

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Selama kurang lebih 2 tahun Indonesia sudah mengalami Pandemi Covid-19 yang dimana banyak sekali terjadinya pembatasan aktivitas untuk mencegah penyebaran virus, namun saat ini Indonesia sudah mulai pulih kembali dan memulai masa yang baru yakni *new normal*. *New normal* ini merupakan sebuah kehidupan baru dimana walaupun masa pandemi sudah mulai berakhir, namun kita tidak sepenuhnya dapat hidup normal seperti sebelum pandemi. Kehidupan di era *new normal* ini merupakan transisi dimana kita mulai hidup normal kembali tanpa membatasi aktivitas namun tetap mengutamakan kesehatan, yakni dengan tetap menjalankan protokol kesehatan guna mencegah penyebaran virus yang dapat terjadi lagi. Walaupun kehidupan tidak sepenuhnya normal seperti sebelum pandemi, namun kita sudah mulai dapat merasakan dan menjalani aktivitas-aktivitas yang sebelumnya kita tidak lakukan ataupun dibatasi kegiatannya. Dengan memulai kehidupan normal kembali diharapkan masyarakat dapat membangun kembali dan berusaha membangkitkan keadaan yang sempat lesu oleh pandemi, serta dengan pengalaman di masa pandemi sebelumnya juga dapat menjadi sebuah motivasi untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, dan produktif sehingga dapat bertahan dalam kondisi apapun.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yakni

melalui pendidikan yang baik tentunya, dengan pendidikan yang baik, benar, dan terarah tentunya dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat maju serta berkembang mengikuti perkembangan zaman yang ada. Dalam UUD 1945 sendiri sudah tercantumkan tujuan pendidikan nasional yakni sekaligus cita-cita bangsa Indonesia yaitu “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”, yakni dimana artinya Indonesia memiliki tujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang cerdas melalui pendidikan. Selain itu dalam kebijakan pemerintah yaitu pada UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa 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. Dengan demikian, untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut maka hendaknya kurikulum yang diterapkan sebagai dasar acuan haruslah relevan, atau dengan kata lain sesuai dengan tujuan pendidikan sehingga dapat mencapai arah tujuan pendidikan yang sebenarnya. Kurikulum diperlukan untuk membekali peserta didik untuk mampu menghadapi tantangan yang ada di masa depan, sehingga dengan kurikulum yang berbasis kompetensi serta berbasis karakter diharapkan mampu memenuhi tujuan dari kurikulum tersebut (Millah & Sulaiman Syah, 2017).

Berkaitan dengan kebutuhan kurikulum yang berbasis kompetensi dan karakter tersebut, maka diberlakukanlah Kurikulum 2013 oleh pemerintah. Kurikulum 2013 atau yang disingkat dengan K-13 ini adalah salah satu kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini. Kurikulum 2013 ini mengembangkan

peningkatan dan keseimbangan antara aspek sikap (*afektif*), pengetahuan (*kognitif*), dan keterampilan (*psikomotor*). Sehingga mampu menghasilkan peserta didik yang aktif dan memiliki kemampuan lebih baik dalam bertanya, observasi, bernalar, dan juga mengkomunikasikan pengetahuan yang mereka peroleh baik itu saat proses belajar di dalam kelas, maupun belajar dari aktivitas mereka sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa fungsi kurikulum sendiri dalam proses pendidikan yakni sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh sebab itu kurikulum memiliki bagian-bagian penting yang bertujuan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan, bagian-bagian tersebut disebut dengan komponen pendidikan. Terdapat 6 komponen utama pendidikan yakni komponen tujuan, komponen materi, komponen media, komponen strategi pembelajaran, komponen proses belajar mengajar, dan komponen evaluasi (Ibrahim, 2014).

Komponen media adalah sarana perantara dalam pembelajaran di kelas, media adalah perantara untuk menjabarkan isi dari kurikulum agar lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Media menjadi pokok bahasan yang disajikan oleh guru kepada peserta didik menjadi lebih mudah untuk dipahami. Media pembelajaran menjadi peranan penting dalam mencapai tujuan dari pembelajaran, yaitu untuk membantu guru dalam menyalurkan informasi atau materi kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga makna yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran sendiri merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar untuk

menambah informasi baru pada diri siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Hamid dkk, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Terkadang guru masih kesulitan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran di kelas, dan penerapannya juga belum maksimal sehingga tujuan penggunaan media belum dapat tersampaikan dengan baik serta maksimal.

Berdasarkan pencatatan dokumen dan observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Sambangan pada tanggal 29 September 2022 dan 5 Oktober 2022, ditemukan berdasarkan observasi dengan guru dalam hal mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik, materi, situasi dan kondisi penerapan media pembelajaran kurang memuaskan sehingga membuat hasil belajar siswa rendah karena penyampaian materi tidak dapat berjalan dengan baik. Kurangnya hasil belajar siswa didukung oleh hasil kuesioner guru, ditemukan guru mengalami kendala dalam proses pembelajaran yaitu kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media. Selain itu prasarana pembelajaran seperti laptop serta LCD juga masih terbatas yang menyebabkan guru kesulitan dalam mengembangkan media digital, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran juga masih kurang yang membuat pembelajaran menjadi membosankan dan berdampak pada hasil belajar siswa karena siswa kurang memahami materi. Pandangan tersebut juga didukung oleh hasil angket siswa, dimana sebanyak 50% atau 10 dari 20 siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya

karena rendahnya minat belajar serta kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Data ini juga didukung dengan nilai akademik siswa dan ditemukan bahwa masih banyak siswa kelas II yang memperoleh nilai lebih rendah dari KKM, terutama pada Tema Kebersamaan. Pada muatan SBdP sebanyak 55% atau 11 dari 20 siswa mendapat nilai di bawah KKM. Pada muatan Bahasa Indonesia sebanyak 60% atau 12 dari 20 siswa mendapat nilai di bawah KKM, dan pada muatan Matematika sebanyak 70% atau 14 dari 20 siswa. Pada muatan PPKn sebanyak 55% atau 11 dari 20 siswa mendapat nilai di bawah KKM, dan pada muatan PJOK sebanyak 60% atau 12 dari 20 siswa juga mendapatkan nilai di bawah KKM.

Proses pembelajaran di sekolah juga cenderung menggunakan pendekatan saintifik dengan metode ceramah dan kurang dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Data ini didukung berdasarkan hasil observasi dilihat dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pembelajaran (RPP), RPP yang dirancang guru juga kurang inovatif dan guru kurang mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan sulit untuk belajar secara mandiri.

Media pembelajaran *Big Book* merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak karena media ini berisi cerita singkat beserta gambar yang berwarna-warni dan tulisan besar. Media ini biasanya diperuntukan untuk siswa kelas rendah karena siswa dapat membaca bersama-sama dengan guru cerita pada media *Big Book*, media ini memungkinkan siswa untuk melihat kata-kata dan gambar saat membacanya (Johan & Ghasya, 2018). Keunggulan dari media ini memiliki gambar jelas dan menarik yang memberikan stimulus kepada siswa untuk

lebih mudah dalam memahami isi yang terkandung pada materi di *Big Book* tersebut dan meningkatkan keterampilan membaca yang menjadi kunci untuk siswa dalam memahami materi. Menurut Ningsih (2022), pada penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* tema 6 subtema 2 untuk siswa kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru berdasarkan hasil validasi ahli bahasa pada aspek kelugasan, kaidah kebahasaan, komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan siswa, kerentutan keterpaduan pikir, dan kesantunan penggunaan bahasa memperoleh persentase 92,48% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli materi berdasarkan aspek relevansi materi dengan media pembelajaran mendapatkan persentase 92,04% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli desain berdasarkan aspek pembuatan, tata laksana, dan kaidah mendapatkan persentase 92,36% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Big Book* yang dikembangkan dilihat dari hasil validasi para ahli, dapat dinyatakan bahwa media layak untuk digunakan.

Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis PBL juga dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis. Konsep berpikir kritis ini akan membantu siswa untuk lebih aktif dalam menggali informasi karena meningkatnya rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa aktif dalam mencoba dan mencari informasi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berkaitan dengan hasil penelitian dari (Huda & Abduh, 2021) mengenai Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* pada Siswa Sekolah Dasar, dimana pada penelitian hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada saat dilakukan tindakan siklus I mendapatkan hasil rata-rata siswa dari 68,96% meningkat menjadi 85,36% saat diterapkan model pembelajaran

*Problem Based Learning*. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan teori dan data mengenai permasalahan yang ada di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning*, yang akan diterapkan pada Tema 7 Kebersamaan subtema 2 kebersamaan di sekolah di kelas II sekolah dasar, untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran tematik dan meningkatkan minat siswa dalam belajar yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga judul penelitian pengembangan ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar”.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

- 1.2.1 Kurangnya penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* di SD Negeri 1 Sambangan.
- 1.2.2 Proses pembelajaran masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- 1.2.3 Minat belajar siswa yang rendah dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.4 Guru kesulitan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

1.2.5 Minimnya teknologi seperti LCD dan laptop dalam menunjang pembelajaran, serta pengetahuan guru dalam teknologi masih kurang.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah pada penelitian ini, maka dilakukan pembatasan masalah yakni pada permasalahan dimana proses pembelajaran masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga kurang menarik perhatian siswa. Sehingga pembatasan masalah dalam penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yakni sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar?

1.4.4 Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk membuat rancang bangun media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar.
- 1.5.3 Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar?
- 1.5.4 Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pada Tema Kebersamaan Kelas II SD Negeri 1 Sambangan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dan perkembangan ilmu pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### A. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menerima materi selama proses pembelajaran khususnya dengan menggunakan media pembelajaran *Big Book*.

#### B. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan kualitas pendidikan yang lebih menarik dan dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan peserta didik terutama pada pembelajaran tematik Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar dengan menggunakan media pembelajaran *Big Book*.

#### C. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran *Big Book* ini diharapkan dapat bermanfaat memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran melalui media *Big Book* berbasis *Problem Based Learning*.

#### D. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan menambah wawasan serta menjadi pengalaman penelitian bagi peneliti.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran *Big Book* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar ini dikembangkan dengan spesifikasi sebagai berikut.

- 1.7.1 Media memuat materi Tema Kebersamaan untuk kelas II SD, yang disesuaikan dengan buku guru.
- 1.7.2 Media pembelajaran visual yakni *Big Book* berbasis PBL yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendesain gambar pada *Big Book* yang nantinya dapat dicetak.
- 1.7.3 Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaannya dalam pembelajaran tidak memerlukan teknologi seperti laptop atau LCD, sehingga memudahkan penggunaannya pada sekolah yang masih keterbatasan alat pendukung seperti laptop dan LCD.
- 1.7.4 Media pembelajaran *Big Book* ini dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menjadi penting karena media pembelajaran memegang peranan yang sangat besar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan

kebutuhan siswa agar nantinya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 1 Sambangan masih jarang, dan guru-guru kurang dalam mengembangkan media pembelajaran karena keterbatasan alat pendukung seperti teknologi berupa laptop dan LCD. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran masih belum maksimal sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Seperti halnya yang terjadi di kelas II, masih banyak siswa kelas II yang belum lancar membaca dan kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa tersebut kurang baik. Menurut Wahyuni, 2018 (dalam Putri & Rati, 2022) kemampuan membaca yang kurang baik disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu rendahnya minat siswa dalam membaca. Minat siswa dalam membaca dapat ditingkatkan dengan menggunakan alat bantu atau media yang bertujuan untuk melatih membaca khususnya bagi anak-anak. Oleh karena itu, dengan dikembangkannya media pembelajaran *Big Book* diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya, karena media *Big Book* merupakan media yang dapat membantu siswa untuk mulai berlatih membaca dan memahami materi. Keunggulan media pembelajaran pada *Big Book* ini adalah media padat teks, kaya gambar, serta memiliki karakteristik media ukuran besar, teks besar, dan gambar besar, tidak hanya dapat membantu siswa dalam membaca permulaan tetapi juga memahami materi.

Tujuan dari dibuatnya media pembelajaran *Big Book* ini diproduksi untuk dijadikan sebagai sumber belajar media pembelajaran yang menarik dan baik agar

mudah diterapkan dan menginspirasi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran lain atau menciptakan yang baru. Oleh karena itu, dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Big Book* untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media tersebut pada Tema Kebersamaan Kelas II Sekolah Dasar.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan dalam pengembangan media ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1.9.1 Media *Big Book* ini mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam proses belajar mengajar.
- 1.9.2 Media *Big Book* ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran karena terdapat gambar yang menarik dan memiliki alur cerita yang berkaitan dengan materi, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi melalui cerita tersebut.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media *Big Book* yang dibuat ini, yakni sebagai berikut.

- 1.9.1 Pengembangan media *Big Book* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar, sehingga media hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas II sekolah dasar khususnya pada tema 7 kebersamaan subtema 2 kebersamaan di sekolah.
- 1.9.2 Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah media visual yang berupa cerita bergambar.

### 1.10 Identifikasi Istilah

Sementara itu, untuk menghindari akan terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu didefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan suatu produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya, sehingga mampu digunakan dalam upaya pemecahan masalah.
- 1.10.2 Model ADDIE adalah model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Model ADDIE terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
- 1.10.3 Media pembelajaran *Big Book* adalah sebuah media pembelajaran yang memiliki karakteristik khusus yakni berupa cerita bergambar yang tulisan dan gambarnya diperbesar. *Big Book* ini cenderung berukuran besar namun disesuaikan lagi dari sudut pandang terbaca atau tidaknya oleh seluruh siswa di kelas.
- 1.10.4 *Problem Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang berbasis masalah nyata, yang dimana siswa dilibatkan dalam usaha memecahkan masalah melalui beberapa tahap ilmiah seperti bertanya dan mengobservasi.
- 1.10.5 Tematik tema 7 subtema 2 kelas II adalah materi dalam pembelajaran tematik yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yaitu PPKn, SBdP, Bhs. Indonesia, matematika, dan PJOK dimana mata pelajaran tersebut

dihubungkan dalam satu tema yakni kebersamaan, dan diperkecil menjadi subtema yakni kebersamaan di sekolah.

1.10.6 Tingkat kelayakan dilakukan dengan uji validitas, uji kepraktisan, dan uji keefektivan produk merupakan kemampuan produk yang dapat dimanfaatkan serta berguna bagi peserta didik dan guru dalam memahami materi.

