

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kecerdasan anak bangsa. Undang-undang Sisdiknas RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Sesuai dengan pernyataan di atas, Mudyahardjo (2010: 3) menyatakan bahwa pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Ihsan, 2008: 5) pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk meningkatkan segala aspek

yang ada pada dirinya baik dari segi kecerdasan, keagamaan, maupun kepribadian.

Seiring dengan perkembangan zaman, Mendikbud (dalam Mulyasa, 2013: 60) mengungkapkan bahwa perubahan dan pengembangan kurikulum merupakan persoalan yang sangat penting, karena kurikulum harus senantiasa disesuaikan dengan tuntutan zaman. Hal yang mendasari perlunya pengembangan kurikulum 2013 menurut Mulyasa (2013: 60-61) adalah berdasarkan beberapa hasil studi internasional tentang kemampuan peserta didik Indonesia dalam kancah internasional. Dari hasil survei *Trends in International Math and Science* tahun 2007 yang dilakukan oleh *Global Institute*, menunjukkan hanya 5% peserta didik Indonesia yang mampu mengerjakan soal penalaran berkategori tinggi dan sebaliknya 78% peserta didik Indonesia dapat mengerjakan soal hapalan kategori rendah. Dari hasil survei tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi siswa Indonesia tertinggal dan terbelakang sehingga perlu diadakannya perubahan dan perkembangan kurikulum. Selain itu, perubahan kurikulum juga disebabkan karena adanya kelemahan yang ditemukan dalam KTSP 2006 yaitu diantaranya: (1) isi dan pesan kurikulum masih terlalu padat, (2) kurikulum belum mengembangkan kompetensi secara utuh sesuai dengan visi, misi, dan tujuan pendidikan nasional, (3) kompetensi yang dikembangkan lebih dominan ke aspek pengetahuan saja, (4) berbagai kompetensi yang diperlukan sesuai dengan perkembangan masyarakat belum terakomodasi di dalam kurikulum, (5) kurikulum belum peka dan tanggap terhadap berbagai perubahan kurikulum, (6) standar proses pembelajaran belum menggambarkan

urutan pembelajaran yang rinci, dan (7) penilaian belum menggunakan standar penilaian berbasis kompetensi.

Menurut Mulyasa (2013: 65) melalui pengembangan kurikulum 2013 maka akan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Pengembangan kurikulum difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa paduan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sesuai dengan pendapat tersebut, Depdiknas (dalam Trianto, 2010: 79) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dari pendapat tersebut maka pembelajaran tematik sangat sesuai untuk diterapkan dalam pengembangan kurikulum 2013.

Untuk dapat menentukan data hasil belajar yang mencakup aspek afektif, kognitif dan psikomotor, dalam penerapan kurikulum 2013 digunakan penilaian autentik. Menurut Kunandar (2011: 322) penilaian autentik adalah kegiatan menilai siswa pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian. Penilaian autentik dapat mengukur semua aspek, yaitu proses, kinerja dan produk, sehingga pada penelitian ini peneliti menerapkan penilaian autentik.

Pemilihan metode dan media yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan kemampuan siswa merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru. Salah satu metode yang sesuai untuk diterapkan di Sekolah Dasar (SD) adalah metode *discovery learning*. Metode *discovery learning* merupakan

suatu metode yang dirancang untuk membangkitkan semangat siswa dalam penemuan sebuah masalah. Dengan metode ini, siswa akan terlatih untuk dapat lebih mandiri. Selain itu, penggunaan media juga sangat berperan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di SD adalah media realia. Dengan media realia siswa akan lebih tertarik terhadap apa yang sedang mereka pelajari. Dengan begitu antusias siswa akan lebih tinggi dan akan semakin mempermudah siswa dalam menangkap materi yang sedang mereka pelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, diperoleh data bahwa pembelajaran yang dilakukan masih menitikberatkan peran utama guru dalam pembelajaran, guru belum menggunakan media realia dalam pendukung pembelajaran, komunikasi satu arah, artinya guru lebih banyak menjelaskan dan siswa sebagai pendengar, sehingga siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa kurang memuaskan. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu  $\geq 66$  atau berada pada predikat B-. Dari hasil prasurvei tersebut tercatat bahwa dari 27 siswa terdapat 16 siswa atau 59% masih mendapat predikat C, artinya belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas 1 A SD Negeri 7 Metro Pusat dikatakan belum berhasil karena sebagian besar siswa mendapat nilai di bawah KKM. Keadaan ini terjadi akibat penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Sedangkan untuk Metode pembelajaran yang digunakan cenderung menempatkan guru sebagai

pusat pembelajaran (*teacher centered*) sehingga suasana belajar menjadi membosankan. Begitu pula dengan media pembelajaran, media masih sangat jarang digunakan dalam pembelajaran siswa jarang bertanya, berpendapat atau memberikan ide.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah diungkapkan di atas, dibutuhkan media yang mampu menempatkan siswa pada keadaan yang lebih aktif, kreatif dan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan keberanian dalam berpendapat serta kemampuan untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Media realia merupakan alternatif perbaikan yang tepat. Hal ini didukung oleh pendapat Rusman (2005 :2) media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Jenis-jenis media realia yaitu:

- a. Benda-benda hidup seperti : orang, binatang dan tumbuhan.
- b. Benda-benda mati seperti : meja, kursi, piring, gelas, buku, majalah, koran, lemari, figure foto, karpet, uang koin, bebatuan, dan makanan.

Penerapan media realia akan membantu guru untuk menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa untuk membentuk hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dengan kehidupan mereka. Menurut Ibrahim dan Syaodin (2003:119) tentang beberapa keunggulan dalam penggunaan media realia yaitu :

- a. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.

- b. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya.
- c. Melatih keterampilan anak dengan menggunakan sebanyak alat indera.

Dalam penerapan media realia ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Penerapan Media Realia pada Pembelajaran Tematik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas 1 A SD Negeri 7 Metro Pusat tahun Pelajaran 2014/2015”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Pada saat proses pembelajaran, guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran dan siswa cenderung pasif.
2. Pembelajaran masih bersifat komunikasi satu arah sehingga pembelajaran terkesan membosankan.
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariasi yaitu hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa menjadi bosan dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.
5. Masih rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran tematik kelas 1 A SD Negeri 7 Metro Pusat.
6. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas 1 A SD Negeri 7 Metro Pusat.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan media realia dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pembelajaran tematik kelas 1 A SD Negeri 7 Metro Pusat tahun pelajaran 2014/2015?
2. Bagaimanakah penerapan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 1 A SD Negeri 7 Metro Pusat tahun pelajaran 2014/2015?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 1A SD Negeri 7 Metro Pusat tahun pelajaran 2014/2015 melalui penerapan media realia.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 1A SD Negeri 7 Metro Pusat tahun pelajaran 2014/2015 melalui penerapan media realia.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi siswa, yaitu melalui penerapan media realia, diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran bermakna yang berkaitan dengan situasi dunia nyata, dan mampu mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan pengalaman belajar yang dialami.
2. Bagi guru, yaitu dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas dan meningkatkan kinerja guru dalam mengajar.
3. Bagi sekolah, yaitu sebagai acuan untuk memaksimalkan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 7 Metro Pusat.
4. Bagi peneliti, yaitu dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media realia agar kelak dapat menjadi guru yang profesional.