

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan sehingga terjadi perubahan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan seseorang, karena dengan pendidikan seseorang dapat hidup dengan layak. Pada dasarnya pendidikan dimulai sejak lahir hingga akhir hayat. Namun pada umumnya pendidikan dibagi menjadi beberapa tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah, kemudian perguruan tinggi.

Salah satu tahapan pendidikan yaitu sekolah dasar, berdasarkan peraturan menteri pendidikan nasional nomor 22 tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006 kurikulum SD/MI memuat 8 mata pelajaran, salah satunya yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA) (Depdiknas, 2006:6). Mata pelajaran IPA untuk anak sekolah dasar merupakan hal yang penting, karena dalam IPA anak dapat mempelajari pengetahuan-pengetahuan yang berhubungan dengan alam dan kehidupan yang ada di dalamnya. IPA juga dapat melatih kemampuan siswa dalam memecahkan persoalan-persoalan atau permasalahan-permasalahan yang ada kaitannya dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran IPA tak luput dari peran seorang guru, guru memiliki peran yang sangat penting karena tugas utama guru adalah mengelola proses belajar mengajar, agar terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Interaksi tersebut sudah pasti akan mengoptimalkan pencapaian tujuan yang dirumuskan. Tujuan utama pembelajaran IPA yaitu mengembangkan

kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif dan inovatif, oleh karena itu IPA perlu diajarkan dengan cara yang tepat serta dapat melibatkan siswa secara aktif salah satu caranya yaitu melalui penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan untuk mengatasi tingkat kesukaran materi ajar, karena setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi contohnya yaitu materi ajar yang terbatas oleh ruang dan waktu, akibatnya tanpa menggunakan media pembelajaran maka siswa akan sulit untuk memahami.

Media pembelajaran sebagai alat bantu mempunyai fungsi mempermudah suatu pembelajaran menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Asumsi tersebut dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Terutama dalam pembelajaran IPA, siswa sangat membutuhkan adanya suatu media pembelajaran yang dapat mengkonkritkan materi dan dapat mempermudah siswa dalam belajar. Misalnya pada materi mata sebagai alat indera, untuk mengetahui bagian-bagian dalam mata maka sangat tidak mungkin bagi siswa dapat melihat secara langsung bagaimana bagian-bagian dalam mata. Agar siswa dapat memahami materi tersebut dengan mudah, maka guru dapat menggunakan sebuah media pembelajaran yang merupakan tiruan dari bola mata. Media pembelajaran tersebut yaitu *eyeball clever* yang merupakan media

pembelajaran tiga dimensi yang dibuat menyerupai bola mata, sehingga siswa dapat berpikir secara konkrit.

Media pembelajaran *eyeball clever* merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi tentang indera penglihatan. *Eyeball clever* termasuk media pembelajaran visual tiga dimensi. Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja. Media tiga dimensi dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Melalui media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu proses pembelajaran IPA materi indera penglihatan sehingga hasil belajar siswa optimal.

Media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran tentu membutuhkan suatu persiapan, yaitu guru harus meluangkan waktu, tenaga, maupun biaya untuk mendapatkan media tersebut. Beralasan karena tidak ada waktu, terlalu lelah, ataupun tidak memiliki biaya maka sebagian besar guru lebih memilih menggunakan buku teks karena dianggap lebih praktis. Akibatnya, siswa tidak merasa senang dalam belajar, siswa merasa bosan, dan tidak memperhatikan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal.

Proses pembelajaran tentu sangat mempengaruhi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tidak ada alasan bagi guru untuk tidak melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, karena dengan pembelajaran aktif siswa akan lebih mudah memahami materi. Pembelajaran aktif tidak hanya membutuhkan metode pembelajaran yang tepat, namun juga membutuhkan media pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran merupakan salah satu kunci agar proses pembelajaran menjadi aktif, serta dapat mengoptimalkan

pencapaian tujuan pembelajaran yang ditandai dengan ketuntasan hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Puspitasari (2014) tentang media pembelajaran *Mock-Up* pada pelajaran IPA, menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil evaluasi siswa. Wulandari (2015) juga melakukan penelitian tentang media pembelajaran *manipulative object*, media pembelajaran tersebut dinyatakan layak dan ketuntasan klasikan siswa dapat mencapai 100%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPA dapat membantu proses pembelajaran dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasar hasil observasi dan informasi yang didapat dari guru kelas IV SD Negeri Socah 3, pada topik pembelajaran mata sebagai alat indera, pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan media pembelajaran, guru hanya berpedoman pada buku pegangan saja, siswa hanya duduk di bangkunya masing-masing dan bergantian membaca buku teks tentang materi ajar mata dan sesekali guru menjelaskan sedikit tentang yang siswa baca. Guru tidak menggunakan media pembelajaran namun guru hanya menunjukkan gambar mata pada siswa dengan menggunakan gambar yang ada di buku teks, sehingga siswa terlihat pasif, siswa kebanyakan mengobrol sendiri tidak memperhatikan guru, saat siswa diminta melanjutkan membaca, siswa masih kebingungan dan bertanya pada temannya sampai dimana bacaan tersebut dibaca. Pada saat guru meminta siswa untuk mengerjakan soal, kebanyakan siswa merasa kebingungan dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan, hal tersebut terlihat pada lembar jawaban siswa yang

kebanyakan menjawab salah dan ada yang tidak terjawab, sehingga hasil belajar siswa masih rendah, banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM.

Siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkrit yaitu siswa dapat berpikir logis namun hanya pada benda-benda yang bersifat konkrit. Tanpa media pembelajaran yang dapat mengkonkritkan materi siswa akan sulit untuk belajar, akibatnya siswa akan pasif karena merasa bosan sehingga hasil belajar siswa kurang optimal. Terutama dalam pembelajaran IPA materi indera penglihatan siswa sangat membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mengkonkritkan materi tersebut, sehingga siswa tidak lagi memiliki pemikiran yang abstrak dan siswa pun lebih mudah memahami materi.

Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukanlah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Eyeball Clever* Materi Indera Penglihatan pada Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas IV SD”. *Eyeball Clever* merupakan media tentang bagian-bagian dan fungsi mata sebagai alat indera untuk menjelaskan materi tentang indera penglihatan. Media tersebut digunakan sebagai salah satu upaya untuk mempermudah siswa dalam belajar.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dari penelitian ini yaitu: Bagaimanakah pengembangan media *Eyeball Clever* sebagai media pembelajaran IPA materi indera penglihatan untuk siswa kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Eyeball Clever* yang layak dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPA di SD Negeri Socah 3. Pengembangan

tersebut dilakukan agar dapat mencapai kondisi ideal yang diharapkan, yaitu membuat siswa menjadi aktif dan fokus dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi optimal. Produk media pembelajaran *eyeball clever* diuji melalui serangkaian uji validitas ahli dan uji coba agar didapatkan media pembelajaran *eyeball clever* yang layak, yaitu media pembelajaran yang efektif, efisien, dan mempunyai daya tarik.

1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *Eyeball Clever* merupakan jenis media pembelajaran visual tiga dimensi, karena media ini hanya mengandalkan indera penglihatan dan media ini mempunyai volume.
- 2) Cocok digunakan untuk materi tentang indera penglihatan kelas IV, yaitu SK memahami hubungan antara struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharaannya, KD mendeskripsikan hubungan antara struktur panca indera dengan fungsinya dan menerapkan cara memelihara kesehatan panca indera.
- 3) *Eyeball Clever* merupakan media pembelajaran yang berbentuk bola mata disertai dengan bagian-bagian mata dan dilengkapi dengan keterangan nama serta fungsi bagian-bagian mata.
- 4) Media ini terbuat dari bahan yang sederhana yaitu dengan berbahan utama dari bola dan kertas bekas. Walaupun dari barang-barang bekas namun media *Eyeball Clever* sangat menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya dilakukannya penelitian dan pengembangan ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Eyeball Clever* dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran, karena materi pelajaran disajikan dalam bentuk nyata sehingga siswa tidak lagi memiliki pemikiran yang mengambang. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman dan bahan pertimbangan dalam mencari media pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan efektif dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan terutama pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif, sehingga sekolah dapat menggunakan media pembelajaran *Eyeball Clever* dalam proses pembelajaran, menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Masalah

Dalam penelitian pengembangan ini dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran *Eyeball Clever* dapat membantu proses pembelajaran IPA untuk siswa kelas IV di SD Negeri Socah 3 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan. Dalam penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut:

- 1) Media ini terbatas pada mata pelajaran IPA dengan Standar Kompetensi/SK: memahami hubungan antara struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharaannya, Kompetensi Dasar/KD: mendeskripsikan hubungan antara struktur panca indera dengan fungsinya dan menerapkan cara memelihara kesehatan panca indera. Indikator: menyebutkan nama organ

mata bagian dalam, menjelaskan fungsi organ mata bagian dalam, dan mengurutkan proses melihat.

- 2) Media ini divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli materi. Kemudian diuji coba pada siswa dengan dua kali uji coba yaitu uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

1.7 Definisi Operasional

Demi menghindari salah pengertian dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional. Variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

- 2) Media Pembelajaran *Eyeball Clever*

Eyeball Clever merupakan nama yang diberikan untuk jenis *smart eyeball* yang berupa media pembelajaran tiga dimensi jenis visual berbentuk bola mata yang dapat secara langsung digunakan untuk memahami materi indera penglihatan pada pelajaran IPA.

- 3) Mata Pelajaran IPA

IPA merupakan mata pelajaran di SD yang berhubungan dengan alam dan kehidupan yang ada didalamnya. Pokok bahasan IPA dalam penelitian ini yaitu indera penglihatan.