

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas sepuluh hal pokok, diantaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pemahaman peserta didik merupakan proses pemahaman yang didapat dari membaca atau penjelasan orang lain untuk memahami, dan sekaligus menyimpan informasi yang terkandung dalam bacaan atau informasi (Alpian & Yatri, 2022). Pemahaman peserta didik menurut Atika, dkk. (2023) yaitu kemampuan untuk menangkap pengertian yang dipahami sehingga mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya. Pemahaman peserta didik juga bisa diartikan sebagai pola pikir yang selalu berkembang sebagai pegangan peserta didik ketika berada di lingkungan dalam memecahkan masalah (Dahlan, dkk. 2023). Pemahaman tersebut disiapkan untuk meningkatkan indikator yang meliputi ingatan materi yang telah dipelajari, menjawab dengan benar soal yang diberikan guru, dan mampu menyimpulkan materi yang dipelajari (Badryantoni, 2023).

Pemahaman peserta didik memang sangat penting untuk dikembangkan khususnya pada pembelajaran IPA. IPA atau Sains mempunyai arti fenomena alam

sebagai salah satu bentuk interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya (Hasnawati, dkk. 2022). Proses pembelajaran IPA di kelas menjadi suatu proses percobaan sistematis melalui observasi, penelitian, dan uji coba (Wahyuni, dkk. 2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPA pada sekolah dasar lebih menekankan pada pemberian pengalaman secara nyata melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah (Rusydi, dkk. 2020).

Untuk mencapai pembelajaran IPA yang bermakna dan mampu mengaktifkan siswa untuk menguasai konsep dasar materi pembelajaran IPA, tentu perlu menerapkan pembelajaran yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari (Zulkarnain & Nurjanah, 2023). Pemahaman siswa tentang berbagai konsep sesuai dengan materi yang mereka pelajari perlu ditingkatkan, pemahaman tersebut akan membawa anak pada pembelajaran yang berdayaguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang seharusnya. Putri (2023) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran IPA, siswa memerlukan pemahaman untuk mengerti atau memahami sesuatu dan seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila mereka dapat memberikan penjelasan atau memberi pemahaman yang lebih rinci tentang hal yang mereka pelajari. Selain itu Suparyanto & Rosad (2020) mengemukakan bahwa, pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengamatan, tanggapan, ingatan, fantasi, berpikir, perasaan dan kemauan. Pemahaman-pemahaman inilah yang digunakan siswa untuk melakukan bermacam-macam aktifitas, termasuk di dalamnya yaitu aktifitas belajar.

Kenyataannya, proses pembelajaran IPA di sekolah dasar masih banyak pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional, pembelajaran cenderung monoton yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dalam belajar (Nuriya &

Sintiyawati, 2023). Misalnya pada muatan materi adaptasi makhluk hidup, materi tersebut tidak didapatkan siswa melalui media pembelajaran yang bersifat konkret, siswa hanya berpusat pada penyampaian guru dan berjalan satu arah tanpa melibatkan siswa secara langsung (Nurhamami, 2022). Baden, dkk. (2023) mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Nuriya & Sintiyawati (2023) juga menyampaikan masih banyaknya peserta didik yang hanya mengandalkan buku tema sebagai sumber bacaan, dalam artian masih kurangnya sumber belajar yang dimiliki siswa. Pembelajaran yang berlangsung hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, tanpa dituntut memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan pemahaman konsep yang seharusnya dapat berkembang dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran, pada kenyataannya tidak berjalan lancar.

Keadaan tersebut terjadi juga di SDN 2 Gunaksa. Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2023 di SD tersebut menyatakan bahwa, guru belum pernah melakukan pengembangan materi adaptasi makhluk hidup dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Hal ini keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, keterbatasan media pembelajaran membuat guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi dengan waktu yang singkat. Jika guru hanya memanfaatkan buku tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa berpikir secara abstrak dan tidak memahami konsep yang sebenarnya.

Hasil observasi dan pemberian tes dengan memberikan 5 soal objektif dan 5 soal uraian kepada siswa kelas VI dengan jumlah 23 siswa di SDN 2 Gunaksa

menunjukkan bahwa siswa masih kurang memahami akan materi adaptasi makhluk hidup, sebanyak 19 siswa berada dalam kategori sangat kurang dan 3 siswa dalam kategori kurang dalam hal pemahaman. Hal ini berarti hanya 4,4% siswa yang mempunyai pemahaman cukup baik, namun sebanyak 95,6% siswa masih dalam kategori kurang.

Dari hasil observasi yang dilakukan bahwa, siswa yang kurang paham akan materi bukan disebabkan karena kemampuan yang kurang, akan tetapi disebabkan oleh tidak adanya motivasi belajar. Akibatnya siswa tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya dalam proses pembelajaran. Emda (2018) mengatakan bahwa motivasi dalam belajar merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting untuk diperhatikan. Pada setiap pembelajaran, guru menuntut peserta didik agar dapat memahami dan mengingat materi, sementara siswa belum memahami materi. Keadaan ini sangat merugikan karena siswa tidak dapat belajar secara maksimal, yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal.

Pemahaman peserta didik yang kurang mengenai materi adaptasi makhluk hidup, dapat diatasi dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang memudahkan siswa menangkap pesan serta berguna untuk menanamkan konsep atau memberikan suatu informasi pembelajaran (Wulandari, dkk. 2023). Secara psikologis, media pembelajaran sangat mempermudah siswa dalam belajar karena media pembelajaran dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkret (Trisiana, 2020).

Salah satu media yang dapat memotivasi dan menambah minat belajar siswa khususnya pada materi adaptasi makhluk hidup adalah simulator kamuflase. Media

simulator adalah suatu perangkat yang memberikan alternatif untuk memecahkan masalah dan lebih cepat untuk mendapatkan informasi (Wen, dkk. 2022). Kelebihan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa simulator kamufase ini ialah dapat menghadirkan langsung berupa bentuk bunglon dipadukan dengan lampu-lampu warna, yang dimodifikasi secara menarik dan disesuaikan dengan materi morfologi, fisiologi, tingkah laku. Dengan media tersebut siswa akan belajar dengan konkret tentang materi adaptasi makhluk hidup. Simulator kamufase akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa, bahkan siswa dapat membayangkan secara real apa yang sebenarnya terjadi pada adaptasi. Penyampaian materi dengan simulator juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena, berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media simulator kamufase pada materi adaptasi makhluk hidup.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan atas temuan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional.
2. Pembelajaran cenderung monoton yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dalam belajar.
3. Tidak ada media pembelajaran yang bersifat konkret pada muatan materi adaptasi makhluk hidup.
4. Motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA masih tergolong rendah.
5. Peserta didik hanya mengandalkan buku tema sebagai sumber belajar.

6. Guru belum pernah melakukan pengembangan materi adaptasi makhluk hidup menggunakan media pembelajaran yang menarik.
7. Keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
8. Keterbatasan media pembelajaran membuat guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi dengan waktu yang singkat.
9. Sebesar 95,6% siswa masih dalam kategori kurang tentang pemahaman adaptasi makhluk hidup.
10. Siswa tidak dapat belajar secara maksimal dan pencapaian hasil belajar siswa tidak optimal.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, agar penelitian ini terarah dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) tidak ada media pembelajaran yang bersifat konkret pada muatan materi adaptasi makhluk hidup, dan (2) sebesar 95,6% siswa masih dalam kategori kurang tentang pemahaman adaptasi makhluk hidup.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang menjadi bahan kajian penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media simulator kamufase untuk meningkatkan pemahaman mengenai adaptasi makhluk hidup untuk siswa kelas VI SDN 2 Gunaksa tahun Pelajaran 2023/2024?

- 2) Bagaimana validitas isi media simulator kamuflase untuk meningkatkan pemahaman mengenai adaptasi makhluk hidup untuk siswa kelas VI SDN 2 Gunaksa tahun Pelajaran 2023/2024?
- 3) Bagaimana kepraktisan media simulator kamuflase untuk meningkatkan pemahaman mengenai adaptasi makhluk hidup untuk siswa kelas VI SDN 2 Gunaksa tahun Pelajaran 2023/2024?
- 4) Bagaimana efektivitas media simulator kamuflase untuk meningkatkan pemahaman mengenai adaptasi makhluk hidup untuk siswa kelas VI SDN 2 Gunaksa tahun pelajaran 2023/2024?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun media simulator kamuflase untuk meningkatkan pemahaman mengenai adaptasi makhluk hidup untuk siswa kelas VI SDN 2 Gunaksa tahun Pelajaran 2023/2024.
- 2) Mendeskripsikan validitas isi media simulator kamuflase untuk meningkatkan pemahaman mengenai adaptasi makhluk hidup untuk siswa kelas VI SDN 2 Gunaksa tahun Pelajaran 2023/2024.
- 3) Mendeskripsikan kepraktisan media simulator kamuflase untuk meningkatkan pemahaman mengenai adaptasi makhluk hidup untuk siswa kelas VI SDN 2 Gunaksa tahun Pelajaran 2023/2024.

- 4) Mendeskripsikan efektivitas media simulator kamufase untuk meningkatkan pemahaman mengenai adaptasi makhluk hidup untuk siswa kelas VI SDN 2 Gunaksa tahun Pelajaran 2023/2024.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya pengetahuan, konsep-konsep, dan teori ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran untuk menyampaikan muatan pelajaran IPA.

- 2) Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini juga dapat memberikan manfaat dari segi praktis. Manfaat dari segi praktis dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Bagi siswa

Media pembelajaran simulator kamufase dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi adaptasi makhluk hidup.

- b. Bagi guru

Media pembelajaran simulator kamufase dapat digunakan sebagai alternatif alat bantu untuk penyampaian materi, memotivasi, dan memokuskan perhatian siswa pada materi adaptasi makhluk hidup.

c. Bagi kepala sekolah

Manfaat pengembangan ini bagi kepala sekolah yakni, menjadi masukan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran mengenai hasil penelitian media pembelajaran simulator kamuflase pada materi adaptasi makhluk hidup, dapat menjadi pematik untuk ide penelitian lain.

### 1.7. Spesifikasi Produk

Simulator kamuflase adalah alat yang digunakan untuk menyimulasikan organisme yang beradaptasi terhadap lingkungannya. Media ini terbuat dari barang bekas yang mudah didapat seperti serabut kelapa, botol bening, triplek, dan ranting kayu. Keunggulan media ini antara lain: (1) media simulator kamuflase memiliki beban yang ringan dan mudah untuk dibawa atau digunakan, dan (2) media simulator kamuflase berbentuk miniatur hewan bunglon sehingga sangat mudah mencuri perhatian siswa.

Spesifikasi produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Wadah utama

Wadah utama media simulator kamuflase terbuat dari triplek dengan ukuran 40 cm x 30 cm. Pada wadah tercantum nama media, muatan materi, dan cara penggunaan produk.

## 2) Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan memuat cara penggunaan media simulator kamufase. Petunjuk penggunaan ini terbuat dari kertas yang dilaminating dengan ukuran 20 cm x 10 cm.

## 3) Karakter simulator kamufase

Karakter simulator kamufase terbuat dari serabut kelapa, botol plastik bening, dan ranting yang ditempel membentuk miniatur bunglon dirancang sedemikian rupa dengan 3 lampu yang berbeda warna, kertas warna berada di belakang miniatur bunglon dan sudah berisi keterangan tempat kertas warna, pada bagian kiri miniatur terdapat 3 buah saklar permanen untuk sistem pengoperasian lampu.

### **1.8. Pentingnya Pengembangan**

Media pembelajaran simulator adalah sebuah simulasi yang banyak digunakan untuk mengajarkan pembelajaran yang berfokus pada kehidupan nyata (Sun & Theussen, 2023). Media simulator juga digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mensimulasikan atau mempraktekkan materi pembelajaran yang dapat dilihat dalam bentuk demonstrasi, sehingga mempermudah pemahaman terhadap materi yang sedang diajarkan (Rao, dkk. 2022). Pemilihan simulator kamufase ini terinspirasi dari hewan bunglon yang memiliki tiga jenis adaptasi. Media simulator kamufase akan memudahkan siswa memahami materi dengan waktu yang singkat. Perhatian peserta didik akan lebih fokus ke media pembelajaran, yang nantinya peserta didik akan termotivasi untuk belajar dan mempermudah dalam belajar.

Dengan demikian, media ini dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

### **1.9. Asumsi dan Keterbatasan**

#### 1) Asumsi

Penelitian pengembangan media pembelajaran simulator kamuflase ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Siswa kelas VI SDN 2 Gunaksa memiliki memiliki suatu ketertarikan dengan hal yang baru.
- b. Produk media pembelajaran simulator kamuflase dapat memberikan dan membantu siswa dalam memahami konsep materi adaptasi makhluk hidup.
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan motivasi belajar siswa menjadi meningkat dalam muatan materi adaptasi makhluk hidup.

#### 2) Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan sebagai berikut.

- a. Pengembangan media pembelajaran simulator kamuflase hanya sebatas pada muatan IPA dengan materi adaptasi makhluk hidup.
- b. Media simulator kamuflase hanya dirancang khusus untuk kelas VI SD.

### **1.10. Definisi Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman pada istilah-istilah dalam pengembangan media simulator kamuflase, maka perlu mendefinisikan istilah-istilah kunci yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut.

1) Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan adalah rangkaian proses yang dilakukan dalam mengembangkan produk atau bisa juga digunakan untuk memperbaiki produk yang telah ada sehingga bisa dipertanggungjawabkan.

2) Media Simulator Kamufase

Media simulator kamufase adalah sebuah media pembelajaran yang meniru aktivitas dari kehidupan nyata atau merealisasikan skenario dunia nyata untuk alat bantu perantara pesan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

3) Pemahaman peserta didik

Pemahaman peserta didik adalah cara dalam mendapatkan atau memahami sesuatu yang dipelajari, yang akan disampaikan melalui suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang mudah dipahami.

4) Adaptasi makhluk hidup

Adaptasi makhluk hidup adalah penyesuaian diri yang dilakukan makhluk hidup terhadap lingkungannya sebagai bentuk pertahanan diri.