# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan 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. Sedangkan peserta didik sendiri adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Pengertian belajar menurut Meier (2002: 93) adalah proses mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, pemahaman menjadi kearifan, dan kearifan menjadi tindakan. Sedangkan Miarso (2009: 528) mengungkapkan kegiatan pembelajaran dalam konsep teknologi pendidikan disebut juga intruksional, yaitu usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu. Lingkungan pendidikan yang merupakan

tempat berlangsungnya proses pendidikan adalah bagian dari lingkungan sosial. Umar Tirtarahardja dan La Sula (dalam Sugiarto, 2012) mengemukakan bahwa salah satu fungsi pendidikan adalah sebagai proses transformasi budaya yang berarti pendidikan berfungsi untuk mewariskan budaya dari generasi ke generasi berikutnya. Oleh karena itu, pendidikan disebut juga sebagai proses sosial budaya yang mewariskan nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat. Trasformasi nilai-nilai budaya yang pelaksanaanya melalui proses sosial memerlukan wadah atau lembaga yang dapat memberikan tempat dan pelayanan agar nilai-nilai budaya tersebut dapat dicerna oleh peserta didik dengan optimal.

Lembaga Pendidikan menurut Abror (2012) merupakan sebuah institusi pendidikan yang menawarkan pendidikan formal mulai dari jenjang prasekolah sampai ke jenjang pendidikan tinggi, baik yang bersifat umum maupun khusus (misalnya sekolah agama atau sekolah luar biasa). Dalam penjelasannya, Abror (2012) menyatakan dalam pendidikan terdapat dua macam jenis lembaga pendidikan yaitu lembaga pendidikan formal dan pendidikan non-formal. Pendidikan formal terdiri dari rangkaian pendidikan misalnya Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Perguruan Tinggi (PT). Sedangkan pendidikan nonformal lebih difokuskan pada pemberian keahlian atau skill guna terjun ke masyarakat, kursus dan *home schooling* merupakan beberapa contoh dari pendidikan non-formal. Penton (2012) menambahkan adanya jalur pendidikan informal yaitu jalur pendidikan

keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab. Kembali pembagian macam pendidikan menurut Abror (2012) SD merupakan serangkaian dari pendidikan formal, karena mengenyam pendidikan pada institusi pendidikan formal adalah lembaga pendidikan yang diakui oleh negara dan wajib dilakukan di Indonesia khususnya wajib belajar 9 tahun pada pendidikan dasar yaitu SD dan SMP. SD menurut Prawita (2012) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (atau sederajat), dan pelajar sekolah dasar di Indonesia umumnya berusia 7-12 tahun.

Siswa kelas IV SD Negeri Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah adalah objek lembaga atau sekolah dalam penelitian ini. Adapun objek penelitian ini adalah siswa kelas IV di beberapa sekolah dasar, antara lain yaitu SD Negeri 1 Cimarias, SD Negeri 2 Sidorejo dan SD Negeri Inti Sinar Seputih. Sebagian besar sekolah dasar di Kecamatan Bangunrejo belum memiliki alat atau media untuk mengaplikasikan TIK seperti kelengkapan komputer belajar siswa, OHP maupun LCD proyektor. Tanpa alat atau media tersebut bukan berarti proses pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara optimal, karena pendidik bisa memanfaatkan potensi yang ada di sekitar sekolah tersebut seperti papan busa baik yang baru atau bekas, lingkungan sosial maupun benda-benda nyata sekitar

sekolah. Untuk murid kelas IV SD Negeri 1 Cimarias adalah yang berjumlah 18 orang, dengan murid laki-laki yaitu 10 orang dan murid perempuan berjumlah 8 orang dalam satu kelas dan satu rombongan belajar. Sedangkan kelas IV SD Negeri 2 Sidorejo muridnya berjumlah 29 orang, dengan murid laki-laki yaitu 15 orang dan murid perempuan berjumlah 14 orang. Terakhir kelas IV SD Negeri Inti Sinar Seputih jumlah muridnya berjumlah 22 orang, dengan murid laki-laki berjumlah 9 orang dan murid perempuan berjumlah 13 orang. Data yang menjadi sumber awal penelitian ini adalah nilai ujian tengah semester ganjil tahun pelajaran 2012–2013, untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Ujian Mid Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Kecamatan Bangunrejo Tahun Pelajaran 2012-2013

No	Nama Sekolah	KKM	Kriteria Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	SD Negeri 1 Cimarias	≥ 65	16,67 %	83,33 %
2.	SD Negeri 2 Sidorejo	≥ 65	10,34 %	89,66 %
3.	SD Negeri Inti Sinar Seputih	≥ 70	40,91 %	59,09 %
Rata-Rata			22,64%	77,36%

Sumber: Nilai Ujian Mid Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS Kelas IV.

Data tersebut menunjukan bahwa dari ketiga lembaga sekolah yang dalam hal ini sebagai sampel penelitian, menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan pada mata pelajaran IPS kelas IV masih rendah yaitu mencapai 22,64%.

Selain data nilai ujian tengah semester yang telah disebutkan, hasil penelitian pendahuluan tentang kebutuhan murid dilihat dari hal yang diinginkan siswa melalui lembar kuisioner (Terlampir dalam lampiran 1).

Berdasarkan hasil kuisioner tersebut terdepat poin-poin yang sangat mencengangkan bagi peneliti, diantaranya sebanyak murid menyatakan lebih senang mendengarkan penjelasan guru, hal ini terjadi karena sejak awal masuk sekolah khususnya sekolah dasar murid sudah dibiasakan hanya sebagai pendengar setia dari ceramah seorang guru. Pembelajaran hanya diibaratkan sebagai tranfer ilmu atau informasi dari guru ke siswa. Kemudian banyak murid juga menyatakan senang bergerak atau ada permainan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai perkembangannya yaitu senang bermain, karena hakekatnya anak-anak adalah pembelajar yang hebat karena mereka menggunakan seluruh tubuh dan semua indra untuk belajar (Meier, 2002: 91). Sebagian besar murid menyatakan lebih senang bila guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran. Karena media tersebut digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar dalam proses pembelajarannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Heinich, dkk (dalam Hermawan, dkk 2007: 3) mengungkapkan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi untuk menyampaikan bahan atau materi ajar. Dari poin-poin inilah yang menjadi perhatian bagi peneliti, walaupun sangat mencengangkan bagi peneliti namun itulah data faktual yang terjadi.

Jika dilihat secara umum, sebenarnya di sebagian sekolah proses pembelajaran sudah dilaksanakan dengan berbagai strategi diantaranya yaitu sudah presentasi materi dengan menggunakan berbagai media seperti menggunakan gambar dan radio type, namun penggunaan media tersebut belum dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Sehubungan masalah yang telah dipaparkan, seorang tenaga pendidik perlu mengefektifkan aktivitas pembelajaran dengan berbagai cara, seperti penggunaan media papan busa yang dalam pelaksanaanya menggunakan pendekatan somatis auditori visual intelektual atau disingkat dengan SAVI. Penggunaan media papan busa dengan pendekatan SAVI diharapkan mampu melibatkan semua indra peserta didik dalam proses belajar setidaknya SAVI itu sendiri yaitu somatif, auditori, visual dan intelektuannya. Penggunaan media papan busa dengan pendekatan SAVI dapat menjadi salah satu alternatif baru untuk menjembatani kegiatan pembelajaran yang sangat diperlukan untuk memperbaiki kondisi yang terjadi.

Berdasarkan latar belakang di atas, pendidik seharusnya tidak hanya menggunakan media dalam pembelajaran, namun harus mampu mengoptimalkan potensi yang ada di sekitar sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Diharapkan media papan busa yang dalam pembelajarannya dilaksanankan dengan pendekatan SAVI dapat berperan penting dalam memberikan pengalaman secara nyata kepada peserta didik melalui penelitian pengembangan dalam proses pembelajaran agar tujuan

pembelajaran IPS dapat diserap secara optimal oleh peserta didik kelas IV SD Negeri Kecamatan Bangunrejo.

### 1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pengembangan metode bermain dengan papan busa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Kecamatan Bangunrejo Lampung Tengah.

Sub fokus penelitian ini adalah:

- Potensi dan kondisi pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas IV SDN kecamatan Bangunrejo.
- 2. Proses pengembangan metode bermain dengan papan busa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SDN kecamatan Bangunrejo.
- Produk metode bermain dengan papan busa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SDN kecamatan Bangunrejo.
- Efektivitas aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SDN kecamatan Bangunrejo.
- Kemenarikan metode bermain dengan papan busa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SDN kecamatan Bangunrejo.

#### 1.3 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- Bagaimanakah potensi dan kondisi belajar yang selama ini digunakan pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Kecamatan Bangunrejo.
- Bagaimana mengembangkan metode bermain papan busa yang akan digunakan pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Kecamatan Bangunrejo.
- 3. Bagaimanakah produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan metode bermain dengan papan busa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Kecamatan Bangunrejo.
- Bagaimanakah efektivitas metode bermain dengan papan busa pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV di SD Negeri Kecamatan Bangunrejo.
- Bagaimanakah kemenarikan metode bermain dengan papan busa pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV di SD Negeri Kecamatan Bangunrejo.

# 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, Tujuan penelitian adalah:

 Mendeskripsikan potensi dan kondisi pembelajaran yang telah berlangsung saat ini pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Kecamatan Bangunrejo.

- Menjelaskan proses pengembangan metode bermain papan busa yang akan digunakan pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Kecamatan Bangunrejo.
- 3. Menghasilkan produk metode bermain dengan papan busa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Kecamatan Bangunrejo.
- Menjelaskan efektivitas hasil belajar dari metode bermain dengan papan busa pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV di SD Negeri Kecamatan Bangunrejo.
- Menjelaskan hasil kemenarikan metode bermain dengan papan busa pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV di SD Negeri Kecamatan Bangunrejo.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

## 1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara yaitu untuk mengembangkan konsep, teori, prinsip dan prosedur teknologi pendidikan dalam kawasan desain dan pemanfaatan media belajar, khususnya metode bermain dengan papan busa pada mata pelajaran IPS.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis ditujukan pada beberapa sasaran, antara lain yaitu:

- Siswa, yaitu untuk mengoptimalkan aktifitas peserta didik kelas
  IV Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Bangunrejo pada mata pelajaran IPS.
- Tenaga pendidik, yaitu untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesionalnya dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas.
- Sekolah, yaitu untuk menghasilkan lulusan yang cerdas dan terampil serta lulusan yang mampu melanjukan ke jenjang sekolah selanjutnya.