

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Tujuan pendidikan yaitu seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh siswa setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan yang meliputi bimbingan pengajaran, dan latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan (Hamalik, 2013: 3). Depdiknas Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang identik dengan lingkungan dan alam sekitar. Siswa diharapkan mampu memahami konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA yang dikehendaki adalah menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain yaitu tujuan pembelajaran, jenis tugas, respon siswa yang

diharapkan setelah pembelajaran selesai dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa (Arsyad, 2014: 15). Metode yang sesuai dengan karakter siswa disertai media yang menarik dapat memotivasi siswa untuk selalu giat belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

Selain model pembelajaran dan media yang mendukung keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran hal yang tak kalah pentingnya yaitu pengaruh lingkungan. Lingkungan sangat berpengaruh untuk keberlangsungan proses belajar mengajar. Lingkungan yang nyaman dan bersih dapat mendukung tumbuh kembang siswa. Apabila lingkungan sehat dan bersih maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Suasana lingkungan yang bersih membuat siswa dapat berpikir dengan jernih dan mudah untuk menerima pelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan semangat yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan November diketahui bahwa dalam pembelajaran guru lebih banyak yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan media seadanya sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar. Guru masih mengajar dengan menggunakan ceramah. Guru masih menjadi sumber atau pusat ilmu sehingga pembelajaran di dalam kelas, kurang menarik perhatian siswa, dan membuat siswa mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini berakibat pada hasil belajar siswa yang berada di bawah KKM yang ditetapkan sekolah berdasarkan kemampuan belajar siswa kelas III SDN Jukong 2 Bangkalan. KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Dapat disimpulkan bahwa siswa tidak dapat memahami materi dengan baik karena tidak

adanya media dalam pembelajaran dan siswa tidak dilibatkan dalam mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

Keadaan lingkungan dan fasilitas di SDN Jukong 2 Bangkalan masih minim. Hal ini dapat dibuktikan dengan tidak adanya tempat seperti laboratorium TIK, perpustakaan, dan UKS. Saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media seadanya untuk memberikan stimulus sebelum memasuki pelajaran. Media yang ada di dalam kelas hanya berupa gambar-gambar saja. Model pembelajaran serta media yang digunakan bersifat monoton karena kurangnya fasilitas sekolah yang menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan. Sekolah ini memiliki lingkungan yang masih kurang bersih yang dapat dibuktikan dengan kamar mandi yang kotor dan berserakan sampah. Kurangnya kesadaran dalam kebersihan lingkungan dapat mengganggu berlangsungnya proses belajar mengajar di sekolah. Lingkungan sekolah tersebut sangat penting untuk keberlangsungan pembelajaran siswa karena dapat membantu siswa agar termotivasi untuk belajar dengan suasana yang nyaman dan bersih.

Salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang lebih baik adalah dengan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Upaya ini merupakan suatu kondisi yang dapat diatur oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran dengan menggunakan media akan bermanfaat dalam kegiatan proses belajar mengajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2012: 7).

Penggunaan media dalam pembelajaran menyebabkan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan aktifitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi dan kegiatan yang lain sehingga siswa tidak merasa bosan (Umami, 2009: 4). Media sangat membantu siswa dalam memahami materi begitu juga dengan guru dapat lebih mudah mentransformasikan ilmu kepada siswanya melalui media. Ditinjau dari lingkungan sekolah yang belum sepenuhnya memperhatikan kebersihan lingkungan maka peneliti mengambil materi mengenai lingkungan. Agar siswa lebih jelas memahami konsep pada materi ciri-ciri lingkungan sehat dan tidak sehat, dikembangkanlah suatu sumber belajar dalam bentuk alat peraga lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat. Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga disebabkan karena peneliti menyesuaikan dengan kondisi *real* di sekolah tersebut yang masih memiliki fasilitas yang minim seperti tidak adanya LCD yang dapat membantu siswa untuk memahami pelajaran, sehingga peneliti memilih untuk mengembangkan alat peraga lingkungan sehat dan tidak sehat di kelas III SDN Jukong 2 Bangkalan.

Arsyad (2014: 9) mengatakan bahwa alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran. Alat peraga mengandung pengertian bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak, kemudian dikonkretkan dengan menggunakan alat agar dapat dijangkau dengan pikiran yang sederhana dan dapat dilihat, dipandang dan dirasakan. Alat peraga tiga dimensi tersebut akan membantu siswa saat mempelajari perbedaan lingkungan sehat dan tidak sehat dengan beberapa ciri-ciri

yang akan diajarkan. Siswa dapat membedakan sendiri sebab dan akibat dari keadaan lingkungan yang sehat dan tidak sehat melalui alat peraga tersebut. Alat peraga ini akan mengajarkan siswa mengenai pentingnya hidup dengan lingkungan yang sehat.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pramesty (2013) dengan menggunakan alat peraga menunjukkan bahwa penilaian alat peraga kit fluida statis didapatkan persentase sebesar 77% dengan kategori baik. Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga kit fluida mengalami kenaikan sehingga diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai 85,80%. Skor perkembangan (*gain skor*) mencapai 0,8 dengan kriteria tinggi. Pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga kit fluida statis juga mendapatkan respons yang baik dari siswa. Hal ini dibuktikan dengan persentase hasil analisis angket respons siswa yang mencapai 92,5% dengan kriteria sangat kuat. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga layak diterapkan untuk pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat judul tentang “Pengembangan Alat Peraga Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas III SDN Jukong 2 Bangkalan.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini adalah guru masih belum sepenuhnya menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru hanya menggunakan media seadanya dan buku saja sebagai pedoman dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Pembelajaran yang kurang menarik dan tidak menyenangkan menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak memiliki motivasi untuk belajar. Hasil belajar siswa juga tidak maksimal karena di dalam pembelajaran siswa tidak dilibatkan langsung untuk melakukan kegiatan dalam mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

Upaya untuk mengatasi permasalahan di atas sehingga dicapai kondisi ideal yang sesuai dengan karakter siswa khususnya kelas rendah maka peneliti mengembangkan sebuah alat peraga sebagai media pembelajaran IPA materi lingkungan sehat dan tidak sehat. Alat peraga ini diharapkan dapat mentransformasikan materi pelajaran melalui cerita dan simulasi dalam kehidupan nyata siswa. Siswa dapat mempelajari mengenai lingkungan sehat dan tidak sehat dengan mendengarkan cerita dan simulasi yang dilakukan saat memperagakan keadaan lingkungan sehat dan tidak sehat. Pembelajaran menggunakan alat peraga ini membantu siswa untuk memahami ciri-ciri lingkungan sehat dan tidak sehat yang terjadi di lingkungan sekitar mereka.

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari dilakukannya penelitian pengembangan alat peraga sebagai media pembelajaran IPA agar siswa dapat belajar memahami materi langsung dengan media yang dimanipulasi seperti keadaan yang sebenarnya sesuai dengan keadaan sekolah, sehingga siswa merasa tertarik untuk mempelajari materi pelajaran mengenai lingkungan sehat dan tidak sehat. Alat peraga ini dikembangkan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan

dengan interaksi langsung antara guru, siswa, dan media melalui cerita dan simulasi yang telah disiapkan. Saat pembelajaran berlangsung guru dapat mengetahui efektivitas pembelajaran IPA materi lingkungan sehat dan tidak sehat menggunakan alat peraga dari keaktifan siswa di dalam kelas.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa alat peraga yang merupakan media pembelajaran IPA kelas III materi ciri-ciri lingkungan sehat dan tidak sehat.
- 2) Alat peraga merupakan media pembelajaran yang berbentuk tiga dimensi dengan menggunakan triplek sebagai alas media dan duplek sebagai background dilengkapi dengan berbagai bentuk rumah, pohon, tanaman, boneka, binatang peliharaan, dan perlengkapan lainnya dengan bentuk tiga dimensi yang menggambarkan keadaan lingkungan tersebut sehat dan tidak sehat dengan menggunakan simulasi saat ujicoba.
- 3) Produk dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan yang berisi bagian-bagian alat Peraga, langkah-langkah penggunaan alat peraga, sasaran alat peraga lingkungan sehat dan tidak sehat, kelebihan dan kekurangan alat peraga lingkungan sehat dan tidak sehat, kelengkapan alat peraga, cerita/narasi mengenai lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat, materi, soal evaluasi, kunci jawaban dan penskoran.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan yang dilakukan adalah.

1) Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai media pengembangan dan bahan acuan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, juga sebagai upaya perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Bagi guru

Dapat menjadi masukan dalam penggunaan alat peraga dan menunjang kreativitas guru dalam pembelajaran dengan memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

3) Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui secara langsung permasalahan dan solusi dalam mata pelajaran IPA. Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah alat peraga ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan pada SD/MI sederajat.

Keterbatasan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini hanya terbatas pada mata pelajaran IPA kelas III di SDN Jukong 2 Bangkalan semester ganjil tahun ajaran 2016.
- 2) Materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ini terbatas pada materi lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat.

- 3) Pengembangan alat peraga terbatas sebagai media dan tidak meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

- 1) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.
- 2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.
- 3) Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran. Alat peraga mengandung pengertian bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak, kemudian dikonkretkan dengan menggunakan alat agar dapat dijangkau dengan pikiran yang sederhana dan dapat dilihat, dipandang dan dirasakan.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)