

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kesejahteraan suatu bangsa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) merilis pencapaian nilai *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada 6 Desember 2016 yaitu hasil survei pendidikan pada tahun 2015 menunjukkan kenaikan pencapaian pendidikan di Indonesia yang signifikan yaitu sebesar 22,1 poin. Hasil tersebut menempatkan Indonesia pada posisi ke empat dalam hal kenaikan pencapaian murid dibanding hasil survei sebelumnya pada tahun 2012, dari 72 negara yang mengikuti PISA.

Pendidikan yang ada di Indonesia telah mengalami peningkatan merupakan sebuah perubahan yang baik akan tetapi pemerintah harus terus melakukan upaya peningkatan agar pendidikan di Indonesia tidak mengalami penurunan. Pudjosumedi, dkk (2015:1) mengungkapkan bahwa “persoalan dan pembahasan pendidikan akan terus berkembang sesuai perkembangan zaman, kemajuan pengetahuan dan teknologi serta norma dan budaya yang menyertainya”. Menghadapi tantangan pendidikan maka pemerintah menerapkan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan hasil pembaruan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada Kurikulum 2013 siswa dapat mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya dan dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan kreatif.

Pada proses pembelajaran guru diharapkan memiliki peran sebagai motivator, inspirator, mediator, profokator, desainer pembelajaran, dan seniman pembelajaran. Guru juga harus memiliki perangkat pembelajaran yang baik, salah satunya bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan bahan ajar perlu dilakukan menyadari pentingnya peran bahan ajar bagi berhasilnya proses pembelajaran. Peneliti melakukan observasi terhadap SD Negeri Ledug dan SD Negeri 3 Berkoh untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut. Guru masih terlihat lebih aktif dari siswa saat mengajar. Penggunaan bahan ajar juga masih sangat terbatas mengingat minimnya bahan ajar yang tersedia di sekolah tersebut sehingga tidak bisa sepenuhnya mendukung proses pembelajaran. Akibat hal tersebut dalam proses pembelajaran siswa hanya mengamati buku siswa yang sudah ada tanpa bantuan bahan ajar yang lain.

Pengembangan bahan ajar untuk kelas 3 tentu sangat diperlukan sebagai bentuk usaha tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Pengembangan bahan ajar yang sesuai bagi siswa kelas 3 adalah bahan ajar *Scrapbook*. Hardiana (2015:4) mengatakan “ *Scrapbook* adalah seni kreatif menempelkan foto, barang-barang sisa pada sebuah media”. Pengembangan bahan ajar *Scrapbook* akan memuat beberapa materi pelajaran dalam satu pertemuan. *Scrapbook* dilengkapi dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Duch dalam (Shoimin 2014: 130) mengatakan bahwa “*Model Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan ketrampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan”. Peneliti akan mengembangkan bahan ajar

Scrapbook berbasis *Problem Based Learning* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal bahan ajar pada kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar *Scrapbook* berbasis model *Problem Based Learning* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru pada bahan ajar *Scrapbook* berbasis model *Problem Based Learning* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar?
4. Bagaimana respon siswa pada bahan ajar *Scrapbook* berbasis model *Problem Based Learning* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi awal bahan ajar pada kelas 3 Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar *Scrapbook* berbasis model *Problem Based Learning* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar.

3. Untuk mengetahui respon guru terhadap bahan ajar *Scrapbook* berbasis model *Problem Based Learning* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar *Scrapbook* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a. Bahan ajar *Scrapbook* berbasis model *Problem Based Learning* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar dapat menjadikan acuan dan pertimbangan sekolah dalam memilih bahan ajar yang tepat dalam pembelajaran kurikulum 2013.
- b. Bahan ajar *Scrapbook* berbasis model *Problem Based Learning* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar dapat meningkatkan kualitas bahan ajar di sekolah.

2. Bagi Guru

- a. Menambah informasi baru tentang bahan ajar yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran kurikulum 2013.
- b. Membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, terutama pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar.

3. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan sikap kerjasama dan mampu memecahkan masalah dengan menggunakan bahan ajar *Scrapbook* berbasis *Problem Based Learning*.
- b. Menambah informasi dan wawasan bagi siswa mengenai materi pembelajaran, terutama pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar.

4. Bagi Peneliti

- a. Peneliti dapat memperoleh pengetahuan dan juga pengalaman baru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis model *Problem Based Learning*.
- b. Sebagai bahan pertimbangan dan referensi bagi para peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis.