangan yang disekolah yang masih kurang dalam pemanfaatan sebuah media yang mengalami kesulitan guru saat

menjelaskan dan siswa saat menerima pelajaran. Penjelasan lain mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a) Melatih guru untuk mengembangkan media pembelajaran untuk kelas IV semenarik mungkin sehingga siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- c) Memberikan wawasan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran lebih bermakna.
- d) Mengembangkan sikap kreatif untuk membuat media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a) Membantu siswa untuk memahami materi atau pemahaman konsep pada pembelajaran tersebut
- b) Mengatasi rasa jenuh siswa saat pembelajaran ketika guru menjelaskan materi
- c) Membantu siswa untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a) Dapat dijadikan pertimbangan atau pijakan bagi lembaga sekolah sekaligus sebagai kerangka acuan dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman konsep materi pada siswa

4. Bagi Peneliti

- a) Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai proses pembuatan media pembelajaran hingga proses uji kelayakan dan keefektifannya.
- b) Sebagai wawasan pengetahuan tentang bagaimana pembelajaran di sekolah
- c) Sebagai pengalaman sangat berharga dalam mengimplementasikan media LAKER (laci kerja) di kelas secara langsung.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Dalam penelitian ini, asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa dibuktikan kebenarannya oleh peneliti (Sugiyono, 2012:82). Asumsi peneliti adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan suatu pijakan berpikir dan bertindak dalam melakukan penelitian. Dalam peneliti ini asumsi yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran LABER (Laci Belajar) salah satu alternative untuk mengembangkan sumber belajar inovatif dalam pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran LABER (Laci Belajar) menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran

1.6 Definisi Operasional

Istilah operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan alat perantara atau penghantar dari sebuah pedoman penyampaian besar yang menarik untuk dapat diterima penerima pesan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran, media termasuk sarana informasi.

LABER (Laci Belajar) merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penerapannya melalui pandangan dan penengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.