

Pengembangan media pembelajaran berbasis masalah tema bermain dengan benda-benda disekitar

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20410327&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan perancangan media pembelajaran berbasis masalah sebagai pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir dan kemampuan mengatasi masalah bagi siswa kelas V. Media pembelajaran berbasis masalah ini diperuntukan pada pembelajaran tematik. Tema bermain dengan benda-benda di sekitar. Menurut piaget, kemampuan berpikir siswa sekolah dasar berada pada tingkat operasional konkret. Siswa belum mampu memahami simbol dengan mudah. Menurut Edgar Dale dalam kerucut pengalamannya menjelaskan bahwa manusia memperoleh pengetahuannya berawal dari pengalaman langsung, mengamati dunia disekitarnya, belajar melalui benda tiruan dan sampailah pada kemampuan tertingginya memahami simbol. Hal ini berarti bahwa pembelajaran konvensional yang selama ini banyak diterapkan di Sekolah Dasar kurang tepat bagi siswa. Untuk menerjemahkan simbol-simbol dalam pembelajaran, guru perlu bantuan media pembelajaran sebagai saluran atau bentuk yang menjadi perantara antara sumber pesan ke penerima pesan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di tiga Sekolah Dasar di UPT Dinas Pendidikan wilayah Utara Kota Tasikmalaya, penggunaan media pembelajaran masih jarang dilakukan. Penggunaannya pun masih sebatas pada penerjemah simbol. Maka dari itu, peneliti bermaksud untuk merancang media pembelajaran berbasis masalah yang membantu proses penyelidikan siswa guna mencari dari setiap masalah yang diajukan guru, Hasil penyelidikan inilah yang digunakan siswa untuk merekonstruksi pengetahuannya.....