

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia (Sanistyasari dkk., 2019). Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan watak, budi, dan jasmani seorang anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup, yaitu menghayati dan menghidupkan kembali anak yang selaras dengan alam dan masyarakat (Hanafi, 2017). Melalui pendidikan manusia memperoleh berbagai macam pengetahuan dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki sehingga dapat menciptakan sebuah inovasi baru atau gagasan baru yang dapat menjadikan manusia sebagai individu yang sempurna yaitu berwawasan luas, kreatif dan inovatif.

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang ditempuh melalui kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara terencana dalam mengembangkan potensi yang terdapat dalam diri setiap siswa. Pendidikan memiliki peran serta dalam kemajuan suatu negara yang ditentukan dari kualitas sistem pendidikan pada negara tersebut (Kistian, 2018). Pendidikan dapat membentuk siswa pada perubahan ke arah yang lebih baik sehingga dapat menjadi generasi muda yang berkualitas dan mampu dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju (Suwandayani, 2018). Maka dapat dikatakan pendidikan menjadi jembatan bagi setiap orang untuk berkembang dan memperoleh ilmu pengetahuan.

Dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan dari adanya kurikulum sebagai dasar implementasi kegiatan pendidikan di sekolah (Kurniaman & Noviana, 2017). Sistem pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013. Salah satu jenjang pendidikan di Indonesia yang menerapkan kurikulum 2013 yaitu sekolah dasar. Penerapan kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan sekolah dasar dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran tematik integratif dan pendekatan saintifik. Menurut Suwandayani (2018) berpendapat pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang mengutamakan adanya pengintegrasian pada materi ke dalam tema yang dapat memberikan kebermanaknaan bagi siswa. Sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh siswa.

Pada pembelajaran tematik setiap mata pelajaran memiliki keterkaitan antara pelajaran satu dengan pelajaran lainnya. Sehingga siswa tidak hanya mempelajari satu mata pelajaran saja, tetapi mempelajari semua mata pelajaran yang menjadi satu dalam sebuah tema. Terdapat beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan dalam sebuah tema seperti IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Seni Budaya dan Prakarya. Dalam satu tema terdiri dari 4 subtema yang setiap subtema terdapat 6 pembelajaran, sedangkan dalam satu pembelajaran terdiri dari 2, 3 sampai dengan 4 muatan pelajaran (Pratiwi dkk., 2019). Pembelajaran tematik di sekolah dasar wajib diberikan pada siswa kelas I sampai dengan kelas VI. Dalam proses pembelajaran tematik di sekolah dasar terdapat buku guru dan buku siswa yang wajib sebagai pedoman untuk guru maupun untuk siswa. Buku guru digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam mengajarkan siswa pada proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat bahan ajar

dan instrumen penilaian, sedangkan buku siswa berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa dalam proses pembelajaran yang menyediakan bahan ajar untuk dipelajari oleh siswa (Purnomo & Wilujeng, 2016).

Pada kelas V semester 1 terdapat beberapa tema dan subtema yang dipelajari. Salah satu subtema yang terdapat di sekolah dasar kelas V yaitu subtema bagaimana tubuh mengolah makanan. Subtema bagaimana tubuh mengolah makanan terdiri dari enam pembelajaran. Pada pembelajaran 2 terdapat tiga muatan pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP. Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar menuntut guru untuk lebih menguasai materi dan keterampilan dalam bahasa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa (Muklis, 2012). Selain itu, dalam proses pembelajaran seorang guru dituntut harus bisa memilih media pembelajaran, serta metode, model atau pendekatan pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai komponen yang tidak dapat dilepaskan dalam proses pembelajaran. Implementasi media pembelajaran secara kreatif membuat siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran serta memberikan dampak positif dalam memudahkan siswa memahami materi pembelajaran (Khasanudin dkk., 2020). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai media bantu yang digunakan oleh guru dalam memudahkan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Kulsum & Husnul, 2021). Media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Tafonao, 2018). Menyadari bahwa materi pembelajaran di jenjang sekolah dasar cukup luas dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif maka

diperlukan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran salah satunya yaitu e-mading.

Media pembelajaran e-mading belum cukup lumrah digunakan oleh guru di sekolah dasar sebagai media pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa. E-mading merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran berupa *web*. Melalui media pembelajaran e-mading materi dikemas secara menarik didalamnya terdapat gambar, video, dan tulisan yang diharapkan mampu membuat siswa tertarik pada pembelajaran sehingga mereka bisa memahami materi yang disampaikan serta dapat menjadi sumber belajar tambahan bagi siswa. Menurut Komalasari & Solikin (2018) penggunaan media e-mading dalam proses pembelajaran dapat menunjang kemajuan pendidikan di Indonesia yang mana ditentukan oleh keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, dalam memaksimalkan fungsi media pembelajaran diperlukan sebuah model, metode maupun pendekatan pembelajaran yang tepat salah satunya yaitu *Contextual Teaching And Learning*.

Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* adalah sebuah pendekatan yang dapat membantu seorang guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Melalui pendekatan *Contextual Teaching And Learning* siswa dapat mencari, mengelola, serta menemukan pengalaman belajarnya secara lebih nyata dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2018). Maka dapat dikatakan melalui pendekatan *Contextual Teaching And Learning* bisa memudahkan siswa dalam memahami isi dari materi

pembelajaran yang disampaikan, serta siswa dapat memperoleh manfaat dari materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V saat melaksanakan kegiatan asistensi mengajar di SD No. 4 Sading pada hari Sabtu, 18 September 2021, diketahui bahwa siswa cenderung merasa bosan dan kurangnya minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran, terlebih media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi masih minim yang cenderung kurang bervariasi dan menarik hanya menggunakan video pembelajaran yang diunduh melalui *youtube* serta sumber belajar hanya terbatas pada buku yang diperoleh dari sekolah. Penyampaian materi oleh guru kepada siswa kurang maksimal dengan penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton dan menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran kurang optimal salah satunya pada subtema bagaimana tubuh mengolah makanan dalam pembelajaran tematik. Oleh karena itu, mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang didukung dengan penggunaan pendekatan yang tepat menjadi salah satu cara dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran dengan materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan nyata siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Maka dari itu, dalam penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Mading Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Pada Tematik Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V SD No.4 Sading”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- 1.2.1 Penggunaan media pembelajaran oleh guru kurang bervariasi dan cenderung monoton pada proses pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa bosan, dan kurangnya minat belajar siswa sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran kurang optimal.
- 1.2.2 Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi serta pendekatan yang tepat berkaitan dengan situasi nyata yang memudahkan siswa dalam memahami isi materi pembelajaran sesuai dengan pengetahuannya.
- 1.2.3 Sumber belajar hanya terbatas pada buku sehingga kurang dapat menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dibatasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini agar masalah dapat dengan mudah untuk dipecahkan. Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik subtema bagaimana tubuh mengolah makanan berupa e-mading dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* yang diujicobakan pada kelas V di SD No. 4 Sading.

Media pembelajaran e-mading sebagai sarana dalam menyampaikan materi kepada siswa pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*, melalui pendekatan ini

memfasilitasi siswa untuk dapat mencari, mengelola, dan menemukan pengalaman belajar secara mandiri dengan mengaitkan ke dalam situasi nyata.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran e-mading berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada tematik subtema bagaimana tubuh mengolah makanan kelas V SD No. 4 Sading?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran e-mading berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada tematik subtema bagaimana tubuh mengolah makanan kelas V SD No.4 Sading?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran e-mading berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada tematik subtema bagaimana tubuh mengolah makanan kelas V SD No.4 Sading.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-mading berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada tematik subtema bagaimana tubuh mengolah makanan kelas V SD No.4 Sading.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran e-mading berbasis *Contextual Teaching And Learning*. Adanya bantuan media pembelajaran e-mading berbasis *Contextual Teaching And Learning* dapat memberikan sumbangan ide yang positif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, pada penelitian ini juga memberikan manfaat praktis. Adapun manfaat praktis pada penelitian yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut.

1) Bagi siswa

Dengan pengembangan media pembelajaran e-mading dapat membuat siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan pada pembelajaran serta dapat menjadi sumber belajar tambahan bagi siswa, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat.

2) Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran e-mading dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta dapat meningkatkan kreativitas seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada proses pembelajaran.

3) Bagi sekolah

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran e-mading dapat menjadi terobosan baru bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah khususnya dalam proses pembelajaran.

4) Bagi peneliti lain

Penelitian pengembangan media pembelajaran e-mading memberikan sebuah pengalaman yang baru serta dapat menambah wawasan dan kreativitas sebagai calon guru.

1.7 Spesifikasi Produk

Pada penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran e-mading berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada pembelajaran tematik subtema bagaimana tubuh mengolah makanan. Media e-mading yang dikembangkan dikemas dalam bentuk digital. Berikut spesifikasi pengembangan media pembelajaran e-mading yaitu:

- 1.7.1 Media pembelajaran e-mading dikembangkan dengan menggunakan *wordpress*, sehingga produk yang dihasilkan berupa *web* dalam bentuk *link*.
- 1.7.2 Pada media e-mading berisi kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan adanya profil guru.
- 1.7.3 Menu pertama pada media e-mading berisi muatan materi Bahasa Indonesia didalamnya terdapat video, foto, dan juga tulisan.
- 1.7.4 Menu kedua pada media e-mading berisi muatan materi IPA didalamnya terdapat video, foto-foto, dan juga tulisan.
- 1.7.5 Menu ketiga pada media e-mading berisikan muatan materi SBdP didalamnya dilengkapi dengan video, foto-foto, dan juga tulisan.
- 1.7.6 Media pembelajaran e-mading dikembangkan dilengkapi dengan adanya kolom komentar untuk siswa dan kuis.
- 1.7.7 Media pembelajaran e-mading dibuat secara menarik dengan menggunakan tema serta warna yang tepat.

- 1.7.8 Media pembelajaran e-mading dikembangkan berdasarkan pada subtema bagaimana tubuh mengolah makanan muatan materi Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP.
- 1.7.9 Media pembelajaran e-mading dikembangkan berbasis *Contextual Teaching And Learning*.
- 1.7.10 Kolom komentar siswa berisikan nama dan kolom untuk berkomentar agar siswa dapat melihat komentar dari siswa lainnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran penting dilakukan mengingat dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media memiliki peran dalam mewujudkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi sumber belajar tambahan bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD No. 4 Sading penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran cenderung kurang menarik dan bervariasi. Terkadang saat kegiatan pembelajaran guru hanya memberikan materi dan juga memberikan tugas tanpa melihat ketepatan proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Melalui pengembangan media pembelajaran e-mading dapat membantu guru dalam menyampaikan materi menjadi lebih menarik yang dapat mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa secara optimal.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran e-mading didasari atas asumsi dan keterbatasan pengembangan yang meliputi :

1. Dengan menggunakan media pembelajaran e-mading berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran
2. Media pembelajaran e-mading berupa *web* dikembangkan dengan menarik, mudah untuk digunakan oleh siswa dan dapat diakses oleh semua siswa sehingga siswa tertarik pada pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran e-mading dalam mengaksesnya siswa dapat menggunakan *handphone* maupun laptop.

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran e-mading ini yaitu :

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran e-mading hanya terbatas pada subtema bagaimana tubuh mengolah makanan kelas V muatan materi Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP.
2. Pengembangan media pembelajaran e-mading dalam penggunaannya memerlukan jaringan *internet* yang baik.
3. Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini penyebarannya hanya terbatas di SD No.4 Sading, hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan biaya.

1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir terjadinya kesalahpahaman pada istilah-istilah dalam penelitian pengembangan ini, maka dijabarkan definisi istilah pada penelitian ini sebagai berikut.

1.10.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian penting pada pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai sarana penunjang proses pembelajaran dan dapat sebagai sumber belajar bagi siswa. Media pembelajaran digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dengan maksud agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan sehingga memberikan pengalaman belajar bagi siswa dan menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran.

1.10.2 E-Mading

E-mading atau elektronik mading merupakan suatu perubahan majalah dinding biasa menjadi majalah dinding digital yang dikembangkan melalui proses digitalisasi dengan memanfaatkan teknologi. E-mading termasuk suatu media pembelajaran baru yang tidak hanya digunakan sebagai wadah kreativitas siswa, tetapi e-mading juga dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran dan sebagai media dalam memperoleh informasi atau materi.

1.10.3 *Contextual Teaching And Learning*

Contextual Teaching And Learning merupakan salah satu pendekatan pembelajaran atau konsep belajar yang dapat menstimulasi pemikiran siswa serta menekankan keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran, dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* siswa difasilitasi untuk mencari, mengelola dan menemukan pengalaman belajarnya yang lebih konkret dan berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya. Dengan itu materi pembelajaran dapat dipahami secara optimal oleh siswa.

1.10.4 E-mading berbasis *Contextual Teaching And Learning*

E-mading berbasis *Contextual Teaching And Learning* merupakan suatu inovasi dalam menciptakan sebuah media pembelajaran e-mading dengan berpendekatan kontekstual yang diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada pembelajaran, sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa dalam pemahaman materi.

