

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum ialah sebuah peranan penting dalam dunia pendidikan kemudian dsapat dijadikan sebagai bentuk pedoman/acuan. Perancangan kurikulum yang akan dirancang haruslah berpacu pada standar nasional pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai arahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pelaksanaan mengubah kurikulum dilakukan agar dengan tujuan dapat dijadikan sebagai sarana perbaikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia serta agar dapat dicapainya tujuan dari pendidikan di Indonesia.

Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013. Dahulu kurikulum yang diterapkan oleh Indonesia adalah kurikulum KTSP kemudian diperbaiki dan diubah menjadi kurikulum 2013. Perbaikan kurikulum ini dilakukan agar kualitas pendidikan menjadi semakin lebih baik. Tuntutan yang diberikan oleh kurikulum 2013 ini yaitu guru haruslah bisa lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar dan mengajar. Selain itu siswa juga dituntut agar mampu aktif dalam membangun pengetahuan dan pemahamannya dengan arahan dan bimbingan guru. Selain itu, dalam kurikulum 2013 menekankan pembelajaran tematik pada pelaksanaan proses KBM terutama di lingkungan sekolah dasar.

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran bertema yang dikaitkan dengan beberapa pembelajaran lainnya sehingga terpadu dan menjadi

pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa terutama pada siswa SD. Pernyataan ini sesuai dari teori yang disampaikan oleh Piaget, yaitu Piaget lebih menekankan pembelajaran didasarkan pada tingkatan usia anak. Pembelajaran secara tematik yang melibatkan siswa diharapkan agar siswa melebur jadi satu kesatuan yang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran tematik guru dan siswa menggunakan buku tema sebagai sumber belajar dan muatan pembelajaran yang akan dipelajari siswa yaitu pembelajaran Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP dan PJOK. Semua pembelajaran tersebut saling berkaitan dan bercampur aduk menjadi satu.

Demi tercapainya sebuah tujuan dari pembelajaran itu, maka perlu dirancang suatu konsep proses dalam melaksanakan pembelajaran. Pada dasarnya tujuan pembelajaran adalah agar siswa dapat berproses menjadi lebih baik dari sebelumnya, baik dalam perubahan pada tingkah laku, moral ataupun sosial dalam berkehidupan. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru sebagai pengajar harus dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya agar dapat meningkatkan minat dan potensi siswanya dalam belajar. Namun, masih terdapat guru yang melaksanakan pembelajaran dengan monoton sehingga siswa merasa bosan. Pada proses pelaksanaan pembelajaran guru dan siswa dibutuhkannya suatu sarana dan prasarana yang cukup memadai, serta sangat diharuskan menggunakan berbagai macam sumber dan media pembelajaran yang sudah tepat.

Alat atau perkakas yang digunakan sebagai penunjang guru dalam menyampaikan materinya yaitu yang dinamakan media pembelajaran. “Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah” (Kusumadewi, 2017: 192). Proses pembelajaran yang dikatakan memiliki kualitas pasti selalu menggunakan media pembelajaran yang baik. Ada berbagai macam media pembelajaran dalam pembuatannya dapat memberikan manfaat untuk menyampaikan serta siswa akan merasa mudah dengan materi yang diberikan oleh guru.

Penggunaan suatu media dalam pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru untuk dijadikan alat penyampai materi pembelajaran harus tepat dan sesuai agar konsep pembelajarannya dapat lebih mudah dipahami dan bertahan lama dalam ingatan siswa. Selain itu, penggunaan sarana prasarana yang berupa media pembelajaran harus menarik minat siswa agar lebih bersemangat dalam belajar, dengan penggunaan media pembelajaran, hasil pengalaman belajar siswa akan lebih tertanam dan bermakna karena siswa telah membangun pengetahuannya sendiri dari pengalamannya menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan penelitian oleh Hernaningtyas, dkk. (2014: 3) diketahui bahwa dalam pembelajaran tematik penggunaan media belum maksimal sehingga guru membutuhkan alat komunikasi berupa multimedia interaktif yang menarik dan memotivasi siswa. Multimedia interaktif ini cocok untuk siswa SD karena masih memiliki pola pikir konkrit terutama kelas rendah.

Penggunaan multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk membantu mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan minat siswa agar dapat belajar secara optimal.

Penelitian lain dilakukan oleh (Diputra, 2016; Pangestika, 2018) yang menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran terutama multimedia dalam pembelajaran. Peran guru dalam menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran sangat memerlukan media pembelajaran khususnya yang melibatkan perangkat komputer, dapat menampilkan layar, gambar dan suara sekaligus sehingga dapat mengakomodasi penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan tema. pembelajaran dengan penggunaan multimedia dapat menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan efektif.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian pembelajaran di SD mengakibatkan sulitnya siswa untuk paham materi yang disampaikan guru dan menjadikan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang hanya monoton saja. Sama halnya yang terjadi di kelas III SDN 01 Kecapi yang dalam proses pembelajarannya masih kurang memanfaatkan media pembelajaran terutama multimedia. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas III penggunaan media masih jarang dilakukan, yang dilakukan guru ketika mengajar hanya buku siswa, buku guru dan lks serta pengetahuan tambahan yang dimiliki guru. Siswa memperhatikan penjelasan guru kemudian siswa diberikan tugas. Hal ini membuat guru lebih aktif daripada siswa, padahal dalam K13 siswa harus

lebih aktif dalam pembelajaran. Guru menegaskan bahwa penggunaan media jarang dilakukan karena keterbatasan media yang ada di sekolah.

Menggunakan suatu media pembelajaran terutama multimedia memiliki peranan yang penting untuk menyampaikan materi. Dalam pembelajaran siswa belum bisa berkonsentrasi dan memperhatikan penjelasan guru secara penuh, sehingga pembelajaran kurang optimal. Guru memerlukan media pembelajaran terutama multimedia interaktif untuk membantu dan mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Multimedia interaktif cocok untuk siswa SD karena siswa masih memiliki pola pikir konkrit terutama kelas rendah. Penggunaan multimedia interaktif ini juga dapat memicu peningkatan minat belajar pada siswa sehingga siswa bisa belajar optimal.

Dalam hal ini peran guru diharus mempunyai sebuah kemampuan memahami teknologi untuk berperan pada kehidupan masa kini sampai pada masa yang akan datang (Al Fatah, dkk., 2019: 20). Salah satu dari media pembelajaran terutama multimedia yang bisa dipergunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu materi adalah cerita bergambar yang dituangkan dalam multimedia interaktif. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran, materi yang disampaikan guru dapat diterima secara lebih mudah dan efektif. Cerita bergambar yang dituangkan dalam multimedia interaktif dikembangkan khususnya pada pembelajaran tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan kelas III SD agar dapat lebih bermanfaat bagi guru dan siswa.

Cerita dalam bentuk gambar merupakan suatu kesatuan dari cerita yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik sesuai cerita jadi memiliki fungsi sebagai penjelas, memberikan hiasan pada cerita dan pendukung dari sebuah cerita untuk memberikan bantuan dalam proses memahami isi dari cerita (Kusumaningtyas & Listianingsih, 2017:74). Dengan cerita bergambar ini, tidak membuat siswa merasa bosan karena siswa akan dapat berimajinasi dari gambar yang telah tersedia. Penggunaan cerita bergambar juga akan lebih mudah dipahami dan lebih menarik untuk dibaca. Cerita bergambar ini dapat digunakan untuk semua pembelajaran dan dapat diterapkan dalam semua kelas, karena didalamnya dapat diisi dengan berbagai materi melalui cerita bergambar, soal dan jawaban sesuai dengan tema dan kelas yang telah ditentukan.

Cerita bergambar akan lebih bermanfaat bagi siswa apabila dikembangkan menjadi cerita bergambar interaktif. Cerita bergambar interaktif pada dasarnya merupakan cerita bergambar yang dituangkan dalam multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah gambaran dari suatu gabungan dari berbagai media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang bersifat interaktif dan berguna dalam penyampaian informasi (Nopriyanti & Sudira, 2015: 224). Dengan penggunaan cerita bergambar interaktif ini akan memudahkan siswa dalam belajar karena siswa dapat mempelajari dan memahami secara optimal dengan cara yang lebih menarik. Cerita bergambar interaktif ini juga menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.

Pembelajaran pada tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” yang diajarkan guru ke siswa kelas III SD merupakan salah satu tema yang dapat disampaikan menggunakan media cerita bergambar interaktif. Pembelajaran pada tema 2 tentang “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” berisi subtema 1 sampai subtema 4, diantaranya yaitu subtema 1 Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia, subtema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia, subtema 3 Menyayangi Tumbuhan dan subtema 4 Menyayangi Hewan.”. Dalam pembelajaran tema 2 ini siswa dapat mempelajari dan memahami materi tentang Menyayangi Tumbuhan dan Hewan dengan menggunakan media cerita bergambar interaktif dan mengaitkannya berdasarkan pengalaman nyata dalam kehidupannya.

Berdasarkan latar belakang maka dalam proses pelaksanaan pembelajaran sangat memerlukan sebuah media pembelajaran yang tepat sasaran guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran cerita bergambar interaktif yang akan dikembangkan ini adalah sebuah inovasi baru yang dapat membantu suatu kebutuhan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik. Dalam proses pembelajaran tematik ini menekankan pada keaktifan siswa dalam belajar, sehingga guru harus menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran masih terdapat guru yang belum menggunakan media secara maksimal terutama multimedia sehingga siswa merasa bosan, kurang aktif dan kurang dapat memahami pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk

mengembangkan dan mengetahui kelayakan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran cerita bergambar interaktif pada pembelajaran tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” kelas III SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran cerita bergambar interaktif pada pembelajaran tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” Kelas III SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran cerita bergambar interaktif pada pembelajaran tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” Kelas III SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran cerita bergambar interaktif pada pembelajaran tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” Kelas III SD?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran cerita bergambar interaktif pada pembelajaran tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” Kelas III SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran cerita bergambar interaktif pada pembelajaran tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” Kelas III SD.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran cerita bergambar interaktif pada pembelajaran tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” Kelas III SD.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran cerita bergambar interaktif pada pembelajaran tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” Kelas III SD.
4. Mengetahui keefektifan media pembelajaran cerita bergambar interaktif pada pembelajaran tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” Kelas III SD

D. Manfaat Penelitian

Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini diharapkan memiliki manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini mampu digunakan sebagai dasar berpikir dan bertindak bagi guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, dapat menambah wawasan pengetahuan, guru, siswa maupun.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru : Memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran, penyampaian materi lebih memiliki variasi yang beragam sehingga akan lebih menarik siswa tidak cepat merasa bosan.
- b. Bagi Siswa : Membantu siswa lebih memahami pembelajaran melalui media yang menarik sehingga memberi semangat belajar untuk siswa.
- c. Bagi Sekolah : Kualitas pembelajaran di sekolah diharapkan dapat meningkat, dapat memberikan motivasi bagi sekolah untuk menggunakan berbagai macam media, dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang lebih baik di sekolah sesuai perkembangan teknologi pendidikan.