

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sekolah dasar merupakan pondasi utama untuk menanamkan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif para peserta didik, oleh sebab itu seharusnya di sekolah-sekolah di Sekolah Dasar sendiri harus menyiapkan dan mencetak peserta didik supaya menjadi pemikir kreatif yang siap bersaing pada jenjang pendidikan berikutnya, serta memiliki bekal yang dapat digunakan bagi kehidupannya yang akan datang. Hamdani (2011: 140) pendidikan merupakan proses dalam mendidik, mengawasi dan menyalurkan ilmu pengetahuan yang disampaikan dari para pendidik kepada peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan kepribadian yang baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang berlangsung selama 6 tahun. Dimana mempunyai peranan penting dalam pembentukan kepribadian dan karakter bagi siswa. Pada tahap ini awal mula dari anak mendapatkan ilmu pengetahuan dan juga penanaman nilai-nilai yang nantinya akan berguna dalam kehidupannya. Oleh karena itu, mengingat pentingnya pendidikan dasar di Sekolah Dasar, ada banyak konsekuensi yang terjadi, diantaranya yaitu pemerintah berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar salah satunya pada saat ini melalui pengembangan kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu rencana atau pengaturan mengenai isi, tujuan dan bahan pembelajaran serta cara yang akan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran supaya mencapai tujuan pendidikan (Haryono, 2015:2).

Pada sekolah Dasar sendiri pelaksanaan kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan model tematik terpadu dari kelas 1 sampai kelas 3. Pembelajaran tematik menurut T. Raka Joni (2015:6) pembelajaran terpadu yang dapat membuat siswa secara individual atau kelompok aktif dalam mencari, menggali, dan menemukan konsep, prinsip pengetahuan secara holistic, bermakna dan autentik. Jadi, pembelajaran tematik juga mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM, (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan).

Pada umumnya yang mendorong tercapainya proses pembelajaran yaitu dengan adanya suatu media pembelajaran. Haryono (2015:47) media pembelajaran merupakan perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dari perangkat lunak yang mengandung pesan. Arsyad (2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pada pembelajaran di kelas dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu suatu alat bantu yang digunakan Guru untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat membantu guru supaya siswa lebih cepat memahami materi yang akan diajarkan.

Selain itu, untuk para pendidik yang mengajarkan suatu pembelajaran di Sekolah Dasar tidak hanya mempunyai kemampuan dalam kreatifitas saja, akan tetapi juga memperhatikan pembelajaran di kelas awal yaitu lebih tepatnya dalam pembelajaran membaca permulaan dan juga operasi hitung seperti penjumlahan, yang perlu dirancang semaksimal mungkin agar bisa memfasilitasi belajar secara

maksimal Yulianti dkk (2011-200). Namun, sebagian besar yang terjadi adalah kemampuan dalam membaca dan berhitung masih sangat berkurang di kelas awal sendiri.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di SDN 2 Benjor Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang pada tanggal 23 Oktober 2019. Peneliti memperoleh informasi dari Narasumber guru kelas 1 bahwasanya pada sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013 mulai dari jenjang kelas I sampai dengan kelas VI. Menurut guru kelas dalam pelaksanaan pembelajaran di Kelas 1 untuk materi membaca dan berhitung sudah mampu dipahami oleh peserta didik, akan tetapi ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca dan berhitung. Guru kelas sendiri belum terlalu menggunakan media pembelajarn dan guru menggunakan media menyesuaikan materi yang dibahas yang sekiranya materi itu sulit dipahami oleh siswa maka guru akan menggunakan media untuk proses pembeljaran, jadi guru lebih tepatnya sering menggunakan buku, benda-benda di sekitar lingkungan siswa, sapu lidi dalam proses pembelajaran membaca dan berhitung dengan diiringi metode ceramah, penugasan dan tanya jawab.

Dengan menggunakan metode tersebut membuat peserta didik merasa kurang antusias dan memberikan kesan pembelajaran menjadi membosankan. Sehingga, mereka cenderung ramai sendiri. Namun, di SDN 2 Benjor sendiri mempunyai sarana dan prasarana yang mendukung seperti halnya ruang kelas yang dapat menunjang dari proses pembelajaran. Karakteristik siswa di Sekolah Dasar sendiri di kelas awal adalah mereka masih berada pada kemampuan berpikir

operasional konkrit 6-12 tahun dimana proses belajar dimulai yang mereka lihat, raba, bau, dan otak-atik (Yayuk dkk, 2018:33).

Maka dari itu, peneliti ingin membantu penyempurnaan dari pendidik dengan mengembangkan suatu produk yang bisa membantu proses pembelajaran pada materi membaca dan berhitung. Yang berciri-ciri media tersebut bisa diotak atik oleh siswa, dekat dengan siswa dan membantu pemahaman siswa, sehingga peneliti mengembangkan media Kotak Berpikir dengan kualitas yang baik dengan menggunakan pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar agar pencapaian tujuan pendidik. Media Kober sendiri digunakan secara berkelompok akan tetapi pelaksanaanya dilakukan secara mandiri.

Media Kober termasuk jenis media visual yang termasuk media 3 Dimensi. Penggunaan media ini memiliki keuntungan seperti: (1) Dapat mewakili benda aslinya, (2) Lebih mudah dipelajari, (3) Dapat menunjukkan bagian dalam yang tidak terlihat atau kekonkretan yang tidak langsung Haryono, (2015:52). Pada media ini terdapat papan jawaban, dan di papan bawah terdapat stik es yang berisi soal yang harus diambil, dibaca dan dikerjakan oleh siswa, serta pada bagian bawah terdapat laci yang digunakan untuk meletakkan gambar gambar kartu angka, kartu kata, gambar aktivitas, yang harus dipilih siswa. Materi pada media Kober ini dalam Tema 2 Kegemaranku, Subtema 1 Gemar Berolahraga, Pembelajaran ke 5 pada kelas 1 Sekolah Dasar. Pembelajaran menggunakan media ini khususnya materi Matematika Penjumlahan bilangan cacah 1-10 dan Bahasa Indonesia Kosa kata tentang cara memelihara kesehatan dengan Olahraga.

Hasil temuan dari penelitian pengembangan kosa kata yang relevan dilakukan oleh Reny Kusumaningtyas (2015:4) yang berjudul "Pengembangan

media Papan Kotak Gambar Timbul (Pak Gambul) pada tema kegemaranku subtema gemar berolahraga kelas 1 sekolah dasar”. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan yaitu sama - sama menggunakan tematik, materi yang sama dan sama - sama menggunakan media Kotak. Sedangkan hal yang membedakan yaitu spesifikasi media yang digunakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti akan mengembangkan media Kober ( Kotak Berpikir) Tema 2 Kegemaranku Subtema 1 Gemar Berolahraga Pembelajaran ke 5 pada kelas 1 Sekolah Dasar dengan judul Media “Pengembangan Media Kober (Kotak Berpikir) Belajar Bersama Teman- Teman Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 1 Di Sekolah Dasar” Dengan menggunakan penelitian pengembangan. Media “Kober” (Kotak Berpikir) yang dirancang oleh peneliti merupakan media yang berbentuk Kotak. Media Kober ini dapat dibongkar pasang dan ditempelkan, sehingga materi dapat diperbarui sesuai tema yang akan diajarkan. Selain itu, media ini dapat dilihat secara langsung siswa juga akan berperan aktif dalam pembelajaran baik individu maupun bekerjasama dengan kelompok.

Kemudian media “Kober” (Kotak Berpikir ) dapat membantu terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) bagi siswa. Sehingga, penelitian menggunakan media “Kober” (Kotak Berpikir) ini diharapkan dapat membantu Guru dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa, selain itu juga dapat menambah semangat siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan kualitas belajar siswa .

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

Bagaimana pengembangan produk media “Kober” (Kotak Berpikir) untuk pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar di SDN 2 Benjor?

## **C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan**

Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media “Kober” (Kotak Berpikir) untuk pembelajaran tematik kelas 1 di Sekolah Dasar.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini akan menghasilkan produk pengembangan media “Kober” (Kotak Berpikir). Untuk mendapatkan produk media yang baik dan menarik, peneliti membuat rancangan media Kober materi penjumlahan bilangan cacah dan mengenal kosakata , spesifikasi media kober sebagai berikut:

### 1. Konten atau isi media

Pada media Kober menggunakan materi penjumlahan bilangan cacah pada mata pelajaran Matematika dan Kosa kata tentang cara memelihara kesehatan dengan Olahraga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada mata pelajaran matematika kompetensi dasar 3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari- hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan. 3.4.1 Menjelaskan penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai 10 dan berkaitan dengan kehidupan sehari – hari. 3.4.2 Mencontohkan penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah 1 sampai 10 dan berkaitan dengan kehidupan sehari

hari. 4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99. 4.4.1 Menunjukkan cara menyelesaikan penjumlahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari melalui soal cerita yang melibatkan dua bilangan cacah yang hasil maksimalnya 10. 4.4.2 Menentukan hasil operasi penjumlahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari melalui soal cerita yang melibatkan dua bilangan cacah yang hasil maksimalnya 10.

Sedangkan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 3.5 Mengenal Kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, dan slogan sederhana). 3.5.1 Mengidentifikasi kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, dan tulisan) tentang berbagai jenis olahraga. 3.5.2 Menentukan kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, dan tulisan) tentang berbagai jenis olahraga. 4.5 Menjelaskan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan pelafalan yang tepat cara memelihara kesehatan. 4.5.1 Membuat kosakata Bahasa Indonesia dan pelafalan yang tepat cara memelihara kesehatan. 4.5.2 Mengkomunikasikan kosakata Bahasa Indonesia dan pelafalan yang tepat cara memelihara kesehatan.

## 2. Konstruksi atau tampilan Pengembangan Media

Media Kotak memiliki tampilan serta komponen-komponen sebagai berikut:

- a. Media Kober berbentuk siku dari kayu yang berisi mengenai stik yang berisi soal. Pada bagian bawah terdapat laci untuk meletakkan replika kartu angka, kartu kata dan aktivitas gambar olahraga atau jawaban dari soal tersebut supaya tersimpan rapi. Media Kober ini berukuran 45 x 78 cm.

b. Media Kober menggunakan triplek, kayu, stik, spons serta magnet yang digunakan untuk merekatkan replika yang nantinya akan dibuat bongkar pasang. Media ini memiliki beberapa komponen seperti:

1) Box terbuka (berbentuk siku)

Tempat yang digunakan untuk meletakkan jawaban. Pada bagian bawah terdapat laci untuk meletakkan replika gambar supaya tersimpan rapi apabila sudah tidak digunakan.

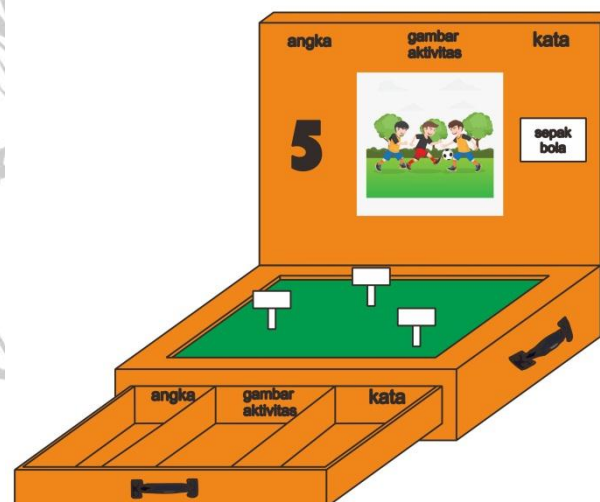
2) Papan

Papan berisi jawaban

3) Replika

Berisi tentang kartu angka, gambar aktivitas dan kartu kata yang akan digunakan untuk melakukan penjumlahan dan membaca permulaan

4) Profil pembuat media



Gambar 1.1 Tampilan media Kober



## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pentingnya penelitian dan pengembangan dengan menggunakan media Kober pada pembelajaran tematik tema 2 Subtema 1 pembelajaran ke 5 kelas 1 di Sekolah Dasar adalah untuk menambah ketersediaan media pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar tersebut. Adanya ketersediaan media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai bahan dalam meningkatkan kualitas mutu pendidikan di sekolah. Media kober yang dikembangkan oleh peneliti juga dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran serta menyenangkan karena pada media ini siswa dapat praktik langsung mengotak atik atau membongkar dan menempel pada media sehingga siswa tidak hanya belajar tetapi juga bermain. Hal ini tentunya membuat siswa tertarik serta memudahkan untuk memahami materi tersebut dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Melalui penggunaan media Kotak Berpikir materi penjumlahan bilangan cacah 1-10 dan membaca permulaan mengenal kosakata pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar, penulis berasumsi bahwa:

- a. Peserta didik dapat menggunakan media “Kober” Kotak berpikir belajar bersama teman-teman secara langsung dengan kemampuan yang dimilikinya.
- b. Media Kotak berpikir ini dapat membantu Guru dalam proses pembelajaran di kelas.

- c. Media Kotak Berpikir ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi yang diajarkan.
- d. Guru dapat mengubah susana di kelas yang menjadikan siswa akan tertarik pada media tersebut sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran.
- e. Media Kober membuat siswa akan lebih aktif dan memberikan inovasi baru terhadap pembelajaran di kelas.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Media Kober ini hanya untuk membantu proses pembelajaran tematik pada kelas 1
- b. Penelitian dan Pengembangan ini akan diujicobakan pada 13 peserta didik kelas 1 di SDN 02 Benjor

## G. Definisi Operasional

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau produk yang sudah ada sebelumnya.

### 2. Media Pembelajaran

Media merupakan pembawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi guru dengan siswa saat proses pembelajaran.

### 3. Kotak Berpikir

Merupakan suatu media yang dirancang semenarik mungkin dan digunakan saat pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa.

#### 4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik yaitu dapat membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung dan terlatih yang mana dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari sehingga siswa dapat belajar dengan menyenangkan.

