

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan pengajaran, dan latihan, yang berlangsung disekolah maupun luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan segala sesuatu usaha sadar manusia yang selalu ada melalui berbagai proses yang dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah disepanjang hayat untuk masa depan.

Pada era modern seperti ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat sehingga perlahan-lahan menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi sangat berpengaruh untuk kehidupan masyarakat khususnya untuk negara-negara berkembang. Perkembangan teknologi banyak berkembang dalam berbagai banyak bidang, bidang Pendidikan misalnya. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pendidikan menggunakan media pembelajaran merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan untuk kegiatan pembelajaran untuk masa sekarang maupun di masa yang akan datang.(Redja Mudyahardjo, 2015).

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang peserta didik untuk terjadinya proses belajar. Daryanto (2015) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang

berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Hal ini sesuai dengan pernyataan Marfuah.dkk (2015) bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran yang menarik yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam belajar salah satunya dengan menggunakan media permainan berupa media puzzle.

Puzzle merupakan permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan secara tepat dan cepat (Situmorang, 2015). Puzzle mempunyai fungsi yang baik untuk peserta didik, dari sisi kognitif, keterampilan motorik, daya ingat, serta keterampilan sosial dan emosi. Dalam penelitian ini menggunakan media puzzle pada muatan pelajaran IPA.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam dan ilmu di sekitarnya. Dalam muatan pelajaran IPA guru diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran

menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat peserta didik dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru (Sanjaya Wina, 2015).

Muatan pelajaran IPA di SD selain mengajarkan tentang fakta-fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip tentang alam, IPA juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih berpikir kritis, dan mengambil kesimpulan, objektif, bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain (Samatowa dalam Trianto, 2015). Pada penjelasan tersebut, maka dikatakan bahwa muatan pelajaran IPA bukan semata-mata menghafal informasi atau mengingat dan menimbun informasi, akan tetapi siswa juga perlu memahami informasi yang diperoleh dan menghubungkan pada kehidupan sehari-hari. Selain itu IPA untuk anak-anak SD dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak supaya anak-anak dapat mempelajarinya.

Dalam hal ini guru perlu memilih pendekatan dan media yang tepat dalam pelajaran IPA, jika kurang tepat kemungkinan dapat mempengaruhi minat belajar siswa, pemilihan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga nantinya dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan permainan. Pitadjeng (2015) menyatakan “permainan interaktif merupakan permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar”. Rasa senang yang ditimbulkan dalam permainan interaktif ini nantinya dapat meningkatkan minat anak dalam mempelajari IPA.

Melalui wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV di SD Nomor.2 Bongkasa terdapat kendala-kendala dalam pembelajaran terutama muatan pelajaran IPA dikarenakan sulitnya mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran berlangsung. Guru mengalami kesulitan dalam mengkreasikan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa pada proses pembelajaran, sehingga siswa belajar hanya mendengar penjelasan dari guru tanpa melibatkan media dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari karena kurangnya melibatkan media dalam proses mengajar.

Dengan adanya permasalahan seperti yang telah dijelaskan, penelitian ini mengkaji mengenai Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV di SD Nomor 2 Bongkasa

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Guru jarang melibatkan media dalam proses pembelajaran.
2. Belum dikembangkannya media pembelajaran berupa media puzzle di SD Nomor 2 Bongkasa
3. Buku yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas
4. Peserta didik kurang berantusias dalam proses belajar mengajar dikarenakan media pembelajaran yang membosankan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Peneliti akan mengembangkan media puzzle dalam muatan pelajaran IPA dengan materi struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan agar muatan pelajaran IPA lebih inovatif dan sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lebih maksimal.
2. Peneliti hanya melakukan penelitian di kelas IV di SD Nomor 2 Bongkasa

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun media puzzlemateri struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan pada muatan pelajaran IPA pada siswa kelas IV di SD Nomor 2 Bongkasa ?
2. Bagaimanakah kualitas media puzzlemateri struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan pada muatan pelajaran IPA pada siswa kelas IV di SD Nomor 2 Bongkasa ?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media puzzlemateri struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan pada muatan pelajaran IPA pada siswa kelas IV di SD Nomor 2 Bongkasa

2. Untuk mengetahui kualitas media puzzlemateri struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan padamuatan pelajaranIPA pada siswa kelas IV di SD Nomor 2 Bongkasa.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Manfaat dari penelitian pengembangan ini agar siswamemberikan kontribusi terhadap materi struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan pada muatan pelajaran IPA Sekolah Dasar.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

Dalam penelitian pengembangan ini, penggunaan media puzzle dalam muatan pelajaran IPA, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan media puzzle, pembelajaran akan disajikan lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan dari penggunaan mediapuzzle ini, agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

- b. Bagi Guru

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran

kepada siswa dan memberikan inspirasi serta referensi kepada guru untuk menciptakan media belajar yang sesuai dengan muatan pelajaran IPA

c. Bagi Kepala Sekolah

Menambah media pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu diperlukan pada saat pembelajaran di kelas sehingga dapat

d. Bagi Peneliti.

Dengan melakukan penelitian di sekolah secara langsung peneliti memperoleh pengalaman dan wawasan dari teori-teori yang telah dipelajari serta peneliti mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media puzzle pada materi struktur dan fungsi tumbuhan untuk siswa kelas IV sebagai berikut.

1. Media ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran
2. Media puzzle dapat digunakan peserta didik untuk pengenalan terhadap materi, sehingga secara tidak langsung peserta didik diharapkan bisa memahami materi yang diberikan.
3. Media puzzle ini terbuat dari triplex berbentuk persegi panjang berukuran 35x35cm. Puzzle berisi gambar yang sesuai dengan tema dan dibuat semenarik mungkin dengan gambar berwarna serta diberi nama agar peserta didik tertarik untuk belajar.

4. Media puzzle yang dikembangkan adalah media permainan yang terbuat dari triplex yang dibuat untuk permainan bongkar pasang, dimana peserta didik mencocokkan serta memasang potongan-potongan puzzle yang sesuai dengan bentuknya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan masalah yang diteliti yaitu permasalahan pengembangan media puzzle materi struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan pada muatan pelajaran IPA di SD, peneliti menemukan bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan pemberian contoh saja dalam proses pembelajaran berlangsung. Guru juga hanya menjelaskan materi kemudian siswa diminta mengerjakan soal serta guru jarang melibatkan media dalam muatan pelajaran IPA sehingga menyebabkan siswa bosan dan akhirnya mengurangi minat siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk menarik perhatian dan minat belajar siswa, maka diperlukan media pembelajaran berupa media puzzle.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan modul ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

1. Asumsi dari penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran berupa media puzzle dengan materi struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan pada kelas IV sekolah dasar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan juga dapat memperoleh pengetahuan serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

2. Sebagian besar siswa kelas IV Sekolah Dasar sudah mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konsep di kehidupan sehari-hari.

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran yang dibuat sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan keterbatasan media dalam proses pembelajaran, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD, khususnya pada muatan pelajaran IPA untuk siswa kelas IV di SD Nomor 2 Bongkasa
2. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa media puzzle dengan cara menyusun potongan-potongan gambar.

1.10. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut :

1. Media Puzzle

Puzzle merupakan sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif pesertadidik.

2. Model ADDIE

Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4)

implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Model ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap. Hal ini berdampak positif terhadap kualitas produk pengembangan. Dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan adalah meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini. Dengan demikian, tahap kelima model ini, yakni tahap evaluasi merupakan tahap evaluasi terhadap kesatuan atau keseluruhan produk pengembangan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

3. Muatan Pelajaran IPA SD

Muatan pelajaran IPA di SD selain mengajarkan tentang fakta-fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip tentang alam, IPA juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih berpikir kritis, dan mengambil kesimpulan, objektif, bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain (Samatowa dalam Trianto, 2015). Pada penjelasan tersebut, maka dikatakan bahwa muatan pelajaran IPA bukan semata-mata menghafal informasi atau mengingat dan menimbun informasi, akan tetapi siswa juga perlu memahami informasi yang diperoleh serta bisa menghubungkan pada kehidupan sehari-hari. Selain itu IPA untuk anak-anak SD dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak supaya anak-anak dapat mempelajarinya dengan mudah.