

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah cara untuk mendapatkan penjelasan dari berbagai asal mula dari kegiatan, mendalami sesuatu, dan mengubah perilaku. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja selama pembelajaran tersebut senang dan membantu kegiatan pembelajaran tersebut. Tetapi, aktivitas belajar berlangsung pada saat guru serta siswa berkumpul untuk melaksanakan suatu pembelajaran. Suatu lembaga pendidikan yang formal untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yaitu sekolah. Menurut undang-undang sistem pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003 yaitu “pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (dalam Noor, 2018). Dalam hal ini pendidikan bermaksud membuat suasana pembelajaran secara aktif sehingga bisa memaksimalkan kemampuan peserta didik. Meningkatkan tumbuh kembang siswa dapat dilakukan dengan cara pengarahan dan pembiasaan untuk mengembangkan potensi siswa dengan cara yang lebih terarah.

Kualitas pendidikan erat kaitannya dengan kualitas guru dan kualitas siswa. Guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran merupakan kunci keberhasilan pelaksanaan pendidikan. Guru tidak hanya cukup profesional dalam menguasai materi, guru juga harus mampu melindungi siswa, menjadi panutan, dan senantiasa mendorong mereka untuk berkembang dan maju.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Sekolah Dasar (SD) sesuai dengan Kurikulum 2013 telah dilaksanakan secara serentak pada seluruh SD di Sumenep. Dalam kurikulum 2013, mengakomodasi kesetaraan *soft* dan *hard skills* antara lain mencakup aspek kognitif, afektif, serta psikomotor. Kemampuan ini dapat ditingkatkan menggunakan pembelajaran IPA yang dilakukan menggunakan pendekatan saintifik. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik dilakukan dalam proses ilmiah. Dalam hal ini, apa yang didapatkan siswa dilakukan dengan akal dan pikirannya sendiri sehingga dapat mengalaminya secara nyata untuk memperoleh pengetahuan. Pembelajaran dengan pendekatan ini menggunakan proses observasi, bertanya, uji coba, diskusi, dan komunikasi. Titik berat kurikulum 2013 adalah memungkinkan siswa untuk mengamati, bertanya, berdiskusi, dan mengkomunikasikan (menyajikan) apa yang mereka terima dan apa yang diketahui oleh mereka setelah mendapatkan ilmu. Tujuan pembelajaran dalam perancangan dan perbaikan kurikulum 2013 ini memfokuskan pada hal-hal seperti fenomena alam, kemasyarakatan, keterampilan, dan adat. Adanya pendekatan ini, siswa nantinya diharapkan memiliki aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang lebih baik.

Aspek-aspek tersebut sangat penting dalam pembelajaran sehingga pada proses belajar harus dibuat secara tepat melalui perkembangan kognitif peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya membutuhkan guru yang lancar mendidik, melainkan menggunakan beraneka ragam metode pembelajaran dan kebijaksanaan. Untuk memperoleh ilmu yang maksimum, guru harus memilih media pembelajaran secara tepat, dan juga dilihat dari

aspek kognitif siswa. Menurut pandangan Jean Piaget dalam (Safitri Nur Aulia, 2021), perkembangan kognitif dibagi empat tahapan, yaitu 1) tahap sensori motoric (dari lahir sampai berusia 2 tahun), 2) tahap pra operasional (mulai dari usia 2 tahun hingga 7 tahun/pra sekolah) 3) tahap konkret operasional (usia 7 sampai dengan 11 tahun/sekolah dasar), 4) tahap operasional formal (11 tahun ke atas). Tahapan tingkat SD (Sekolah Dasar) termasuk ke dalam tahap konkret operasional, karena kegiatan anak pada tingkat sekolah dasar terfokus pada benda konkret atau nyata yang terlihat di sekitar. Belajar dalam konteks dunia nyata pada siswa dengan cara melalui pemecahan masalah di dunia nyata serta berfikir berbasis pengalaman.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran sekolah dasar (SD). IPA merupakan konsep belajar yang alamiah dan memiliki kaitan yang sangat luas dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan dan perkembangan teknologi. Pembelajaran IPA harus menjadi cara bagi siswa untuk mengenal diri sendiri, lingkungan sekitar, dan lebih mengembangkan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA masih rendah, seperti dengan kurangnya minat siswa untuk mengulang materi pelajaran di rumah. Pada umumnya siswa pasif dan hanya menerima apa yang dikatakan oleh guru dan siswa tidak dapat memberikan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan. Apabila guru memberikan pertanyaan kepada siswa, hanya ada beberapa siswa saja yang menjawab, sedangkan siswa lainnya tidak mau menjawab. Hal ini dikarenakan siswa merasa pembelajaran tentang alam terasa abstrak karena setiap pembelajaran siswa harus menghayal

dan membayangkan apa yang dijelaskan oleh guru. Sehingga siswa merasa jenuh dan nilai yang diperoleh peserta didik di bawah standard ketuntasan belajar atau KKM. Salah satu materi pembelajaran yang harus dipelajari siswa adalah sumber daya alam. Sumber daya alam yaitu bahan ajar sekolah dasar yang termasuk mata pelajaran IPA dan IPS. Pada pelajaran IPA materi sumber daya alam tidak terlepas dari lingkungan sehari-hari. Sehingga, dalam memecahkan permasalahan tersebut, guru diharapkan memiliki ide kreatif yaitu belajar menggunakan media.

Media pembelajaran berkaitan erat dengan definisi teknologi pendidikan. Sesuai dengan definisi teknologi pendidikan tahun 2008 yang dikeluarkan oleh AECT (dalam Masturah *et al.*, 2018)“teknologi pendidikan adalah penelitian dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan memproses sumber teknologi yang tepat”. Dalam definisi ini, sebagai seorang teknolog pembelajaran perlu membuat dan memfasilitasi sumber belajar atau media pembelajaran yang mencakup lima bidang teknologi pendidikan secara terstruktur dan memungkinkan dalam proses pembelajaran. Mariani, dkk (Masturah *et al.*, 2018) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran harus dilakukan secara berkesinambungan tergantung kebutuhan dan perkembangan siswa. Tantangan yang dihadapi saat ini adalah proses bagaimana cara untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan praktis, mendidik, serta yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Salah satu media yang menjawab tantangan ini yaitu MIBOX (Misteri Box).

MIBOX (Misteri Box) ialah media pembelajaran yang bersifat sederhana, dapat dimanfaatkan untuk mempermudah guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Mibox berbentuk kubus dengan berukuran lumayan besar, bisa dibuka serta ditutup dan media tersebut terbuat dari kayu. Media ini cukup praktis dan sangat menarik serta memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa yaitu “Sumber Daya Alam”. Dengan menggunakan media pembelajaran ini akan membantu siswa untuk mempermudah penyerapan materi. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan cara membuka mibox kemudian setiap sisinya terdapat materi berupa gambar macam-macam dan upaya pelestarian sumber daya alam. Setelah itu ada potongan gambar sumber daya alam yang kemudian dapat siswa mengelompokkan berdasarkan masing-masing jenis sumber daya alam dan juga terdapat soal-soal yang berkaitan dengan materi tersebut. Sumber daya alam sendiri dikategorikan menurut jenis, pendidikan, nilai, ekonomi, jenis dan lokasi. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang berbagai jenis konsep, diperlukan media yang dapat merangsang ketertarikan peserta didik. Media pembelajaran mibox dapat menarik perhatian peserta didik. Dalam hal ini, dapat dilihat pada media yang dipadukan dengan gambar yang menjadi sarana pembelajaran agar peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDI Al-Inshaf selama melaksanakan kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 2 menemukan suatu permasalahan nilai hasil belajar siswa mata pelajaran IPA masih dibawah standard nilai KKM yang telah ditentukan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya inovasi

dalam kegiatan pembelajaran serta tidak mudah bagi siswa untuk mempelajari dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Sebab, bahan ajar yang biasa digunakan guru dalam kegiatan pembelajarannya adalah LKS, sehingga dalam penyampaian materi pembelajaran guru menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran baik dari metode pembelajaran maupun dari sumber belajar itu sendiri. Siswa lebih senang apabila belajar melalui media pembelajaran yang terdapat gambar di dalamnya.

Berdasarkan pemaparan di atas maka perlu untuk peneliti mengangkat penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran MIBOX (Misteri Box) Pada Materi Sumber Daya Alam Kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran mibox pada materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran mibox pada materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran mibox pada materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran mibox pada materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini ialah :

1. Media pembelajaran mibox yang dikembangkan berbentuk kubus terbuat dari kayu.
2. Media pembelajaran berukuran 0,5m x 0,5m
3. Media pembelajaran bisa digunakan untuk siswa kelas IV.
4. Media pembelajaran mibox dibuat menurut keterampilan dasar dan kurikulum 2013 yang berlaku
5. Media pembelajaran mibox digunakan dalam bentuk permainan materi sumber daya alam dengan desain yang lebih menarik, efisien, dan siswa akan lebih cepat memahami materi.
6. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini di dalam kelas maupun di luar kelas.
7. Dalam media pembelajaran mibox juga dilengkapi buku petunjuk permainan guna memudahkan siswa dalam melakukan permainan.
8. Gambar pada media mibox terbuat dari kertas foto
9. Digunakan secara bersama-sama. Siswa memainkan permainan ular tangga terlebih dahulu. Kemudian yang menang akan memainkan media tersebut. Dari masing-masing perwakilan kelompok bergiliran untuk mengambil lotre, lotre tersebut berisi gambar tentang sumber daya alam dan ada

beberapa soal. Siswa akan menempelkan gambar tersebut berdasarkan pengelompokan macam-macam sumber daya alam dan menjawab soal tersebut.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran mibox materi sumber daya alam kelas IV Sekolah Dasar

1. Bagi guru

Menambah pengetahuan dan memberikan referensi serta menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Bisa dijadikan sebagai referensi dan wawasan baru serta pengetahuan baru dengan menggunakan media pembelajaran mibox.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran MIBOX (Misteri Box) Pada Materi Sumber Daya Alam Kelas IV Sekolah Dasar” yaitu antara lain :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan secara tepat. Apabila media menjadi sumber belajar, secara umum media juga dapat diartikan sebagai orang, benda, atau peristiwa yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

2. MIBOX (Misteri Box)

MIBOX (Misteri Box) merupakan salah satu permainan edukasi. Permainan edukasi merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat menjadi metode pendidikan dan sarana yang bermanfaat. Media ini juga digunakan untuk melatih siswa berpikir kritis secara nyata dan bisa diaplikasikan di dalam kehidupan.

3. Materi Sumber Daya Alam

Salah satu materi pelajaran IPA yang paling penting untuk dipelajari ialah sumber daya alam. Sumber daya alam adalah salah satu materi ajar kelas IV yang memuat pelajaran IPS dan IPA. Sumber daya alam tersebut tidak terlepas dari kegiatan di lingkungan sekitar.