

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam mengembangkan sumber daya manusia dan masyarakat suatu bangsa. UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan suatu bangsa karena melalui pendidikan dapat tercipta generasi yang cerdas, berwawasan, terampil, dan berkualitas yang diharapkan dapat menjadi generasi-generasi yang dapat memberi perubahan bangsa menuju bangsa yang lebih baik. Tujuan dari pendidikan sendiri diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan berdaya saing tinggi.

Salah satu dari unsur pendidikan adalah pembelajaran. Menurut Usman (dalam Mujtahidin, 2014: 6) menjelaskan bahwa pembelajaran sama artinya dengan proses belajar mengajar, yakni suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik. Interaksi atau hubungan timbal balik tersebut yang merupakan syarat utama dalam proses pembelajaran. Adanya hubungan timbal balik dari kedua belah pihak tersebut

dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran sering adanya faktor penghambat interaksi, baik itu dari guru maupun siswa sehingga belajar mengajar seringkali berjalan tidak efektif. Mengatasi hal tersebut, diperlukan pemanfaatan berbagai metode maupun media pembelajaran.

Arsyad (2014: 19) menyatakan bahwasannya dua unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran bergantung pada metode mengajar yang akan digunakan, meskipun juga ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan. Berdasarkan teori diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2016:8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Berbagai bentuk media dalam pembelajaran sangatlah banyak seperti media teks, audio, visual, video dan perekayasa (manipulatif). Guru harus dapat memilih media dengan cermat dan tepat menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada

Penggunaan media yang baik dan dapat menarik perhatian siswa merupakan salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada waktu pembelajaran dikelas V SDN Socah 2 Bangkalan, diketahui siswa dominan pasif.

Guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menjelaskan materi pembelajaran dipapan tulis. Guru menjelaskan materi kemudian memberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi tersebut. Disisi lain, Hasil angket siswa menunjukkan bahwa sebanyak 88% atau 22 dari 25 siswa menyatakan bahwa gurutidak menggunakan media ketika pembelajaran.

Kondisi dilapangan pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem materi hewan dan jenis makanannya, guru belum menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara dengan guru kelas yang menjelaskan bahwa belum ada media terkait materi tersebut namun ada media-media lain yang tersedia seperti organ pencernaan manusia, sistem peredaran darah manusia, dan jaring-jaring. Pada sisi lain, sebanyak 96% siswa kelas V SDN 2 Socah Bangkalan menganggap bahwa media pembelajaran itu sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Pada materi ini jika guru hanya menjelaskan kepada siswa hanya dengan ber-angan angan maka pemikiran siswa kan menjadi abstrak. Apalagi proses pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut berbasis tematik (kurikulum 2013) yang memiliki beberapa karakteristik antara lain yaitu memberikan pegalaman secara langsung serta pembelajaran berpusat pada siswa. Jadi dalam menjelaskan materi ini, seharusnya guru menggunakan media pembelajaran untuk memberikan pegalaman secara langsung dengan menghadapkan siswa pada suatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal yang abstrak.

Selain itu, Wisudawati dan Sulistyowati (2013: 29) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA sendiri menuntut peserta didik untuk menguasai konsep IPA.

Penguasaan tersebut diperoleh melalui proses IPA antara lain yaitu eksperimen dan pemecahan masalah. dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa proses IPA sebaiknya lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi untuk memahami hal-hal secara ilmiah. Jadi pada proses IPA , alat bantu seperti media pembelajaran sangat tepat untuk membantu siswa dalam bereksperimen dan memecahkan masalah agar siswa dapat memahami konsep IPA secara benar.

Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 19) mengemukakan bahwa, “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Smaldino, dkk (2011:282) menjelaskan bahwa media manipulatif merupakan benda-benda yang bisa dilihat dan dikelola dalam situasi belajar. Adapun manfaat dari media manipulatif adalah sebagai sarana menyajikan informasi, memancing pertanyaan, dan menyediakan pengalaman belajar secara langsung. media tersebut bisa ditampilkan ditengah pemelajar dimana mereka bisa mengidentifikasinya, mengelompokkannya, menjelaskan fungsinya, membandingkan dan juga membedakannya. dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa media manipulatif merupakan media yang dapat meningkatkan minat, menekankan aplikasi dunia nyata dari topik kajian, membantu transfer pelatihan dan membantu melampaui belajar yang hanya sekedar lisan.

Hariyanto (2016) melakukan penelitian dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran dengan judul pengembangan media pembelajaran

manipulative object “kotak hubungan antar makhluk hidup” pada pembelajaran tema ekosistem kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa persentase kelayakan media *manipulative object* “kotak hubungan antar makhluk hidup” menurut ahli bahasa sebesar 82,2% (layak), ahli materi 89,0% (sangat layak), ahli media 82,3% (layak), serta ahli desain pembelajaran 80,0% (layak). Kemenarikan media pembelajaran *manipulative object* “kotak hubungan antar makhluk hidup” diukur menggunakan angket siswa dengan persentase uji coba produk 97,7% (sangat menarik), uji coba pemakaian 88,3% (sangat menarik) serta hasil angket ahli pengguna 92,0% (sangat baik). Ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada uji coba produk 100% dan uji coba pemakaian 93%, sedangkan pada aspek psikomotor pada uji coba produk 100% dan uji coba pemakaian 100%.

Penelitian lain dalam penggunaan media manipulatif dilakukan oleh Marshita (2018). Hasil penelitian yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain berbantuan media dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas II A SDN Blimbing 3 Malang. Penerapan metode bermain berbantuan media manipulatif tersebut dapat disimpulkan menjadikan peningkatan motivasi belajar siswa yang sangat tinggi jika dibandingkan dengan sebelum tindakan. Hal ini dapat terlihat dari meningkatnya pencapaian indikator keberhasilan pada siklus I sebesar 82% menjadi 92% siswa pada siklus II yang aktif terlibat dalam melaksanakan kegiatan. Penerapan tindakan dan kondisi motivasi siswa dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa kelas II A SDN Blimbing yang sangat tinggi. Hal

ini tampak pada pencapaian skor nilai tindakan akhir siklus I dan II. Nilai rata-rata dari 76, menjadi 87 dan 93. Jumlah siswa yang tuntas dari 20 siswa menjadi 26 dan 30 siswa atau meningkat 77% yang dapat di artikan meningkat sangat tinggi. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 61% menjadi 79% pada siklus I dan menjadi 91% pada siklus II.

Penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran manipulatif mampu digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Maka berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran manipulatif "*Animal Fishing Box*" materi hewan dan jenis makanannya pada kelas V SDN Socah 2 Bangkalan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran manipulatif "*Animal Fishing Box*" materi hewan dan jenis makanannya pada kelas V SDN Socah 2 Bangkalan yang valid ditinjau dari validitas ahli?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran manipulatif "*Animal Fishing Box*" materi hewan dan jenis makanannya pada kelas V SDN Socah 2 Bangkalan yang praktis ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran manipulatif "*Animal Fishing Box*" materi hewan dan jenis makanannya pada kelas V SDN Socah 2 Bangkalan yang efektif ditinjau dari respon dan hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran manipulatif “*Animal Fishing Box*” materi hewan dan jenis makanannya pada kelas V SDN Socah 2 Bangkalan yang valid ditinjau dari validitas ahli.
2. Mengetahui pengembangan media pembelajaran manipulatif “*Animal Fishing Box*” materi hewan dan jenis makanannya pada kelas V SDN Socah 2 Bangkalan yang praktis ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran.
3. Mengetahui pengembangan media pembelajaran manipulatif “*Animal Fishing Box*” materi hewan dan jenis makanannya pada kelas V SDN Socah 2 Bangkalan yang efektif ditinjau dari respon dan hasil belajar siswa.

1.4 Spesikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media manipulatif (perekayasa) yang merupakan representasi 3 dimensi dari benda aslinya. Nama dari media pembelajarn adalah *Animal Fishing Box*. Media ini terdiri dari benda manipulatif seperti pancing, hewan beserta makanannya yang dikemas didalam kotak kayu berbentuk balok berukuran *80 cm x 40 cm x 20 cm*.

Media pembelajaran manipulatif yang dikembangkan memiliki perbedaan dengan media yang dibuat sebelumnya. Perbedaan ini dapat dijadikan bahan media pembelajaran manipulatif yang akan dikembangkan. Adapun perbedaan dan keunggulan media yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan dibuat dengan tampilan dan penggunaan yang menarik (dapat dioperasikan oleh guru maupun siswa).
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan kemasan atau tempat tersendiri untuk setiap komponen hewan-hewan dan makanannya agar praktis dan tidak mudah rusak, sedangkan media sebelumnya meletakkan komponen-komponen tersebut dalam satu kemasan tanpa ada sekat didalamnya.
3. Media yang dikembangkan dalam materi hewan dan jenis makanannya, menyediakan media manipulatif hutan, hewan beserta makanannya, sedangkan media sebelumnya hanya menyediakan hewan dan hutan.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan menyediakan buku panduan penggunaan media dalam bentuk hard file dan soft file dalam bentuk CD dengan tujuan dapat dicetak kembali apabila buku petunjuk rusak atau hilang, sedangkan media sebelumnya hanya menyediakan media dalam bentuk hard file.
5. Media pembelajaran ini digunakan pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem.materi hewan dan jenis makanannya.

1.5 Manfaat Penelitian Pengembangan

Manfaat yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini terdiri dari dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, Penelitian ini diharapkan dapat menambah ragam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran

tematik subtema komponen ekosistem kelas V SD. Selain itu dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Siswa, yaitu mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar tematik pada tema ekosistem sub-tema komponen ekosistem dan juga meningkatkan motivasi siswa dalam untuk lebih giat belajar.
- b. Guru, yaitu sebagai alat bantu mengajar pada pembelajaran tematik tema ekosistem subtema komponen ekosistem serta mendorong guru untuk membuat media pembelajaran lainnya.
- c. Sekolah, yaitu menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Selain itu, dapat meningkatkan kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran manipulatif “*Animal Fishing Box*” layak (valid, praktis, dan efektif) digunakan sebagai salah satu perangkat pembelajaran untuk memudahkan siswa maupun guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran materi hewan dan jenis makanannya dalam pembelajaran tematik tema ekosistem subtema komponen ekosistem pada pembelajaran 1 di kelas V SDN Socah 2 Bangkalan.

Penelitian ini diperlukan suatu batasan masalah agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Peneliti memfokuskan penelitian pada aspek sebagai berikut.

1. Penelitian ini di tujukan untuk kelas V SDN 2 Socah Bangkalan.
2. Pengembangan media pembelajaran "*Animal Fishing Box*" hanya untuk pembelajaran tematik kelas V pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran 1.
3. Penelitian ini difokuskan pada Kompetensi Dasar (KD) 3.5 menganalisis hubungan antar komponen ekosistem materi hewan dan jenis makanannya.

1.7 Definisi Operasional

1. Media pembelajaran manipulatif adalah media pembelajaran yang dapat dilihat dari berbagai arah, disentuh maupun dikelola yang menampilkan objek nyata maupun tiruan dari objek aslinya. Media manipulatif sendiri terbagi dalam 3 jenis yaitu realita, model serta model rakitan.
2. Media *Animal Fishing Box* merupakan media berbentuk kotak dan didalamnya terdapat hutan, hewan-hewan beserta makanannya. Komponen-komponen tersebut merupakan bentuk manipulasi yang diperkecil dari objek aslinya.
3. Materi hewan dan jenis makanannya merupakan materi yang menjelaskan tentang hewan-hewan beserta jenis makanannya yang terdiri atas makanan hewan (daging) dan tumbuhan. Materi tersebut diajarkan pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran 1 untuk kelas V SD.