

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada zaman milenial ini bukan hanya bagaimana cara untuk memperoleh pengetahuan, namun pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan pemahaman sikap dan keterampilan serta mengoptimalkan perkembangan diri pada anak. Menurut Kartadinata (dalam Taufiq, dkk 2015: 1.5) pendidikan adalah proses membawa manusia dari apa adanya kepada bagaimana seharusnya. Kondisi apa adanya adalah kondisi peserta didik dengan segala potensi, sifat, dan kebiasaannya. Sedangkan bagaimana seharusnya adalah berupa perilaku dalam aspek cipta, rasa, karsa, dan karya. Pada zaman milenial saat ini dibutuhkan sumber daya manusia yang dapat mengikuti perkembangan teknologi. Kemampuan ini diharapkan dapat dicapai melalui berbagai proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dengan menggunakan kemajuan teknologi yang berkembang saat ini.

Dalam pelaksanaan pendidikan dasar di Indonesia dilaksanakan sejak Sekolah Dasar (SD). Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan anak usia tujuh hingga dua belas tahun. Dalam pendidikan saat ini, pembelajaran yang dilakukan di sekolah yaitu menggunakan model pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013. Menurut Akbar, dkk (2016: 17) pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam tema dengan proses pembelajaran yang bermakna

disesuaikan dengan perkembangan siswa. Sedangkan menurut Rusman (2011: 254) pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Maka dalam hal ini pembelajaran tematik adalah sebagai suatu proses pembelajaran yang diintegrasikan dari berbagai mata pelajaran guna untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada siswa.

Dalam pembelajaran tematik, mata pelajaran satu terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya yang dilakukan dalam satu waktu yang bersamaan. Sehingga proses pembelajaran saat ini bersifat membosankan apabila penyampaian materi tanpa adanya penggunaan benda kongkrit atau media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan teori Jean Piaget (dalam Sapriati, dkk 2012: 1.5) anak sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana pada tahap ini masih terbatas dalam berpikir. Terbatas dalam berpikir dalam hal ini yaitu anak masih belum mampu menggunakan ketentuan yang logis pada suatu benda atau kejadian yang tidak nyata atau tidak tampak. Anak hanya mampu berhubungan dengan hal-hal yang nyata atau dengan hal-hal yang mereka bayangkan.

Pada tahap ini anak mulai menyelesaikan masalah secara konkret atau nyata. Dalam proses pembelajaran, guru berperan untuk memberikan dorongan, bimbingan, dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guru harus mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menyediakan

fasilitas belajar salah satunya dengan menggunakan media. Oleh karena itu guru harus mampu membuat pembelajaran yang menarik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang konkret untuk mempermudah dalam pembelajaran.

Menurut Heinich, dkk (dalam Sapriati, dkk 2012: 5.2) media, (jamak)/medium (tunggal) secara umum merupakan alat saluran komunikasi yaitu segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi untuk disampaikan kepada penerima informasi. Sedangkan menurut Briggs (dalam Sadiman 2007: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Maka dalam hal ini media adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan merangsang siswa untuk belajar.

Dalam pembelajaran tematik satu pembelajaran terdapat 2 (dua) sampai 4 (empat) mata pelajaran. Pada subtema Hebatnya Cita-Citaku pembelajaran satu terdapat 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam pembelajaran siswa kesulitan dalam memahami materi daur hidup hewan dan menentukan isi dari suatu puisi dan menggambarkan sesuai dengan isi puisi tanpa adanya penggunaan media yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran merupakan permasalahan yang timbul dan yang dihadapi di Sekolah Dasar. Persiapan pembuatan media pembelajaran yang cukup lama yang akan digunakan pada proses pembelajaran yang membuat guru lebih memilih tidak menggunakan media pembelajaran. Guru akan lebih memilih menggunakan buku dalam proses pembelajaran

berlangsung dan guru akan menggunakan media yang proses pembuatannya tidak terlalu lama yaitu salah satunya penggunaan media gambar. Selama pelaksanaan magang tiga yang dilakukan di SDN Siwalanpanji, pada saat proses pembelajaran guru kelas menggunakan media pembelajaran namun guru kelas belum menggunakan media KOKAMI dalam membantu menyampaikan materi. Setelah siswa belajar hasil belajar siswa juga rendah dan berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat dilihat pada saat pemberian tugas siswa kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang ada sehingga nilai yang didapatkan berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, saat berlangsungnya proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yaitu salah satunya mengembangkan media pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius).

KOKAMI merupakan salah satu media pembelajaran yang penggunaannya dapat dilakukan secara berkelompok. Media KOKAMI berisikan beberapa permasalahan berupa soal dengan bantuan gambar yang ada didalam kotak yang masih tertutup, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang lebih dibalik kotak yang tertutup. Dengan menggunakan beberapa gambar, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang ada melalui soal-soal yang telah disediakan dan lebih mudah dalam memahami materi dengan menggunakan media. Selain untuk belajar media juga bisa dikombinasikan dengan permainan. Dari penggunaan media tersebut diharapkan guru dapat menyampaikan materi saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa mampu memahami materi dan hasil belajar siswa meningkat. Proses

pembelajaran yang dilakukan siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Siswa berusaha untuk memperoleh hasil belajar yang baik untuk mencapai prestasi yang baik. Hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam bentuk seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Diharapkan setelah menggunakan media KOKAMI dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 subtema Hebatnya Cita-Citaku dengan judul penelitian “Pengembangan Media Kokami pada Subtema Hebatnya Cita-Citaku dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah media KOKAMI yang dikembangkan layak digunakan pada subtema hebatnya cita-citaku dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keefektifan penggunaan media KOKAMI pada subtema hebatnya cita-citaku dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?

3. Bagaimana respon siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah penerapan media KOKAMI?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan pengembangan media KOKAMI pada subtema hebatnya cita-citaku dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media KOKAMI pada subtema hebatnya cita-citaku dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan respon siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah penerapan media KOKAMI.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan yang bermanfaat dalam dunia pendidikan mengenai pengembangan media KOKAMI pada subtema hebatnya cita-citaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sekolah Dasar.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembandingan, pertimbangan dan pengembangan bagi penelitian dimasa yang akan datang dibidang dan permasalahan sejenis atau bersangkutan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi kepala sekolah

Dapat digunakan untuk meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan prestasi belajar siswa.

b. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai masukan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang aktif dan menarik.

c. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan minat siswa dalam belajar tema 6 subtema hebatnya cita-citaku.
- 2) Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam mengingat materi.
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media KOKAMI.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat digunakan sebagai masukan, sumbangan atau referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai pengaruh penggunaan media KOKAMI pada subtema hebatnya cita-citaku terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

E. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu luas, penulis memberikan batasan serta rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall.
2. Subyek penelitian ini kelas IV Sekolah Dasar.
3. Kegiatan pembelajaran dilakukan pada tema 6 Cita-Citaku subtema 2 Hebatnya Cita-Citaku.
4. Obyek penelitian ini yaitu hasil belajar siswa kelas IV menggunakan media KOKAMI.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran tentang kata yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan penjelasan tentang bagian-bagian yang ada dalam masalah. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu cara yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap utama.
2. Media adalah alat peraga yang digunakan guru dalam membantu proses pembelajaran.
3. Media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) adalah media pembelajaran yang terbuat dari kotak yang memiliki kartu soal yang sifatnya misterius.
4. Hasil belajar adalah kemampuan atau perbuatan yang telah dimiliki siswa setelah siswa tersebut belajar. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian

ini yaitu hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor siswa setelah siswa menggunakan media KOKAMI dalam proses pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Untuk mendeskripsikan rancangan produk, maka peneliti akan menjelaskan spesifikasi produk KOKAMI yang digunakan dalam penelitian yaitu:

1. Media KOKAMI digunakan untuk kelas IV Sekolah Dasar pada tema 6 cita-citaku pada subtema hebatnya cita-citaku pada pembelajaran ke satu.
2. Pembuatan kotak

Dalam pembuatan kotak, bahan yang dibutuhkan yaitu kertas karton dengan ukuran masing-masing panjang 36 cm, lebar 28 cm, dan tinggi 6 cm. Selain kotak, yang harus dibuat yaitu tutup kotak dengan ukuran kertas karton dengan masing-masing panjang 38 cm, lebar 30 cm, dan tinggi 3 cm. Dalam hal ini untuk membuat kotak beserta tutupnya digunakan kertas karton dengan ukuran panjang 74 cm, lebar 58 cm, dan tinggi 9 cm. Untuk lebih menarik kotak yang sudah jadi dilapisi menggunakan kertas kado.

3. Pembuatan amplop

Pembuatan amplop dibuat menarik yaitu dengan ukuran yang sama yaitu 10x10 cm yang terbuat dari kertas bufallo berwarna-warni. Agar menarik pembuatan amplop di hias dengan menggunakan kertas lipat yang berwarna-warni yaitu pink, merah, biru, dan orange. Setiap kertas lipat dipotong berbentuk segitiga.

4. Pembuatan kartu soal

Untuk pembuatan kartu soal yaitu dengan cara mendesain sendiri dan diprint menggunakan kertas bufallo. Pada sekat nomor satu dan dua kartu soal dengan ukuran 7x10 cm. Kartu soal nomor tiga dengan ukuran 9x9 cm. Ukuran nomor empat dengan ukuran 6x8 cm dan untuk sekat yang nomor lima yaitu dengan ukuran 9x7 cm.

