BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

di Indonesia Kurikulum pendidikan selalu berubah dan berkembang sesuai zaman. Indonesia telah beberapa kali merubah atau menyempurnakan kurikulum. Hingga saat ini, terhitung sudah 11 kali mengalami perubahan atau penyempurnaan kurikulum. Mulai tahun pelajaran 2013/2014 Pemerintah Indonesia telah memberlakukan kurikulum baru yang disebut dengan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 hadir untuk menggantikan atau menyempurnakan kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dipandang terlalu memberatkan peserta didik. Pemerintah mendefinisikan kurikulum sebagaimana tertuang dalam UU Nomor 20 Tahun 2013 (penyempurnaan dari PP Nomor 19 Tahun 2015) tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggarakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Daryanto, 2014: 14).

Pemberlakuan kurikulum 2013 ditujukan untuk menjawab tantangan zaman terhadap pendidikan yakni untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif, inovatif, kreatif, kolaboratif serta berkarakter. Dalam kurikulum 2013 disadari benar bahwa pendidikan bukan hanya dilakukan mengembangkan pengetahuan berdasarkan untuk subjek pembelajaran, melainkan juga ahrus diorientasikan agar peserta didik memiliki kemampuan kreatif, kritis, komunikatif, sekaligus berkarakter (Abidin, 2014: 12). Di dalam penerapan kurikulum 2013 masih terdapat beberapa kekurangan dan perbedaan dari kurikulum sebelumnya. Salah satu kekurangannya adalah belum adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran tematik integratif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan adanya kekurangan-kekurangan tersebut diharapkan guru yang profesional mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, tidak hanya asal mengambil materi dari internet. Seorang pengajar harus mampu mengkolaborasikan kemampuan merancang dan mengajar (pedagogik), penguasaan konten (materi) dengan teknologi sehingga tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu melayani siswa di era digital saat ini. Seiring dengan perkembangan teknologi, diperlukan pula kemampuan khusus yaitu pemanfaatan teknologi oleh guru (pengajar) dalam proses pembelajaran (technological).

Kemajuan teknologi yang menghampiri dunia pendidikan khususnya dalam hal pemanfaatan komputer dan internet sebagai media dan sumber belajar harus disikapi secara cepat oleh seorang pengajar atau guru sehingga kemajuan teknologi bisa termanfaat dengan baik untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu perlu diperhatikan dalam pembelajaran selain pengembangan kurikulum adalah perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik apabila guru dapat merencanakan atau merancang pembelajaran dengan sistematis dan cermat. Salah satu komponen yang perlu mendapatkan perhatian dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Association for Educational Communication and Technology dalam Anitah (2012: 5) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.

Media pembelajaran yang berkembang saat ini sangat beragam. Mulai dari yang bersifat audio, audio-visual, konvensional, dan lain sebgainya. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran dengan berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) mulai diminati oleh para guru. Salah satu media jenis ICT yang biasa digunakan yaitu media *Powerpoint*. *Powerpoint* merupakan salah satu program

Microsoft Office yang digunakan sebagai perangkat lunak untuk mempresentasikan materi kepada siswa di dalam proses pembelajaran.

Melihat adanya beberapa permasalahan diatas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran demi menunjang proses keberhasilan Kurikulum 2013. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif, menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi dan dilengkapi dengan games yang berisi evaluasi atau soal-soal latihan dengan bantuan media pembelajaran berbasis ICT yang efektif diterapkan pada siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan fokus penelitian, maka rumusan penelitian sebagai berikut "Pengembangan Media Pembelajaran Subtema Wujud Benda dan Cirinya Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok yang akan dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini secara lebih lanjut, antara lain sebagai berikut:

- Belum adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran tematik integratif dan sesuai dengan karakteristik siswa.
- 2. Kurangnya pemahaman guru mengenai media pembelajaran.
- 3. Kurangnya pemahaman guru mengenai penggunaan media pembelajaran.
- 4. Minimnya biaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan tematik integratif.
- 5. Guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

- 1. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran berbasis ICT berupa *Powerpoint Interaktif*.
- 2. Pengembangan media pembelajaran berpusat pada gambar, video dan games yang berisi soal evaluasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan batasan masalah, maka dirumuskan masalah di bawah ini:

- Bagaimana langkah-langkah pengembangan produk berupa media pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya pada siswa kelas V sekolah dasar?
- 2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya pada siswa kelas V sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu:

- Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan produk berupa media pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya pada siswa kelas V sekolah dasar.
- 2. Untuk mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya pada siswa kelas V sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi sekolah yang sedang dalam proses mengembangkan media pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013. b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan masalah ini, sehingga hasilnya dapat lebih luas dan mendalam.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, menambah keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- b. Bagi pendidik, menambah alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan atau dikembangkan dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik, mengalami variasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat memperoleh prestasi belajar yang memuaskan, khususnya dengan menggunakan media pembelajaran.