

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran di sekolah erat kaitannya dengan tujuan pembelajaran yang tidak luput dari adanya hasil belajar peserta didik, sebagaimana yang diketahui hasil belajar peserta didik yang merupakan sebuah skor yang diperoleh oleh peserta didik ketika telah melaksanakan pembelajaran dan kompetensi pelajarannya. Adanya hasil belajar peserta didik yang dapat dikategorikan dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi yang dipunyai oleh setiap sekolah dalam menentukan standar kompetensi minimum yang harus diperoleh oleh peserta didik sehingga peserta didik yang bersangkutan dapat dikatakan lulus pada kompetensi tersebut. Setiap sekolah menetapkan standar kompetensi minimal yang harus dipenuhi siswanya agar dianggap lulus kompetensi tersebut. Hasil belajar siswa tersebut dapat dibedakan menjadi kategori rendah, sedang, dan tinggi. Hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar dan metode belajar mereka, disamping dari aspek dalam diri peserta didik. Salah satunya adalah pendekatan pengajar yang membosankan dalam mendidik atau tanpa pemanfaatan media pembelajaran yang dapat memperjelas penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik sebagaimana merupakan manfaat dari media pembelajaran itu sendiri.

Media pembelajaran yang umumnya dipergunakan oleh guru dalam mengajar yaitu media pembelajaran yang hanya disiapkan oleh pihak sekolah, namun untuk menyiasati hal tersebut sekarang guru dituntut agar lebih kreatif

sehingga mampu menciptakan atau membuat media-media yang lebih menarik dan juga mampu melibatkan pengalaman langsung bagi peserta didik. Dalam mengatasi media pembelajaran yang sebelumnya hanya berupa dua dimensi atau berupa gambar sudah mesti ditingkatkan menjadi media pembelajaran tiga dimensi yang wujudnya dapat disaksikan secara nyata oleh peserta didik. Media tiga dimensi yang merupakan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional (Krisnawati & Supriyono, 2013). Selain berwujud tiga dimensi juga diharapkan media pembelajaran tersebut memberikan pengalaman langsung terhadap lingkungan kehidupan peserta didik itu sendiri, agar mereka merasa *familiar* dengan apa yang mereka pelajari.

Berdasarkan observasi pada kegiatan pembelajaran berlangsung dan wawancara bersama narasumber yaitu wali kelas V SD Negeri 1 Gobleg yang memaparkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA dengan nilai asli yang rata-ratanya yaitu 65 dari jumlah keseluruhan peserta didik di kelas V yaitu 18 orang, wali kelas V SD Negeri 1 Gobleg juga memaparkan bahwa peserta didik paling kurang mengerti pada tema ekosistem yang juga ada pada muatan mata pelajaran IPA. Guru diyakini kurang menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk membantu siswa belajar. Selain itu, dalam pemaparan tersebut beberapa pendidik mengatakan bahwa mereka umumnya metode ceramah dalam memahami materi pembelajaran dibandingkan menggunakan media konkret. Permasalahan lain yang ditemukan yaitu guru memaparkan bahwa dalam pembelajaran khususnya materi ekosistem tersebut hanya memanfaatkan buku paket dan juga gambar-gambar yang berkaitan dengan ekosistem di dalam buku tersebut sehingga kurang menarik bagi peserta didik.

Pada materi ekosistem juga belum adanya pengembangan mengenai media pembelajaran yang digunakan, khususnya media model atau diorama. Berdasarkan hasil kuesioner mengenai analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran juga menunjukkan bahwa dari empat orang guru di SDN 1 Gobleg, menunjukkan persentase sebesar 25% guru di SDN 1 Gobleg menggunakan media pembelajaran di kelas, sementara dalam pembelajaran materi ekosistem belum ada guru yang menggunakan media pembelajaran konkret dalam pembawaan materi di kelas. Jadi kesimpulannya guru di SDN 1 Gobleg memerlukan media konkret dalam menjelaskan materi pembelajaran, salah satunya yaitu pada materi ekosistem dalam muatan pembelajaran IPA agar dapat membuat suasana kelas lebih aktif serta pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka dari itu media pembelajaran tiga dimensi mengenai materi ekosistem dalam muatan mata pelajaran IPA dapat dikembangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran tiga dimensi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka teridentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

- 1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas gambar yang ada di buku paket sehingga tidak menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran.
- 1.2.3 Kurangnya penggunaan benda konkret sebagai media pembelajaran di kelas.
- 1.2.4 Guru dominan menggunakan metode ceramah dalam mengajar.
- 1.2.5 Pengembangan media tiga dimensi jarang dilakukan.
- 1.2.6 Belum adanya pengembangan media pembelajaran untuk menyampaikan muatan pelajaran IPA pada materi ekosistem.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan untuk memfokuskan penelitian yang dilaksanakan dengan cakupan masalah-masalah utama untuk memperoleh hasil yang optimal. Masalah tersebut peneliti lebih memfokuskan masalah terkait dengan penggunaan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran tiga dimensi “kotak komponen ekosistem” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPA materi ajar ekosistem kelas V sekolah dasar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka didapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran tiga dimensi “kotak komponen ekosistem” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V sekolah dasar?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media pembelajaran tiga dimensi “kotak komponen ekosistem” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V sekolah dasar?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan penggunaan media tiga dimensi “kotak komponen ekosistem” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V sekolah dasar?
- 1.4.4 Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran tiga dimensi “kotak komponen ekosistem” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V sekolah dasar?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk merancang bangun media pembelajaran tiga dimensi “kotak komponen ekosistem” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V sekolah dasar.
- 1.5.2 Untuk menguji validitas media pembelajaran tiga dimensi “kotak komponen ekosistem” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V sekolah dasar.

1.5.3 Untuk menguji kepraktisan penggunaan media pembelajaran tiga dimensi “kotak komponen ekosistem” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V sekolah dasar.

1.5.4 Untuk menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran tiga dimensi “kotak komponen ekosistem” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V sekolah dasar.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan media kotak komponen ekosistem meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat teoritis dalam penelitian pengembangan media kotak komponen ekosistem yaitu memberikan sumbangan berupa pemikiran dalam menambah wawasan melalui bahan pengajian ilmu pengetahuan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran mata pelajaran IPA muatan materi ekosistem. Diharapkan pula dapat memberikan kontribusi terhadap media pembelajaran di kelas yang lebih inovatif dan kreatif agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan ke arah yang lebih baik.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian pengembangan media kotak komponen ekosistem bermanfaat bagi peserta didik, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain.

Adapun manfaat praktis dari penelitian pengembangan media kotak komponen ekosistem adalah sebagai berikut.

a. Manfaat bagi peserta didik

Hasil pengembangan berupa media pembelajaran tiga dimensi dapat memberikan fasilitas pembelajaran kepada para peserta didik untuk dapat belajar secara lebih menarik dan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi ekosistem. Peserta didik juga dapat menyaksikan secara langsung media pembelajaran ini karena berbentuk tiga dimensi yang memberikan pengalaman langsung pada mereka.

b. Manfaat bagi guru

Produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran tiga dimensi ini dapat digunakan oleh para guru sebagai media pembelajaran inovatif dan kreatif pada muatan materi ekosistem sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

c. Manfaat bagi kepala sekolah

Produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran tiga dimensi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran oleh sekolah serta juga sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran tiga dimensi untuk muatan materi pembelajaran lainnya.

d. Manfaat bagi peneliti lain

Penelitian pengembangan media kotak komponen ekosistem dapat dijadikan sebagai rujukan dalam memperdalam pengetahuan di bidang pendidikan, serta juga pemahaman dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Media pembelajaran tiga dimensi ini berfungsi untuk membantu guru dalam penyampaian muatan pembelajaran IPA materi ekosistem. Dengan adanya media pembelajaran tiga dimensi peserta didik mampu menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka, karena merupakan suatu hal yang baru bagi para peserta didik. Keterbaruan dari media kotak komponen ekosistem dari media serupa sebelumnya yaitu media kotak komponen ekosistem yang dikembangkan akan lebih disesuaikan dengan lingkungan peserta didik yaitu di Desa Gobleg yang merupakan wilayah dataran tinggi dengan perkebunan dan peternakan yang menjadi ciri dari Desa Gobleg itu sendiri, jadi media ini akan menampilkan hubungan antara lingkungan perkebunan dan peternakan tersebut menjadi ekosistem yang terbentuk. Adapun spesifikasi produk pada penelitian pengembangan media pembelajaran tiga dimensi yaitu,

- 1.7.1 media pembelajaran dikemas secara nyata dalam bentuk tiga dimensi sehingga dapat memberikan pengalaman belajar langsung di alam pada peserta didik.
- 1.7.2 media kotak komponen ekosistem dirancang disesuaikan dengan lingkungan peserta didik, sehingga ekosistem yang dijadikan model dalam media tidak akan dirasa asing oleh peserta didik.
- 1.7.3 media pembelajaran bersifat tiga dimensi sehingga dapat dilihat oleh peserta didik lebih dari satu arah.
- 1.7.4 bagian-bagian pada media pembelajaran terdiri dari kotak terbuat dari bahan berpermukaan bening serta di dalamnya terdapat komponen-



komponen ekosistem yang terdiri dari komponen biotik (mahluk hidup) dan komponen abiotik (mahluk tak hidup).

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan ini sangat penting untuk dapat menambah wawasan dan pengalaman baru dalam pembelajaran di kelas. Dengan dikembangkannya bahan ajar berupa media pembelajaran tiga dimensi ini dapat membuat proses pembelajaran lebih optimal yang bertujuan untuk meningkatkan semangat dan niat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan media pembelajaran tiga dimensi khususnya pada materi ekosistem yaitu untuk memantapkan pemahaman peserta didik terhadap materi dan meningkatkan niat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka pula. Selain itu pengalaman pembelajaran langsung juga akan diperoleh oleh peserta didik karena media pembelajaran digunakan dalam bentuk tiga dimensi.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan**

### **1.9.1 Asumsi**

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa asumsi adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran tiga dimensi ini dapat menambah wawasan dan mempermudah peserta didik memahami materi ekosistem.

- b. Media pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi akan menarik perhatian peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.
- c. Media pembelajaran tiga dimensi akan membawakan suasana pembelajaran yang dapat membuat peserta didik ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

#### 1.9.2 Keterbatasan

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan media pembelajaran kotak komponen ekosistem hanya pada muatan IPA yaitu materi ekosistem.
- b. Media pembelajaran kotak komponen ekosistem tidak dapat digunakan sekali waktu untuk peserta didik langsung dapat memahami materi pembelajaran.
- c. Media kotak komponen ekosistem hanya dapat digunakan dalam pembelajaran langsung.

### 1.10 Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah definisi operasional dalam penelitian pengembangan media kotak komponen ekosistem adalah sebagai berikut.

#### 1.10.1 Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk dan diawali dengan riset kebutuhan, yang kemudian dilakukannya pengembangan produk tersebut

untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil dari produk pengembangan ini antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran.

#### 1.10.2 Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat perkembangan mental menuju lebih baik dibandingkan pada saat belum mendapat proses belajar. Tingkat perkembangan mental yang dimaksud adalah jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Hasil belajar terjadi apabila seseorang telah belajar dan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.

#### 1.10.3 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Cabang ilmu pengetahuan yang berisi materi mengenai keadaan alam, sains, dan proses yang terjadi di alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang berawal dari fenomena alam yang di dalamnya terdapat sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.

#### 1.10.4 Ekosistem

Ekosistem dapat diartikan sebagai suatu sistem ekologi yang tercipta dari hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya yang saling mempengaruhi. Ekosistem bisa dikatakan juga sebagai sistem alam yang dibentuk dari interaksi antar makhluk hidup

dengan lingkungannya (Bariyah, 2022). Suatu ekosistem tersusun atas komponen yang menyusun ekosistem itu sendiri sehingga terbentuk ekosistem yang disebut dengan komponen ekosistem.

