

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidik mampu menampilkan sosok guru yang tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga menunjukkan suatu kemampuannya, dan mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas pada hakikatnya kemampuan untuk berkreasi atau daya mencipta (KBBI, 2012: 217). Seorang pendidik memiliki kecenderungan untuk menciptakan atau kegiatan untuk melahirkan suatu konsep yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada di dalam konsep metode belajar mengajar untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki motivasi belajar.

Kualitas pendidikan saat ini seorang guru memiliki peran penting. Guru berkualitas, professional, berpengetahuan tidak hanya berprofesi sebagai pengajar, mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Menurut Riza (2015) Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien serta mengena pada tujuan yang diharapkan. Guru mempunyai pengaruh dominan terhadap kualitas pembelajaran, karena guru yang bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran dikelas. Menurut (Siswoyo, 2007:119) menyebutkan pendidik pada lingkungan sekolah disebut guru, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.

Pada saat ini proses pembelajaran di dalam kelas V-B SDN Siwalanpanji sangatlah penting untuk terciptanya suasana kelas yang kondusif. Adapun ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, kebanyakan peserta didik ada yang bermain sendiri, berbincang-bincang dengan temannya, dan ada pula yang tertidur. Hal yang membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan seorang guru mata pelajaran harus mampu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik tidak merasakan bosan dan akan lebih termotivasi untuk mempelajari materi yang disampaikan. Saat ini, pendidikan Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran tematik sangat membutuhkan fasilitas media untuk berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Menurut (Arikunto, 2008:247) media pendidikan adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan, tetapi juga sebagai pengganti peran guru.

Peran motivasi dalam proses pembelajaran, dapat diartikan sebagai bahan bakar untuk menggerakkan mesin motivasi belajar siswa, mendorong siswa untuk berperilaku aktif dan berprestasi di dalam kelas. Motivasi juga dapat mengaktifkan dan mengarahkan perilaku siswa, fungsi motivasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan individu yang berlangsung dalam suatu proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku (Uno, 2011: 23), pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara

lain: adanya keinginan berhasil, dorongan kebutuhan dalam belajar, harapan, cita-cita masa depan, penghargaan, dan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian apabila sebuah motivasi tidak timbul dari diri siswa sendiri maka proses pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan harapan dan siswa tidak akan berperan aktif dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

Keberhasilan proses belajar mengajar dalam pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran keaktifan siswa sangat diperlukan. Keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh (Sudjana, 2005:72). Keaktifan siswa terhadap pelajaran akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat diketahui dari prestasi belajar yang didapat oleh peserta didik. Menurut Rohmatin (2019) teori konstruktivistik yang berkembang sekarang merubah pola pembelajaran yang mulanya *teacher center* ke *student center* yaitu siswa dapat mengkonstruksi sendiri ilmu pengetahuan yang dipelajarinya sehingga ilmu yang didapatkan menjadi lebih bermakna

Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan akan tercipta apabila proses pembelajaran terdapat sarana dan prasarana yang memadai. Di antara sarana dan prasarana yang penting dalam pembelajaran adalah tersedianya media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pernyataan di atas, bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga guru dapat membuat dan mengembangkan media

pembelajaran. Dalam bidang pendidikan banyak produk atau media yang perlu dihasilkan melalui *research and development* (Sugiyono, 2017:298).

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dan perasaan bagi siswa supaya terjadi proses belajar (Usman, 2006:11). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran sebagai sebuah sarana terpenting dalam proses belajar mengajar dapat digunakan sebagai simulasi kreatif (alat bermain) yang menyenangkan bagi peserta didik, pada dasarnya aktivitas yang dilakukan anak-anak setiap harinya adalah bermain, baik di sekolah maupun di lingkungan rumah.

Prinsip bermain sambil belajar merupakan keefektifan yang dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar. Suasana seperti ini akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Oleh Karena itu, guru harus dapat menciptakan bentuk permainan yang kreatif dan menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Majid, 2014:3).

Sebuah media akan bermakna apabila peserta didik dapat menggunakan dengan sebaik mungkin. Pembelajaran menggunakan media memungkinkan peserta didik lebih cepat memahami sebuah materi yang diberikan oleh guru. Media dapat dikembangkan sesuai dengan kreatifitas guru, diantaranya dengan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu).

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan oleh setiap guru dalam

keberhasilan proses pembelajaran. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti siswa yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan belajar aktif ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran yang tidak hanya secara fisik tetapi juga melibatkan mental, selain itu belajar aktif juga menuntut adanya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan sumber atau media belajar.

Untuk itu siswa diharapkan dapat menjalankan 4 pilar pendidikan tersebut dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar kondusif. Keaktifan siswa disini tentunya bukan sekedar aktif atau ramai, namun keaktifan yang berkualitas, ditandai dengan banyaknya respon dari siswa, banyaknya pertanyaan atau jawaban seputar materi yang dipelajari atau ide-ide yang mungkin muncul berhubungan dengan konsep materi yang dipelajari. Ditinjau dari sisi guru, untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, guru perlu menyadari bahwa pada saat mengajar, guru seharusnya lebih memposisikan dirinya sebagai fasilitator dan motivator, bukanlah sepenuhnya menjadi sumber informasi dalam belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SDN Siwalanpanji yang dilakukan pada bulan November 2019 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran tematik belum tersedia sehingga siswa sulit untuk mendapatkan sebuah pengetahuan dan informasi tentang materi yang telah diajarkan, maka dibutuhkan suatu pengembangan media pada pembelajaran tematik yang dapat digunakan sebagai komunikasi adalah media PAPIMU. Menggunakan media PAPIMU kedalam bentuk sebuah permainan, peserta didik akan menjadi lebih tertarik dan antusias, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Peserta didik dapat mengamati dan mencerna dengan baik setiap

materi yang terdapat dalam media PAPIMU, sehingga peserta didik bisa menggunakan dan lebih memahami isi dari setiap materi pembelajaran yang disajikan dalam sebuah media PAPIMU. Media pembelajaran tematik PAPIMU menyajikan sebuah pemahaman dalam pembelajaran. Media PAPIMU dikembangkan menggunakan papan lingkaran yang berbentuk seperti seloyang pizza, pada pembelajaran tema panas dan perpindahan subtema perpindahan kalor disekitar kita kelas V SD. Media pembelajaran tematik PAPIMU ini diberi berbagai pola seperti bahan yang termasuk kalor dan desain kain flanel berbentuk pola tarian. Media PAPIMU sangat cocok digunakan pada tema panas dan perpindahan subtema perpindahan kalor disekitar kita kelas V SD.

Hubungan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) dengan motivasi dan keaktifan siswa dapat ketahui, mengingat pendapat menurut (Sardiman, 2011:100) keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, seorang peserta didik dapat menggunakan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan guru dan bersifat sebagai pelengkap.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dinyatakan bahwa media dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, maka dibutuhkan suatu pengembangan media pada pembelajaran dan dapat digunakan sebagai komunikasi adalah media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu). Menggunakan media PAPIMU kedalam bentuk sebuah pembelajaran, peserta didik akan menjadi lebih tertarik dan antusias, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik.

Media PAPIMU adalah salah satu media pembelajaran yang merupakan media visual dua dimensi berupa papan lingkaran. Media pembelajaran Papimu ini memiliki beberapa manfaat diantaranya dapat meningkatkan perkembangan kognitif, perkembangan emosi, dan perkembangan sosial. Dalam ranah kognitif terdapat enam aspek yaitu mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Anderson dan Krathwohl, 2001:268).

Menciptakan suasana kelas yang kondusif membutuhkan media pembelajaran, peserta didik sering kali pada saat pembelajaran merasa bosan dan selalu membahas apa yang tidak penting untuk diperbincangkan maka dari itu, dengan menggunakan media pembelajaran ini peserta didik menjadi lebih antusias, bersemangat dan mudah menerima materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, peneliti dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran PAPIMU (Papan Pizza Ilmu). Penggunaan media pembelajaran PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) dalam pelaksanaan pembelajaran sangat cocok karena dapat menciptakan pembelajaran bermakna dan menyenangkan yang berpusat pada anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) ini dikembangkan pada tema VI subtema II kelas V SD?
2. Bagaimana media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) berbasis saintifik dalam meningkatkan motivasi siswa kelas V SD?
3. Bagaimana media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) berbasis saintifik dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD?

4. Bagaimana respon siswa terhadap media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) pada tema VI subtema II kelas V SD?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dapat dirinci sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) dalam pembelajaran tema VI subtema II kelas V SD.
2. Mengetahui media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) berbasis saintifik dapat meningkatkan motivasi siswa kelas V SD.
3. Mengetahui media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) berbasis saintifik dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD.
4. Mengetahui respon siswa terhadap media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) pada tema VI subtema II kelas V SD.

D. Manfaat Penelitian

Pengembangan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) untuk kelas V SD ini dilakukan sebagai upaya untuk tercapainya proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Pentingnya pengembangan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) untuk kelas V SD adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Memudahkan peserta didik kelas V SD dalam memahami materi pembelajaran pada tema VI (panas dan perpindahannya) subtema II (perpindahan kalor disekitar kita).

2. Bagi Guru

Membantu guru pada saat proses pembelajaran pada tema VI sub tema II dengan menggunakan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu).

3. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan keterampilan dan pengalaman dalam mengembangkan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) sebagai perantara siswa dengan guru berkomunikasi dan bermanfaat sebagai calon guru nantinya.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan lebih terfokus, diperlukan pembatasan masalah, sehingga penelitian menjadi lebih efektif dan efisien. Hal yang akan di batasi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran.
2. Penelitian memfokuskan pada motivasi dan keaktifan siswa.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian lebih fokus pada tema VI (panas dan perpindahannya) subtema II (perpindahan kalor disekitar kita).
4. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-B SDN Siwalanpanji.
5. Penelitian ini menguji kesesuaian penggunaan media pembelajaran terhadap tema VI (panas dan perpindahannya) subtema II (perpindahan kalor disekitar kita).

F. Definisi operasional

1. Media adalah sebagai alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) adalah media pembelajaran yang digunakan dengan sebuah nampan dari papan yang dilapisi oleh *aluminium foil*. Di atas nampan tersebut terdapat sebuah adonan pizza yang terbuat dari kain flanel dan di atas adonan pizza tersebut diberi *topping*. Jika *topping* dibuka maka berisikan sebuah materi pembelajaran.
3. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung.
4. Keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal untuk menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.