

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Tiga komponen utama yang saling berkaitan dalam strategi pelaksanaan pendidikan di satuan sekolah ialah kurikulum, guru, dan pembelajaran. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa, “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu” (Anggota IKAPI, 2009, hlm. 4). Bila dilihat dari definisi di atas kurikulum memiliki dua dimensi. Dimensi pertama berkenaan dengan pengaturan terhadap konten pembelajaran, dan dimensi kedua berhubungan dengan cara atau langkah pembelajaran. Ini berarti bahwa dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran di satuan pendidikan, guru dan kepala sekolah harus berpedoman pada kurikulum. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, kurikulum yang mulai berlaku pada tahun ajaran 2013/2014 ialah kurikulum 2013.

Salah satu karakteristik dari kurikulum 2013 ialah, “sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar” (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013). Pembelajaran di kelas haruslah memberikan pengalaman belajar yang selaras dengan lingkungan hidup siswa, menuntun siswa memanfaatkan lingkungan dan masyarakat sekitar sebagai sumber belajar, serta memperhatikan kemampuan awal siswa agar siswa merasakan kebermaknaan dalam belajar. Menurut Ausubel (dalam Dahar, 2011, hlm. 95), ‘belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep yang relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang’.

Resnick (dalam Arends, 2008, hlm. 44) menyampaikan pandangannya tentang pembelajaran di sekolah, menurutnya ‘cara pembelajaran di sekolah, sebagaimana dipahami secara tradisional, berbeda dalam empat hal dengan kegiatan mental dan pembelajaran yang terjadi di luar sekolah.’ Pembelajaran di sekolah lebih terfokus pada kegiatan yang dilakukan secara individual, proses berpikir tanpa menggunakan alat bantu, pemikiran yang bersifat dugaan, dan hanya terfokus pada keterampilan dan pengetahuan umum. Sementara kehidupan di luar sekolah melibatkan banyak orang lain dalam interaksi, proses berpikir dibantu alat-alat kognitif, objek dan situasi pembelajaran tersaji konkret, serta berpikir spesifik dan situasional lebih dominan.

Untuk menjembatani kesenjangan di atas, pembelajaran di sekolah dapat menggunakan alternatif model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) atau dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Problem Based Learning* (PBL). “PBL membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadi pelajar yang mandiri” (Arends, 2008, hlm. 43). PBL menciptakan situasi belajar yang kolaboratif, membelajarkan siswa dengan situasi bermasalah yang autentik, dan membiasakan siswa untuk terampil melakukan penyelidikan dan investigasi guna mencari solusi atas permasalahan atau fenomena yang terjadi.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi yang berlangsung secara dua arah antara penyalur pesan dengan penerima pesan. ‘Komunikasi tersebut akan efektif jika ditandai dengan adanya *area of experience* atau daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dengan penerima pesan’ (Berlo dalam Hernawan dkk., 2007, hlm. 4). Keluasan *area of experience* antara penyalur pesan dan penerima pesan menentukan keefektifan komunikasi yang terjalin antar keduanya. Semakin luas maka akan semakin efektif. Untuk dapat memperluas daerah pengalaman yang sama ini guru perlu menggunakan media pembelajaran. “Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa” (Hernawan dkk., 2007, hlm. 4). Heinich dkk. (dalam Arsyad, 2013, hlm. 3) menjelaskan peran media ‘...sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan

penerima'. Jadi, untuk mengefektifkan pembelajaran sebagai komunikasi, guru perlu menggunakan media yang dapat menjadi jembatan bagi sampainya pesan dari sumber/penyalur ke penerima.

Pembelajaran juga perlu memperhatikan tingkat perkembangan siswa. Tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, “pembelajaran tematik terpadu di SD/MI/SDLB/Paket A disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik“. Salah satu aspek perkembangan yang harus menjadi pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran adalah tingkat perkembangan intelektual siswa. Jean Piaget (dalam Asyhar, 2012, hlm. 21) menyebutkan bahwa, ‘tingkat berpikir seseorang sesuai dengan perkembangan usianya’. Bila siswa Sekolah Dasar berada pada rentang usia 7–11 tahun, maka tingkat perkembangan intelektual mereka berada pada tahap operasional konkret. “Anak belum dapat berurusan dengan materi abstrak, seperti hipotesis dan proposisi verbal” (Dahar, 2011, hlm. 138).

Di lapangan, banyak pembelajaran di Sekolah Dasar masih dilakukan secara konvensional. Siswa diperankan sebagai objek yang menerima pengetahuan secara pasif, dan kebenaran merupakan sesuatu yang mutlak. Pembelajaran konvensional bersifat abstrak dan teoretis. Padahal menurut Piaget (dalam Slameto, 2010, hlm. 12), ‘anak bukan merupakan orang dewasa dalam bentuk kecil, mereka mempunyai cara yang khas untuk menyatakan kenyataan dan untuk menghayati dunia sekitarnya’. Interaksi yang terjadi di dalam kelas konvensional masih sangat minim, pembelajaran berlangsung satu arah dan belajar kolaboratif jarang dilakukan, walaupun diterapkan prosesnya masih belum efektif.

Dari hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di tiga Sekolah Dasar yang terletak di Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya, diperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran di ketiga sekolah tersebut. Menurut penuturan guru kelas V yang peneliti wawancarai, untuk mengurangi verbalisme dan meminimalisir kesalahan mengartikan simbol-simbol dalam pembelajaran, sedapat mungkin mereka

menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan diambil dari benda-benda yang dekat dengan siswa, misalnya untuk membelajarkan konsep pecahan guru menggunakan media kertas. Namun, penggunaan media pembelajaran ini belum tersentuh tangan kreatif seorang guru. Peneliti berpendapat bahwa kertas yang digunakan oleh guru akan lebih baik dan menarik jika digambarkan sebagai bulatan martabak manis. Dalam pelaksanaannya, guru dapat menerapkan pemecahan masalah sebagai pengantar pembelajaran. Hal inilah yang sekiranya belum dikembangkan oleh para guru. Sejauh ini peran media pembelajaran juga terbatas pada memperjelas simbol saja, belum sampai pada tahap mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah. Guru masih terkesan pesimis pada kemampuan berpikir siswanya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar”. Penelitian selanjutnya akan difokuskan pada subtema Listrik di Sekitar Kita agar lebih menyesuaikan dengan intensitas dan kapasitas peneliti.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran di sekolah kurang mencerminkan kehidupan di masyarakat;
- b. Pembelajaran kurang interaktif dan belum multi arah;
- c. Pembelajaran kurang memperhatikan tingkat perkembangan intelektual siswa yang berada pada tahap operasional konkret;
- d. Peran media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah masih jarang dimunculkan;
- e. Belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran tematik tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar kelas V Sekolah Dasar.

2. Rumusan Masalah Penelitian

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan media pembelajaran di kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2013/2014 sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis masalah?
- b. Bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar untuk siswa kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya?
- c. Bagaimana implementasi rancangan media pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar untuk siswa kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya dalam proses uji coba?
- d. Bagaimana bentuk media pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar untuk siswa kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran di kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2013/2014 sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis masalah;
2. Menghasilkan rancangan media pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar untuk siswa kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya;
3. Memperoleh gambaran tentang keterpakaian media pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar untuk siswa kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya;

4. Menghasilkan bentuk media pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar untuk siswa kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan hasanah ilmu pengetahuan, terutama ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa menerjemahkan simbol-simbol dalam pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah.

b. Bagi Guru

Membantu guru dalam menyampaikan pesan/informasi pembelajaran kepada siswa sehingga terhindar dari verbalisme, serta memfasilitasi penyelidikan di dalam kelas.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti dalam merancang, mengimplementasikan, dan merefleksikan media pembelajaran berbasis masalah yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah pada diri siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini menjadi referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian selanjutnya dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis masalah.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memahami lebih jelas alur penulisan skripsi ini, maka struktur organisasi atau sistematika penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan. Terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi;
2. Bab II Kajian Pustaka. Berisi konsep, teori, dalil, dan hukum yang digunakan peneliti sebagai dasar dan acuan penelitian; kerangka berpikir; serta asumsi dan keterbatasan pengembangan penelitian;
3. Bab III Metode Penelitian. Komponen metode penelitian terdiri dari lokasi dan subjek sumber data penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, serta analisis data penelitian;
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Hasil penelitian berupa pengolahan dan pendefinisian data dan informasi yang didapat, untuk selanjutnya dijabarkan dalam pembahasan berdasarkan keterkaitannya dengan kajian pustaka;
5. Bab V Simpulan dan Saran. Hasil analisis dan pembahasan selanjutnya disajikan dalam bentuk singkat dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah. Saran berisi rekomendasi untuk pembaca, bersifat konstruktif dan didasarkan pada hasil temuan yang telah diperoleh secara ilmiah;
6. Daftar Pustaka. Berisi seluruh sumber yang dikutip dan digunakan dalam penulisan skripsi;
7. Lampiran-lampiran. Kumpulan seluruh dokumen yang digunakan dalam penelitian.