

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No. 20 Tahun 2003). Dalam pendidikan terjadi proses pengembangan potensi manusiawi. Pendidikan melibatkan banyak individu yang berperilaku pendidikan. Perilaku ini diwujudkan oleh siapapun yang terlibat dalam pendidikan, seperti pendidik, peserta didik, pengelola pendidikan, administrator pendidikan, perencana pendidikan, peneliti pendidikan, dan lingkungan pendidikan (Aam Amaliyah dan Azwar Rahmat, 2021:29).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang paling komprehensif kepada siswa dalam pengembangan perilaku, pengetahuan, keterampilan dan kompetensi perilaku. Kurikulum sekolah dasar tahun 2013 mengadopsi pembelajaran tema komprehensif untuk kategori 1 sampai dengan 6. Pembelajaran ini berakar pada kecenderungan belajar siswa sekolah dasar yang mempunyai tiga ciri yaitu konkret, komprehensif dan hierarkis.

Menurut Poerwadarminta dalam Majid (2014: 80) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema-tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik berfokus pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai keterampilan yang dipelajarinya. Pembelajaran merupakan suatu sistem karena mempunyai komponen-komponen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu.

Unsur-unsur tersebut terdiri dari tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Kehadiran media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru, karena media merupakan bagian dari sumber belajar yang memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk saluran komunikasi, yang berperan sebagai perantara dan dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi.

Septy Nurfadhillah dkk, (2021:229) menyatakan bahwa media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen system pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik

berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada masa seperti ini pendidik dituntut lebih kreatif dalam pembelajaran, begitu pun peserta didik agar pembelajaran lebih aktif dan hidup.

Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015: 79) Media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya.

Pembelajaran tematik khususnya untuk kelas II SD tentunya berbeda dengan kelas atas, menurut Kristina E. Noya Nahak, dkk (2019:785) Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan topik yang berbeda pada topik yang berbeda. Integrasi ini dilakukan dengan dua cara yang pertama adalah integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran, dan yang kedua adalah integrasi berbagai konsep dasar yang terkait.

Menurut kemendikbud 2013 tujuan pembelajaran Matematika saat ini menerapkan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik. Pendekatan pembelajaran yang bersifat saintifik membuat peserta didik lebih senang ketika belajar, meningkatkan kemampuan mereka dalam mendefinisikan

masalah, dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Wening Prabawati dan Mumpuniarti Mumpuniarti, 2020:2).

Kesulitan dan keterbatasan guru dalam memberikan gambaran konkret dalam pembelajaran mengakibatkan kurangnya penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dan kurang meratanya efektivitas pembelajaran yang dicapai oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas II SD Negeri 3 Kore diperoleh bahwa penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran Matematika khususnya menentukan nilai tempat (Ratusan, puluhan, dan satuan) masih rendah. Ada beberapa faktor yang mempengaruhinya yaitu (1) siswa kurang memahami konsep-konsep Matematika khususnya Menentukan Nilai Tempat (Ratusan, puluhan, dan satuan). Pemahaman yang salah pada konsep Matematika pada siswa kelas 2 ini mengakibatkan kurangnya penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. (2) kurangnya media pendukung dalam pembelajaran Sekolah Dasar Negeri 3 Kore ini, penyediaan media pembelajaran masih sedikit dan bahkan tidak tersedia. (3) pembelajaran kurang menarik minat belajar siswa karena pembelajaran cenderung konvensional. (4) siswa cenderung menghafal informasi yang diperoleh, mengakibatkan konsep yang tertanam tidak terlalu kuat dalam menghitung dan menyelesaikan soal yang dibimbing oleh guru.

Pada lingkungan sekolah tidak lepas dari hidup rukun antar siswa dan gurunya sebagaimana bahwa arti dari hidup rukun adalah pola pikir menjaga hubungan baik dengan orang lain. Jika orang tersebut mengetahui

etika dalam masyarakat, di rumah, atau di sekolah, koneksi dapat dilakukan. Tindakan individu akan berdampak hanya pada orang itu. Juga, setiap orang mendapat manfaat besar dari hidup rukun berarti saling menghormati, hidup rukun berarti cinta kasih, dan hidup rukun berarti menjauhi perselisihan”. Hidup harmonis dengan orang-orang di sekitar dapat membuat hidup menjadi menyenangkan dan nyaman. Saat ini banyak sekali orang yang menunjukkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois. Sulit untuk menemukan orang yang benar-benar tertarik menghabiskan waktu dan upaya yang diperlukan untuk berkolaborasi dengan orang-orang di sekitar mereka (Zela Salsabila, 2023:30).

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi. Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi. Hanya dalam sikap lingkungan yang baik, maka proses pendidikan dapat berjalan sesuai harapan. Guru dituntut tidak hanya memperhatikan aspek perilaku guru saja, namun juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa melalui variasi dalam pembelajaran. Inilah sebabnya mengapa kemampuan mengajar dengan gaya belajar yang berbeda sangatlah penting. Hal ini memungkinkan guru dapat memanfaatkan penyediaan bahan ajar secara maksimal sesuai situasi dan kondisi. (Fadri, 101:2017).

Nurva Miliano, dkk (2021) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa dalam pembelajaran hidup rukun di kelas 2 sekolah dasar (SD) adalah menargetkan pemahaman siswa bahwa hidup rukun akan terjadi jika di dalam kehidupan anak memiliki kemampuan menghormati

perbedaan, sikap tidak memaksa kehendak orang lain, mau menerima perbedaan, serta menjadi pendengar yang baik. Hal ini tentunya akan terlatih seiring pembelajaran karena adanya interaksi antara siswa dengan siswa serta siswa dengan materi hidup rukun itu sendiri. Siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan bahwa ciri-ciri hidup rukun, yaitu adanya toleransi, keadaan menerima, maupun mendengarkan orang lain saja, melainkan juga anak dapat langsung mempraktekkan bagaimana caranya menerima perbedaan pendapat dalam diskusi (meredakan sifat egoisme), bagaimana anak harus mau mendengarkan pendapat orang lain, bagaimana anak harus bisa menerima jika pendapatnya tidak digunakan (sabar), maupun bagaimana anak mampu bertukar pendapat dengan baik bersama temannya.

Contoh lain penerapan hidup rukun disekolah adalah menghormati bapak dan ibu guru disekolah, mau bermain bersama semua teman tanpa membeda-bedakan siapa saja, tidak mengejek teman, mau berbagi makanan dengan teman, saling menolong, menghindari pertengkaran, mau belajar bersama, saling menghargai dan menghormati antar teman.

Peran guru dalam mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang berkarakter baik sangat diperlukan. Guru adalah panutan bagi siswa. Keberhasilan pendidikan karakter tergantung pada peran guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penampilan guru mencerminkan penampilan siswa yang menentukan karakter siswa. Menciptakan suasana kondusif saat proses belajar mengajar sangat membantu dalam menanamkan karakter anti kekerasan. Penerapan disiplin guru dalam

pengelolaan kelas mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif membantu siswa memahami materi pelajaran dan membantu pendidik memberikan materi pendidikan terkait nilai-nilai anti kekerasan. (Dea Kiki Yestiani & Nabila Zahwa, 2020).

Dalam proses pembelajaran tematik, media kotak stickdapat digunakan untuk memperjelas konsep matematika menentukan nilai tempat tersebut. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual tetapi juga mendukung tema “Hidup Rukun” dengan meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa. Penggunaan media “Kotak Stick” dalam konteks ini membantu siswa memahami konsep matematika secara konkret, sembari berlatih keterampilan sosial yang mendukung kehidupan rukun disekolah. Sebagaimana diungkapkan oleh Nurva Miliano dkk (2021), penerapan tema “Hidup Rukun” dikelas II SD melibatkan pemahaman siswa tentang pentingnya menghormati perbedaan, tidak memaksa kehendak orang lain, serta kemampuan untuk mendengarkan dan menerima perbedaan. Media “Kotak Stick” memungkinkan siswa berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka dapat menerapkan prinsip hidup rukun melalui kerja sama dan saling menghargai dalam menyelesaikan tugas matematika.

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi, seperti kesulitan siswa dalam memahami konsep Menentukan Nilai Tempat dan keterbatasan media pembelajaran, penerapan media “Kotak Stick” menjadi solusi efektif. Media ini dirancang untuk memperkuat tema hidup rukun dengan

melibatkan siswa dalam aktivitas kelompok, yang tidak hanya mendukung pemahaman matematika tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial mereka. Dengan demikian, media kotak stick tidak hanya memperjelas konsep matematika tetapi juga memfasilitasi penerapan nilai-nilai hidup rukun dalam lingkungan belajar. Maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan produk yang berjudul *“Pengembangan Media “kotak Stick” pada tema 1 Hidup Rukun Untuk Siswa Kelas II SD”*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pembahasan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana Pengembangan Media Kotak Stick dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas II SDN 3 Kore?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui pengembangan media Kotak Stick dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas II SDN 3 Kore.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media “Kotak Stick” ini adalah:

1. Konten atau isi produk

Isi produk yang terdapat pada media kotak stick yaitu:

- a. Materi pembelajaran disesuaikan dengan tema 1 hidup rukun subtema 1 hidup rukun di rumah pada pembelajaran 1
- b. Terdapat RPP lengkap
- c. Penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD)
- d. Penggunaan kartu soal
- e. Terdapat juga kartu/buku panduan berupa materi pembelajaran dan cara penggunaan media.

2. Konstruksi atau Tampilan

- a. Media dibuat dengan tampilan yang ceria disesuaikan dengan karakteristik siswa
- b. Media berbentuk kotak
- c. Media ini terbuat dari batang stick dan kayu/tripleks. Penggunaan warna dalam media ini menggunakan warna-warna yang disukai anak-anak.
- d. Sebagai alat untuk menentukan nilai tempat ratusan, puluhan dan satuan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran kotak stick dilakukan sebagai upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran siswa kelas II. Adapun pentingnya pengembangan media kotak stick ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Pengembangan media kotak stick ini diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan juga hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan materi pembelajaran lebih bermakna karena metode pembelajaran diselingi dengan permainan.

2. Bagi guru

Diharapkan media ini dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dengan memberi pengetahuan, pengalaman, motivasi, inovasi baru kepada peserta didik.

3. Bagi sekolah

Memberi kontribusi bagi sekolah dalam memperbaiki proses belajar mengajar dan mengembangkan media pembelajaran lebih bermakna dengan tercapainya tujuan pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Memberi pengalaman dan menambah ilmu pengetahuan peneliti dengan adanya pengembangan media kotak stick ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media ini memiliki asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Asumsi

- a. Pembelajaran sudah masuk tema 1 hidup rukun sub tema 1 di SDN 3 Kore Sanggar Kabupaten Bima

- b. Peserta didik lebih fokus dan senang belajar menggunakan media pembelajaran
- c. Peserta didik sudah membedakan nilai ratusan, puluhan dan satuan

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media kotak stick dikhususkan untuk siswa kelas II SDN 3 Kore Sanggar Kabupaten Bima
- b. Materi yang dikembangkan merupakan materi seputar tema 1 Hidup Rukun, Subtema 1 Hidup Rukun diRumah pada pembelajaran 1
- c. Media pembelajaran kotak stick akan dikembangkan dan di uji coba di SDN 3 Kore Sanggar Kabupaten Bima

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran melalui pesan atau suatu hal dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran. Hal ini memudahkan siswa dan guru dalam mengajarkan konsep yang dipelajarinya dengan lebih efektif dan efisien.

2. Mata Pelajaran Matematika

Matematika merupakan bahasa universal yang digunakan untuk mengukur, menghitung, memodelkan, dan memecahkan

masalah dalam kehidupan sehari-hari, ilmu pengetahuan, teknologi dan bidang-bidang lainnya. Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman kepada siswa melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

3. Media Kotak Stick

Kotak stick merupakan media pembelajaran yang hanya dirancang untuk digunakan pada kelas II SD untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khususnya pelajaran Matematika materi menentukan nilai tempat (ratusan, puluhan dan satuan). Media Kotak Stick ini merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk memperkenalkan konsep nilai tempat dengan memanfaatkan stick yang dimasukkan ke dalam sebuah kotak dengan di beri warna agar lebih menarik perhatian siswa.

4. Materi Nilai Tempat

Nilai tempat dapat diartikan sebagai nilai suatu angka dalam suatu bilangan yang ditentukan oleh tempatnya. Nilai tempat suatu angka mempunyai berbagai tingkat bergantung dari letak bilangan tersebut mulai dari satuan, puluhan, ratusan, ribuan, dan seterusnya