

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara umum yaitu proses belajar mengajar, terampil, serta pembiasaan sekelompok manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi yang lain melalui pengalaman, penelitian, serta pelatihan. Pendidikan juga merupakan upaya pemerintah untuk mencerdaskan anak bangsa agar meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Realisasi dari pelaksana pembangunan dalam bidang pendidikan diantaranya dengan pendidikan formal di sekolah bukan yang informal. Pendidikan di sekolah mempunyai pengaruh yang besar bagi perkembangan pengetahuan dan wawasan siswa dalam menciptakan generasi yang berkualitas. Pendidikan merupakan usaha kesadaran yang dilaksanakan seorang guru berdasarkan pengajaran, latihan, juga bimbingan agar membantu siswa mengalami proses kemanusiaan pada arah untuk mencapai kedewasaan diri dan susila (Sudarminta dalam Sauqi dan Naim, 2010:30).

Proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan secara formal di sekolah berfungsi untuk memperbaiki sikap siswa agar berubah secara terstruktur, dari aspek keterampilan, sikap, juga pengetahuannya. Diantara berhasilnya proses pembelajaran di sekolah tergantung pada peran guru saat mengajar. Peran guru sangat penting dalam pendidikan karena guru terlibat langsung dengan siswa di dalam proses pembelajaran. Usaha guru yang bisa dikerjakan untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya yaitu

memakai atau menerapkan media pembelajaran. Menurut Sadiman. (2012) media adalah berbagai jenis komponen yang dapat merangsang siswa untuk belajar di dalam lingkungannya.

Sesuai dengan Permendiknas Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, semua satuan pendidikan wajib memperhatikan prinsip pelaksanaan kurikulum. Prinsip pelaksanaan kurikulum tersebut diantaranya yaitu: (1) berdasarkan potensi, kondisi dan perkembangan siswa agar menguasai kompetensi yang bermanfaat bagi dirinya; (2) lima pilar belajar ditegakkan saat pelaksanaan; (3) kemungkinan siswa memperoleh pelayanan yang bersifat pengayaan, perbaikan, dan percepatan sesuai dengan potensi, kondisi, dan tahap perkembangan siswa; (4) dilaksanakan pada saat suasana hubungan antara siswa dan guru saling menghargai, dan menerima, terbuka, akrab, dan hangat; (5) dilakukan dengan menggunakan pendekatan multimedia dan multistrategi, teknologi dan sumber belajar yang memadai, dan menfungsikan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar; (6) dilakukan dengan mendayagunakan kondisi alam, budaya dan sosial, dan kekayaan daerah; dan (7) mencakup semua komponen kompetensi mata pelajaran, pengembangan diri dan muatan lokal.

Pelaksanaan kurikulum diantaranya harus memperhatikan lima pilar belajar yaitu: “(1) belajar agar beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.; (2) belajar agar menghayati dan memahami; (3) belajar agar bisa melakukan dan berbuat secara efektif; (4) belajar agar hidup bersama dan berguna bagi orang lain; dan (5) belajar agar membina dan menemukan jati diri melalui proses

belajar yang efektif, kreatif, aktif, dan menyenangkan” (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2019:3-4).

Dari salah satu pilar belajar tersebut, dalam “PP No 13 tahun 2015 tentang standar nasional pendidikan bab IV tentang standar proses pasal 19 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara inspiratif, interaktif, menantang, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan tempat yang cukup bagi prakarsa kreatif, dan mandiri yang sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa”.

Agar hal tersebut di atas tercapai, maka guru wajib mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, nyaman dan menyenangkan. Salah satunya guru harus bisa menerapkan media pembelajaran yang berbentuk alat untuk membantu saat proses pembelajaran dalam menyampaikan materi dalam pelajaran. Sanjaya (2014) memaparkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan saat proses pembelajaran sehingga bisa merangsang minat dan perhatian siswa saat belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran begitu penting untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sanjaya (2011) memaparkan penerapan media pembelajaran bisa menambah motivasi siswa dalam belajar sehingga perhatian siswa dalam kelas terhadap materi pembelajaran bisa lebih meningkat. Hal ini berbeda dengan guru yang kurang memiliki variasi media dalam pembelajaran. Artinya, pembelajaran yang dilakukan cenderung berpusat pada guru dan mengandalkan kemampuan berbicara guru dalam menerangkan, tanpa disertai

media pembelajaran, sehingga dapat menimbulkan rasa malas dan bosan pada siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi di SDI Al-Hamidiyah Poteran Talango, diperoleh masalah dalam pelajaran IPA yaitu siswa tidak begitu tertarik untuk mengikuti pelajaran IPA karena cakupan materi yang ada dalam pelajaran IPA itu terlalu luas dan butuh penghafalan untuk mengingat dan memahami materi. Hal itu dikarenakan guru yang belum optimal dalam menerapkan media yang bisa membantu dalam pembelajaran IPA. Sehingga banyak siswa yang kurang mendengarkan dan memperhatikan saat guru menjelaskan sebuah materi, karena materi pelajaran yang disampaikan merupakan materi yang butuh gambar yang sesuai dengan aslinya dan siswa tidak bisa memahami hanya dengan ceramah dari guru tanpa adanya media nyata yang memberikan gambaran tentang materi pelajaran tersebut. Hal tersebut dilihat dari observasi yang dilakukan peneliti, siswa SDI Al-Hamidiyah Poteran Talango cukup aktif dalam pembelajaran apabila diselingi dengan permainan. Dari itu peneliti ingin mengembangkan media BarEngan (Gambar dalam Celengan). Tujuan dari pengembangan media BarEngan ini agar siswa bisa memiliki pemahaman yang konkrit mengenai pengelompokan jenis makanan hewan dan dapat menunjukkan macam-macam hewan yang sesuai dengan makanannya melalui melihat media tersebut lalu ditambah dengan mendengar penjelasan dari guru.

Seperti halnya di kelas IV SDI Al-Hamidiyah Poteran Talango di mana siswa kelas IV tersebut banyak yang prestasi belajar mata pelajaran IPA itu rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dibuat sebuah

media pembelajaran *game* edukasi. Melihat data observasi awal tersebut, maka peneliti menemukan potensi berupa pengembangan media pembelajaran BarEngan (Gambar dalam Celengan) untuk siswa kelas IV di SDI Al-Hamidiyah Poteran Talango.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan tentang “Pengembangan Media BarEngan (Gambar dalam Celengan) Materi Pengelompokan jenis makanan Hewan Pada Siswa Kelas IV SDI Al-Hamidiyah Poteran Talango” peneliti berharap dengan menerapkan media BarEngan (Gambar dalam Celengan) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya agar siswa kelas IV SDI Al-Hamidiyah lebih mudah membedakan hewan herbivora, hewan karnivora, dan hewan omnivora. Karena media BarEngan (Gambar dalam Celengan) dapat dimainkan oleh beberapa siswa sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan produk media BarEngan (Gambar dalam Celengan) materi pengelompokan jenis makanan hewan pada kelas IV SDI Al-Hamidiyah Poteran Talango?

2. Bagaimana respon siswa terhadap media BarEngan (Gambar dalam Celengan) materi pengelompokan jenis makanan hewan yang telah dikembangkan?

C. Tujuan Penelitian

Dari deskripsi rumusan masalah di atas maka tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan produk media BarEngan (Gambar dalam Celengan) materi pengelompokan jenis makanan hewan pada kelas IV SDI Al-Hamidiyah Poteran Talango
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media BarEngan (Gambar dalam Celengan) materi pengelompokan jenis makanan hewan yang telah dikembangkan

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Menentukan media pembelajaran BarEngan (Gambar dalam Celengan) sesuai dengan tujuan yang ingin diperoleh dan menentukan isi materi dari media tersebut. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk media pembelajaran BarEngan (Gambar dalam Celengan) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV Sekolah Dasar dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media BarEngan yang dikembangkan berbentuk kotak dengan dilapisi gambar hewan berkarakter yang dihias semenarik mungkin dan diisi dengan bermacam-macam gambar hewan.

2. Media BarEngan cocok digunakan untuk kelas tinggi karena menyesuaikan dengan ukuran celengan yaitu 12 x 12 x 15 cm, dan gambarnya berukuran 7 x 10 cm. Sehingga apabila digunakan untuk kelas rendah, ukuran gambar dan celengan terlalu kecil.
3. Digunakan secara berkelompok. Dari masing-masing kelompok bergiliran untuk memainkan media BarEngan tersebut, apabila dibuat secara individu akan memakan waktu yang lama.
4. Banyaknya celengan disesuaikan dengan materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Satu celengan akan diisi dengan gambar hewan karnivora, satu celengan lagi diisi dengan gambar hewan herbivora, dan satu celengannya lagi akan diisi dengan gambar hewan omnivora.
5. Media BarEngan dilengkapi dengan buku petunjuk yang berisi tentang panduan cara bermain.

E. Pentingnya Pengembangan

Dengan menerapkan media BarEngan (Gambar dalam Celengan) pada pembelajaran IPA di kelas IV Al-Hamidiyah ini, peserta didik lebih antusias untuk belajar dan mudah mengingat macam-macam hewan beserta jenis makanannya. Media BarEngan dalam pembelajaran IPA tersebut, peserta didik lebih memperhatikan dan tidak jenuh dengan mata pelajaran IPA. Adanya media BarEngan dapat memberikan variasi dan kesenangan dalam pembelajaran dalam mengingat materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya akan lebih mudah dan cepat. Dan peserta didik dapat

membedakan jenis-jenis makanan hewan setelah guru menggunakan media BarEngan pada setiap sebelum kegiatan inti dalam pembelajaran dimulai.

F. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi dan membantu mempermudah proses pembelajaran

2. Gambar dalam Celengan

Gambar adalah coretan yang dibuat dari alat tulis pada sebuah kertas ataupun sejenisnya dengan tiruan barang, hewan, manusia, dll. Sedangkan celengan adalah sebuah benda yang membentuk kotak yang berfungsi untuk menyimpan barang.

Jadi gambar dalam celengan adalah coretan pada kertas dengan meniru bentuk hewan atau lainnya yang dapat disimpan di dalam kotak penyimpan barang.