

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pada saat ini pemerintah telah menetapkan bahwasannya kurikulum yang dipakai dan berlaku dalam sistem pendidikan di Indonesia untuk setiap tingkatan sekolah adalah kurikulum 2013 atau yang sering disebut dengan K13. Pada pelaksanaan kurikulum 2013 ini siswa SD/MI dituntut untuk menggunakan sistem pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah salah satu pembelajaran yang memadukan atau mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam suatu pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

Pada saat ini kita juga sedang berada pada fase pembelajaran abad 21, dimana pada pembelajaran abad 21 ini memiliki karakteristik pembelajaran sebagai berikut: communication, collaboration, critical thinking and problem solving, creativity and inovatif<sup>1</sup>. Seorang guru haruslah memiliki karakteristik yang diantaranya: seorang guru haruslah mempunyai kepribadian yang matang, seorang guru juga harus menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, seorang guru juga harus memiliki pengembangan yang berkesinambungan, seorang guru juga harus memiliki keterampilan yang berguna untuk membangkitkan minat peserta didik.

Agar pembelajaran tematik di abad 21 ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, seorang guru dalam melakukan suatu pembelajaran haruslah menggunakan media pembelajaran yang juga menarik dan membantu meningkatkan pembelajaran. Dalam melakukan pembelajaran penggunaan media merupakan salah satu kebutuhan yang dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi belajar serta menumbuhkan ketertarikan siswa sehingga lebih aktif belajar. Proses pembelajaran menjadi pembentuk pengetahuan dan pengalaman dari interaksi antara guru dan siswa. Seorang guru mempunyai peran penting sebagai pemberi pesan kepada siswa yang berperan sebagai penerima pesan, saat melaksanakan perannya guru harus mampu mengelola suatu

---

<sup>1</sup>Tuti Iriana dan Aghpin Ramadhan. 2019. *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan*. Jakarta: Kencana, h.13.

pembelajaran yang semenarik mungkin, sehingga tidak menyebabkan siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran yang diampunya. Terciptanya kegiatan belajar yang menarik, memerlukan kemampuan guru menggunakan alat perantara pembelajaran yang biasa disebut sebagai media pembelajaran.

Bermacam - macam media yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswanya. Media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan kepada siswa dapat melalui penglihatan dan pendengaran. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu Edgar Date melakukan sebuah klasifikasi pengalaman menurut tingkatannya dimulai dari yang paling konkret ke yang paling abstrak.<sup>2</sup> Media yang sering diganti dengan kata mediator dalam buku Azhar Arsyad menurut Fleming media merupakan salah satu alat yang dapat menyebabkan campur tangan antara dua pihak dan mendamaikannya<sup>3</sup>.

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting serta dibutuhkan untuk membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media juga sangat berguna untuk membikan pembelajaran pada siswa ditahap sekolah dasar karena siswa SD/MI masih berada ditahap ingin tahu sesuatu yang kongkrit.

Faktanya, pada sekolah yang ingin saya lakukan penelitian masih kurangnya fasilitas seperti proyektor yang merupakan salah satu media yang dapat digunakan agar dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan pemahamannya ketika sedang melakukan pembelajaran. Dan karena kurangnya fasilitas media pada sekolah tersebut hal yang sering terjadi di lapangan yakni di kelas belajar adalah guru masih kurang inovatif dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik agar proses belajar berlangsung menyenangkan.

Dalam melakukan penelitian ini peneliti juga melakukan wawancara kepada salah seorang guru yang bernama Bona yang juga mengajar di SD Bani Adam tersebut. Wawancara dilakukan pada tanggal 26 Februari 2021, yang saya

---

<sup>2</sup>Arief Sadiman, 2020 (dkk) *Media Pendidikan*. Jakarta: Penerbit PT RajaGrafindo Persada, h.8.

<sup>3</sup> Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT RajaGrafindo Persada, h.3.

nyakan yaitu hal hal mengenai media yang digunakan oleh guru guru yang mengajar di SD Bani Adam Medan.

Tabel 1.1 Hal Yang di Tanyakan Ketika Wawancara

NO	PertanyaanWawancara	Topik Pertanyaan	Informan
1	Bagaimana guru dalam melaksanakan pembelajaran di SD Bani Adam ini	Guru Dalam Mengajar	Bapak Bona
2	Media apakah yang sering digunakan oleh guru ketika mengajar dikelas	Media Belajar	Bapak Bona
3	Apakah media yang digunakan oleh guru sudah memenuhi kriteria media yang ideal	Media Belajar	Bapak Bona
4	Apakah sekolah memiliki media yang cukup dalam menunjang pembelajaran dikelas	Media Belajar	Bapak Bona
5	Apakah masih ada guru yang mengajar tidak menggunakan media	Media Belajar	Bapak Bona

Beberapa jawaban pada hasil wawancara yang telah saya lakukan sebagai berikut: Bapak Bona menyatakan, masih banyak guru kurang memperhatikan media dalam melakukan proses pembelajaran. Hal itu disebabkan oleh minimnya sikap inovatif dan kemampuan dalam pemilihan dan pengembangan media yang dimiliki oleh guru, kecenderungan lain adalah sebagian guru masih menerapkan cara-cara konvensional dalam melakukan proses pembelajaran.

Pernyataan tersebut juga terjadi pada salah satu sekolah SD Bani Adam As Mabar yang berada di Kecamatan Medan Deli Kota Medan, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan salah satu guru yang bernama Bona yang juga merupakan salah satu guru yang tinggal disekolah tersebut yang dilakukan pada tanggal 26Februari 2021 Bona menyatakan bahwa guru yang mengajar di sekolah tersebut menggunakan media pembelajaran hanya terbatas pada media yang ada di kelas, sedangkan media tersebut masih berupa media gambar dan guru juga cenderung menggunakan buku teks siswa saat proses pembelajaran yang

membuat beberapa siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Pada disekolah tersebut juga tidak ada proyektor yang merupakan salah satu media teknologi di zaman sekarang yang dapat memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran dari guru. Untuk menyiasati hal tersebut terkadang guru memang meminta siswa belajar di luar kelas untuk mencari sumber belajar selain dari buku agar mengurangi rasa bosan. Namun hal itu tentu saja tidak cukup, karena sumber belajar dan konsep materi yang didapat siswa akan berbeda-beda dan tidak terkontrol secara langsung oleh guru. Apalagi bila guru mengajarkan pembelajaran tematik yang mengabungkan antara beberapa mata pelajaran misalnya materi ilmu pengetahuan alam dan bahasa Indonesia.

Dalam hal tersebut pada materi IPA yang lebih membutuhkan pemahaman konsep yang cukup rumit pada materi kelas tinggi. Hal tersebut sehubungan dengan Marlina dkk, yang menyatakan bahwa kesulitan memahami konsep IPA disebabkan oleh proses pembelajaran masih bersifat informatif yang monoton. Selain itu, juga disebabkan kemampuan intelektual siswa yang rendah. Sedangkan, muatan mata pelajaran IPA menuntut intelektualitas yang tinggi.<sup>4</sup>

Pemahaman konsep IPA yang dapat disimpulkan dari pernyataan tersebut adalah pemahaman yang tidak hanya terbatas pada penjelasan guru maupun pengalaman siswa, maka guru harus mencari cara agar konsep materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Agar kemampuan aspek kognitif tingkat tinggi siswa juga meningkat. Guru dapat meningkatkan pemahaman konsep materi kelas tinggi dengan mencoba mengembangkan media visual yang menimbulkan ketertarikan siswa dengan mengandalkan indera penglihatan siswa.

Jadi disini saya sebagai peneliti ingin memberikan masukan dengan membuatsalah satu media yang dinamakan dengan media Kotak Tematik Bergambar (Kotebe). Dalam hal ini peneliti mendeseain khusus untuk siswa kelas V SD Bani Adam agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yang ingin

---

<sup>4</sup> Marlina,2017 (dkk) *Penguasaan Konsep IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (Sdn) Penanggungungan Malang*: Prosiding TEP & PDS Transformasi Pendidikan Abad 21 Tema: 6 h.784.

di ajarkan ke siswa. Selain menarik perhatian siswa, penggunaan Kotak Tematik Bergambar (Kotebe) juga lebih efisien dalam penyajiannya karena dapat digunakan sesuai dengan materi tematik yang akan diajarkan. Siswa juga lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang disampaikan karena dikemas melalui informasi-informasi singkat pada setiap gambar yang disajikan. Dengan adanya media kotak tematik bergambar (kotebe) ini peneliti berharap agar siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran IPA pada materi rantai makanan dan bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, Disini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Kotak Tematik Bergambar (Kotebe) Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Rantai Makanan Pada Siswa Kelas V SD Swasta Bani Adam Mabar Kecamatan Medan Deli Kota Medan.**

#### **B. Identifikasi Masalah**

1. Proses pembelajaran masih cenderung menggunakan buku teks siswa.
2. Penggunaan media yang masih kurang dalam melakukan proses pembelajaran.
3. Beberapa pemahaman konsep siswa masih perlu ditingkatkan dilihat dari respon siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.
4. Media Kotak Tematik Bergambar (Kotebe)

#### **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah tersebut, diperlukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA materi Rantai Makanan.
2. Pengembangan Media Kotak Tematik Bergambar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah berikut:

1. Bagaimana pengembangan media Kotak Tematik Bergambar (Kotebe) yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan pemahaman Konsep IPA materi Rantai Makanan pada Siswa Kelas V SD Swasta Bani Adam As Mabar Kecamatan Medan Deli Kota Medan?
2. Bagaimana tingkat pemahaman Konsep IPA materi Rantai Makanan sebelum penggunaan media Kotak Tematik Bergambar (Kotebe) pada Siswa Kelas V SD Swasta Bani Adam As Mabar Kecamatan Medan Deli Kota Medan?
3. Bagaimana tingkat pemahaman Konsep IPA materi Rantai Makanan setelah penggunaan media Kotak Tematik Bergambar (Kotebe) pada Siswa Kelas V SD Swasta Bani Adam As Mabar Kecamatan Medan Deli Kota Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media Kotak Tematik Bergambar (Kotebe) yang praktis dan efektif untuk meningkatkan pemahaman Konsep IPA materi Rantai Makanan pada siswa kelas V SD Swasta Bani Adam As Mabar Kecamatan Medan Deli Kota Medan.
2. Untuk mengetahui tingkat pemahaman Konsep IPA materi Rantai Makanan sebelum penggunaan media Kotak Tematik Bergambar (Kotebe) pada Siswa Kelas V SD Swasta Bani Adam As Mabar Kecamatan Medan Deli Kota Medan,
3. Untuk mengetahui tingkat pemahaman Konsep IPA materi Rantai Makanan setelah penggunaan media Kotak Tematik Bergambar (Kotebe) pada siswa SD Swasta Bani Adam As Mabar Kecamatan Medan Deli Kota Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan masukan dalam meningkatkan pemahaman Konsep IPA materi Rantai Makanan pada siswa kelas V SD Swasta Bani Adam melalui penggunaan media Kotak Tematik Bergambar (Kotebe).
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan bagi pihak yang terkait dalam penelitian, sekaligus sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai salah satu alat untuk memudahkan guru saat pelaksanaan pembelajaran di kelas.
- 2) Dapat menyajikan inovasi yang terbaru dalam pemilihan media pembelajaran IPA pada materi Rantai Makanan.
- 3) Menambah referensi tentang keragaman media pembelajaran yang efektif, sehingga dapat digunakan dan dikembangkan dengan menggabungkan beberapa materi pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran materi Rantai Makanan karena media tersebut juga turut melibatkan siswa untuk memahami konsep secara aktif karena media yang dipakai lebih spesifik, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dan tidak lagi membosankan.

c. Bagi Lembaga

Dapat menjadi motivasi bagi pendidik lain untuk terus berkreasi dalam mengembangkan media dengan memanfaatkan setiap bahan yang ada disekitar sehingga pendidik tidak harus bergantung pada fasilitas yang belum tentu disediakan oleh pihak sekolah.

d. Bagi Sekolah

Sebagai salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, dan media pengembangan ini dapat menjadi alternatif dalam pemilihan variasi media untuk pembelajaran.

e. Bagi Peneliti

Untuk menambah keterampilan, kemampuan dan pengalaman sebagai seorang mahasiswa sekaligus calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan media visual agar bisa menjadi guru yang kreatif dan inovatif serta bermanfaat dalam pembelajaran di kemudian hari.

f. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan peneliti-peneliti selanjutnya yang akan melakukan sebuah pengembangan media dan dapat membuat media pembelajaran yang lebih

