

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di abad 21 ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat. Agar bisa bersaing di era milenial ini diharapkan adanya sumber daya manusia yang produktif dan terampil. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Tujuan pendidikan adalah untuk menguasai pengetahuan, pengembangan kepribadian, kemampuan sosial/kemampuan dalam bekerja. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka perlu dikembangkan kemampuan-kemampuan yang ada dengan menggunakan berbagai alat dan metode.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan sebagai pedoman mengadakan kegiatan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan di negara ini. Negara Indonesia sudah menggunakan system kurikulum dalam penyelenggaraan pendidikan. Pemerintah Indonesia merancang kurikulum 2013 sebagai langkah pengembangan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Kurikulum 2013 mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, keterampilan. Salah satu ciri Kurikulum 2013 adalah bersifat tematik.

Trianto (2011:152) menyatakan bahwa pembelajaran tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu menjadi relevan dan penuh makna bagi siswa dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantu memahami dunia nyatanya. Trianto (2011:154) juga menyebutkan pembelajaran tematik adalah “Suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran”. Pembelajaran tematik juga sering disebut dengan pembelajaran tematik terintegritas. Pembelajaran tematik pada awalnya

dikembangkan untuk anak- anak berbakat dan bertalenta (*gifted and talented*). Tetapi saat ini pembelajaran tematik harus dikuasai oleh semua siswa. Pada dasarnya pembelajaran tematik dikembangkan untuk menciptakan proses belajar mengajar siswa yang aktif secara mental membangun pengetahuan yang dilandasi dengan stuktur kognitif yang telah dimiliki oleh masing-masing siswa.

Pada pembelajaran tematik guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator. Pembelajaran tematik merupakan suatu konsep yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik berkaitan dengan beberapa tema yang berhubungan dengan aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Tema ditinjau dari berbagai mata pelajaran, tematik terbagi lagi menjadi beberapa subtema. Satu subtema terdiri dari enam pembelajaran. Satu pembelajaran terdiri dari beberapa mata pelajaran yang akan dilaksanakan dalam satu kali proses pembelajaran. Proses belajar mengajar pada tematik difasilitasi dengan adanya buku guru dan buku siswa yang memberikan kemudahan bagi guru ataupun siswa dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar. Pembelajaran tematik tidak cukup jika hanya bersumber dari buku guru dan buku siswa saja. Dalam proses belajar mengajar hendaknya guru memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Seorang guru harus bisa membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang bermakna. Kondisi seperti ini akan merubah pemikiran tentang *teacher center* menjadi *student center*.

Bahan ajar merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap apa yang sesungguhnya terjadi pada proses belajar mengajar. Menurut Daryanto, dkk (2014:171) “bahan ajar adalah seperangkat ,materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan /suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar”. Tujuan penyusunan bahan ajar menurut Daryanto, dkk (2014:171) adalah: (1) menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan

siswa, yaitu bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik atau lingkungan social siswa, (2) membantu siswa dalam memperoleh alternative bahan disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh, (3) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Prinsip pengembangan bahan ajar adalah: (1) dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak. (2) pengulangan akan memperkuat pemahaman (3) umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa (4) motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu factor penentu keberhasilan belajar (5) mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu (6) mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan.

Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara dengan guru kelas V di gugus V Kecamatan Kerambitan Kabupaten Tabanan diperoleh data bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar. Hal ini dikarenakan kurangnya referensi yang mendukung dalam pembuatan bahan ajar. Selain itu guru juga belum menggunakan model pembelajaran yang tepat pada saat mengajar. Hal ini berpengaruh pada hasil yang didapat siswa belum sesuai harapan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan bahan ajar tematik berbasis *discovery learning* di kelas V pada tema 1 Organ gerak hewan dan manusia sub tema 1 Organ gerak hewan.

Pembelajaran model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan oleh J. Bruner berdasarkan pada pandangan kognitif tentang pembelajaran dan prinsip-prinsip konstruktivis (Depdiknas,2005). Model *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mengorganisasikan sendiri materi pembelajaran dengan penekanan pada penemuan konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak di ketahui siswa (Kemdikbud 2016:60). *Discovery learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen atau tindakan ilmiah tersebut (Saifuddin:2014). Menurut Bruner (Wicaksono, dkk 2015:190) *Discovery Learning* bermanfaat dalam (1) peningkatan potensi intelektual siswa (2) perpindahan dari pemberian *reward*

ekstrinsik ke *intrinsik* (3) pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan. (4) alat untuk melatih memori. *Discovery* merupakan pembelajaran berdasarkan penemuan, *konstruktivis*, dan teori bagaimana belajar. Jadi model *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa dapat menemukan sendiri konsep melalui penemuan-penemuan yang dilakukannya. Menurut (Anitah, 2009) belajar penemuan atau *discovery learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Melalui penemuan siswa belajar secara intensif dengan mengikuti metode investigasi ilmiah di bawah supervisi guru. Carin (dalam Suastra, 2017:69) menyatakan *discovery* adalah suatu proses mental dimana anak atau individu mengasimilasi konsep dan prinsip-prinsip. *Discovery* terjadi apabila siswa terutama terlibat dalam menggunakan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip (Suastra, 2017:70).

Pada model pembelajaran *discovery learning* guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi (pemecah masalah) *problem solving*. Melalui penggunaan model *discovery learning*, siswa akan menguasai serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya sendiri. Penggunaan model *discovery learning* dalam pengembangan bahan ajar dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran secara utuh melalui materi yang tersedia dan menemukan sendiri permasalahan yang akan dihadapinya dengan mencari tahu bukan di beri tahu.

Beberapa penelitian yang relevan dengan pengembangan bahan ajar yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rahmi Edwar & Firman Firman (2019) menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar dengan model *discovery learning* sangat valid dan praktis serta efektif untuk dikembangkan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Indri Anugraheni, Firosalia Kristin, Gamaliel Septian Airlanda menyimpulkan bahwa pengembangan pada bahan ajar matematika dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis karakter pada kelas 4 berada pada kategori baik. Penelitian yang di lakukan oleh Atik Herawati, Wahyudi dan Endang Indarini (2018) menyimpulkan bahwa tingkat validitas

produk berupa aplikasi game berbasis *discovery learning* dengan *soft wear construct 2* dinyatakan layak untuk digunakan.

Adapun yang melandasi pentingnya penelitian ini dilakukan adalah dengan mempertimbangkan temuan dilapangan berupa pelaksanaan pembelajaran yang belum mengembangkan bahan ajar, guru masih menggunakan buku yang tersedia dari sekolah guru belum terbiasa mengembangkan materi, pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, hasil yang didapat dari siswa belum sesuai harapan, guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat pada saat mengajar oleh karena itu penelitian ini penting untuk dilakukan dengan harapan terciptanya bahan ajar tematik berbasis *discovery learning*.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS DISCOVERY LEARNING SISWA KELAS V DI GUGUS V KECAMATAN KERAMBITAN KABUPATEN TABANAN”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah pembelajaran yaitu:

- (1) Guru hanya menggunakan buku yang tersedia dari sekolah
- (2) Guru belum terbiasa mengembangkan materi
- (3) Pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi.
- (4) Guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat disetiap materi yang diajarkan
- (5) Hasil yang didapat dari siswa belum sesuai harapan.

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas penelitian ini lebih memfokuskan masalah pada pengembangan bahan ajar tematik berbasis model *Discovery Learning* pada siswa kelas V Sekolah Dasar pokok bahasan tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, sub tema 1 Organ Gerak Hewan.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas pengembangan bahan ajar tematik (BAT) pada Tema 1 Organ gerak hewan dan manusia Sub tema 1 organ gerak hewan kelas V SD?
2. Bagaimana kepraktisan BAT pada Tema 1 Organ gerak hewan dan manusia Sub tema 1 Organ gerak hewan kelas V SD?
3. Bagaimana efektivitas BAT pada Tema 1 Organ gerak hewan dan manusia Sub tema 1 organ gerak hewan kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan bahan ajar tematik (BAT) pada Tema 1 organ gerak hewan dan manusia Sub tema 1 organ gerak hewan kelas V SD?
2. Untuk mengetahui kepraktisan BAT pada Tema 1 organ gerak hewan dan manusia Sub tema 1 Organ Gerak Hewan kelas V SD
3. Untuk mengetahui efektivitas BAT pada Tema 1 Organ gerak hewan dan manusia Sub tema 1 organ gerak hewan kelas V SD?

1.6 Manfaat penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bisa meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama pada pengembangan bahan ajar tematik kelas V.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Memudahkan siswa memahami konsep organ gerak hewan dan manusia.

2. Bagi Pendidik

Merupakan referensi pembelajaran tambahan untuk mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Menjadi sumbangan pemikiran dalam mengembangkan bahan ajar tematik untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah

4. Bagi peneliti lain

Peneliti selanjutnya mampu menggunakan hasil penelitian sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan bahan ajar tematik.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang diharapkan pada pengembangan ini adalah buku ajar yang berbasis pada model *discovery learning*. Dalam setiap pengembangan yang akan dilakukan, diarahkan pada model *discovery learning*. Pengembangan bahan ajar dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar yang lebih efektif. Pada buku ajar ini tergambar secara keseluruhan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, dan materi dari pembelajaran. Oleh karena itu, produk yang dihasilkan memiliki keunggulan sebagai upaya peningkatan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang dirancang dalam pembelajaran agar siswa dengan mudah memahami materi pelajaran yang diberikan. Bahan ajar yang dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Diberikan gambaran kompetensi dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran yang jelas.
- b. Penjelasan setiap sub pokok bahasan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan sebelumnya.
- c. Bahan ajar tematik disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V yang berbasis model *discovery learning*.
- d. Bahan ajar berisi berbagai permasalahan yang memungkinkan siswa untuk melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah.

- e. Bahan ajar mengarahkan siswa mencari permasalahan sendiri dan menemukan sendiri solusi dari permasalahannya.
- f. Bahan ajar memberikan kesempatan pada siswa untuk membuktikan hasil pengolahan data yang telah dilakukan.
- g. Bahan ajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- h. Bahan ajar berisi gambar-gambar berwarna yang menarik perhatian minat siswa. Gambar ini selain berfungsi untuk menarik perhatian siswa juga sebagai ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa.
- i. Bahan ajar disajikan menyerupai format modul sehingga diberikan kemungkinan siswa dapat belajar tanpa bimbingan guru.
- j. Bahan ajar berlatar belakang penuh warna (*full colour*)

1.8 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang perlu diperhatikan sebagai dasar pemahaman terhadap penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang harus dikuasai siswa untuk mencapai standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu yang memungkinkan siswa untuk belajar.
2. Model *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran yang tidak menyajikan pembelajaran dalam bentuk akhirnya tetapi diharapkan agar siswa sendiri yang dapat mengorganisasikan dirinya untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum berdasarkan contoh pengalaman sehingga menemukan informasi baru.
3. Validitas adalah konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur menunjukkan hubungan antara suatu pengukuran (diagnosis) dengan arti atau tujuan kriteria belajar atau tingkah laku dan sebuah data dapat dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan sebenarnya.
4. Kepraktisan merupakan dasar acuan pada kondisi perangkat pembelajaran pada saat diuji coba agar guru dan siswa mudah dalam menggunakannya, sehingga

pembelajaran yang dilakukan lebih efektif, menarik dan menyenangkan, dan berguna bagi kehidupan siswa yang mendasarkan kepada biaya, waktu yang diperlukan untuk menyusun, keindahan penyusunan, mudahnya penskoran dan mudahnya penginterpretasian hasilnya.

5. Keefektifan adalah ketepatan dan kesesuaian penggunaan dengan sasaran yang diharapkan sehingga dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi setiap pengguna untuk mendiskripsikan keefektifan pembelajaran, kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari dan kecepatan unjuk kerja.

