

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan perkembangan suatu bangsa. Salah satu implikasi perkembangan pendidikan di Indonesia pada saat ini yaitu seluruh sekolah di Indonesia sudah menggunakan kurikulum terpadu (Kurikulum 2013). Menurut Upayanto (2017: 41) menyatakan bahwa:

Pembelajaran kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi. Kompetensi dasar dan indikator dari kurikulum/standar isi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas menjadi satu tema. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial tetapi holistik (menyeluruh).

Oleh karena itu, pembelajaran memberikan makna yang utuh kepada siswa seperti terlihat pada berbagai tema yang tersedia. Menurut Suryana dalam Astini, dkk (2019: 3) “menyatakan bahwa tema merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada peserta didik secara utuh”. Dalam pembelajaran, tema digunakan untuk menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, dan mampu mengenalkan berbagai konsep kepada siswa secara mudah dan jelas.

Kurikulum 2013 ini sudah di laksanakan di sekolah dasar. Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah Dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Kurikulum terpadu ini memiliki beberapa tema dan subtema yang memuat beberapa mata pelajaran di dalamnya, seperti mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Agar tidak memuat kurikulum berlebihan, cukup diletakkan dalam tema pelajaran tertentu seperti Tema 2 Subtema 1 Tentang Sifat-Sifat Benda di Sekitar Kita.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru wali kelas 2 SDN 2 Sindangsari materi pada tema 2 subtema 1 di kelas 2 SDN 2 Sindangsari terdapat beberapa hambatan dalam penyampaian materi. Hambatannya, ketika guru menyampaikan materi siswa kurang memahami dan tidak memperhatikan yang menyebabkan hasil nilai akhir siswa terlalu memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan skor rata-rata 7,5. Selain itu, guru mengalami hambatan dan keterbatasan dalam membuat media pembelajaran, sehingga pada pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan media seadanya dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar seperti buku, air mineral dan alat tulis. Oleh karena itu, agar menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar guru harus mampu membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Jika masalah ini tidak secepatnya diatasi, akan menghambat prestasi belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan bagian faktor keberhasilan belajar. Dengan media tersebut siswa dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indra siswa dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Smaldino *et.al* dalam Fadhli (2015: 24) mengatakan “*A medium (plural, media) is a means of communication and source of information. Derived from the latin word meaning “between”, the term refers to anything that carries information between a source and a receiver* (Sebuah media adalah sebuah sarana komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin yang artinya “antara”, istilah tersebut merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima)”. Dikatakan media pembelajaran, karena segala sesuatu tersebut menyampaikan pesan untuk suatu pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik, membuat siswa lebih aktif, dan tidak membosankan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran berbasis

video tentang sifat-sifat benda di sekitar kita dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan mengetahui makna secara nyata materi yang guru sampaikan.

Pada penelitian ini, peneliti akan membuat media pembelajaran berbasis video. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan pada media pembelajaran berbasis video tentang sifat-sifat benda di sekitar kita tema 2 subtema 1 kelas 2 SDN 2 Sindangsari.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang di atas, sebagai berikut:

1. Siswa kurang memahami dan memperhatikan materi pada tema 2 subtema 1 tentang sifat-sifat benda di sekitar kita, sehingga guru harus menjelaskan materi tersebut secara berulang-ulang terutama bagi anak yang mengalami kesulitan belajar.
2. Pada pembelajaran tema 2 subtema 1 tentang sifat-sifat benda disekitar kita guru hanya menggunakan media pembelajaran yang seadanya, tanpa mengembangkannya.
3. Guru mengalami hambatan dalam membuat media pembelajaran yang cocok untuk materi tema 2 subtema 1 mengenai sifat-sifat benda di sekitar kita.
4. Respon siswa dalam pembelajaran tentang sifat-sifat benda di sekitar kita ada yang antusias aktif dan ada yang masih belum terangsang dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran.
5. Nilai hasil akhir siswa dari pembelajaran yang guru berikan tanpa menggunakan media yang guru kembangkan menyebabkan kurangnya rangsangan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan menyebabkan siswa ditunjukkan dengan nilai akhir yang tidak baik yaitu terlalu memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu nilai rata-rata siswa 7,5.

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dari identifikasi masalah di atas yang harus diatasi dalam penelitian ini yaitu dengan membuat media pembelajaran berbasis video tentang sifat-sifat benda di sekitar kita tema 2 subtema 1 kelas 2. Pembatasan tersebut memfokuskan pada:

1. Produk/media pembelajaran berbasis video ini untuk mengenalkan sifat-sifat benda di sekitar kita seperti benda padat, benda cair, dan gas.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis video.
3. Uji kelayakan media dilakukan dengan cara validasi desain oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru. Produk di uji cobakan dengan cara menguji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana media pembelajaran berbasis video tentang sifat-sifat benda di sekitar kita tema 2 subtema 1 kelas 2 SDN 2 Sindangsari.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis video tentang sifat-sifat benda di sekitar kita tema 2 subtema 1 kelas 2 SDN 2 Sindangsari.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dengan diadakannya penelitian ini memberikan manfaat bertambahnya ilmu pengetahuan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa dalam penyampaian pembelajaran tentang sifat-sifat benda di sekitar kita.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa dengan diadakannya penelitian ini diharapkan siswa lebih mudah memahami pembelajaran tentang sifat-sifat benda di sekitar kita dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan merangsang siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Guru

Bagi guru dengan diadakannya penelitian ini diharapkan guru dapat menjadi solusi dari permasalahan dan kesulitan belajar siswa yang ditemui di lapangan pada proses belajar mengajar. Selain itu, dapat membantu guru dalam menemukan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada saat menyampaikan materi pada siswa disaat proses pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran di kelas 2 dapat tercapai dengan baik dan maksimal.

4. Bagi Lembaga

Bagi lembaga dengan melalui penelitian ini lembaga pendidikan dapat mengembangkannya ke dalam penelitian yang lebih detail sebagai bahan referensi dan dapat menjadi acuan pembuatan media pembelajaran yang alternatif digunakan untuk mengatasi permasalahan proses belajar mengajar guru dalam penyampaian materi pada tema 2 subtema 1 kelas 2 dengan hasil yang diharapkan tercapai.