

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar sebagai salah satu upaya seorang individu mendapatkan suatu ilmu & wawasan. Hal ini berhubungan erat dengan proses meningkatnya intelektual dari tiap individu termasuk peserta didik. Peserta didik yang berperan sebagai pembelajar wajib untuk menerima ilmu dari guru yang berperan sebagai pengajar. UU no. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan proses pembelajaran yang akan dikomunikasikan yakni berupa materi maupun didikan. Adanya proses komunikasi antar kedua belah pihak akan menghasilkan kegiatan belajar dan pembelajaran dalam mencapai tujuan tertentu yang terlampir dikurikulum K13 saat ini.

Kurikulum K13 terdapat salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai dan ditempuh peserta didik sekolah dasar yakni Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Wijanarko (2017: 52) pembelajaran IPA Sekolah Dasar yakni pembelajaran yang di dalamnya terdiri dari beberapa materi yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari. Bahkan dalam pembelajaran IPA juga diajarkan bagaimana seorang individu membuktikan sesuatu hal dengan cara percobaan. Adanya pembelajaran IPA dapat menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik menjadi baik akan berdampak pada maksimalnya proses pembelajaran.

Realitanya tujuan tersebut masih belum bisa terlaksana secara optimal yang diperoleh dari hasil studi *Trends in Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2015 menunjukkan bahwa di tingkat internasional, prestasi siswa kelas 4 SD/MI bidang IPA di Indonesia masih sangat rendah, terbukti Indonesia berada di urutan ke-45 dari 48 negara dalam pemeringkatan IPA dengan poin 397. Beberapa permasalahan di atas relevan dengan hasil wawancara kepala sekolah dan guru, observasi aktivitas pembelajaran dan angket respon peserta didik ketika studi pendahuluan peneliti di UPT SDN 20 Gresik. Dari hasil wawancara kepala sekolah pada tanggal 20 September 2022 diperoleh hasil data bahwa guru kesulitan dalam membuat dan menggunakan media yang tepat untuk diberikan ke peserta didik. Pergantian pembelajaran daring ke luring juga menyebabkan kurang kondusifnya peserta didik terutama kelas tinggi.

Hasil wawancara guru kelas V pada tanggal 24 Oktober 2022 menyatakan pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya, guru sudah menggunakan metode ceramah, memberi gambar 2 dimensi dan menayangkan video untuk menjelaskan materi, namun masih belum membuat peserta didik paham. Hal ini disebabkan karena materi tersebut membutuhkan media konkrit dan alat percobaan untuk menunjang pembelajaran di kelas agar dapat membangkitkan ketertarikan dan memaksimalkan pemahaman nyata peserta didik dalam belajar. Ketersediaan materi yang cukup ternyata tidak menjamin pembelajaran tersebut menjadi tuntas sesuai tujuan dan hasil yang maksimal. Dibuktikan melalui hasil penilaian harian peserta didik kelas 5 yang berjumlah 9 peserta didik masih kurang nilainya pada KD tersebut yakni dibawah KKM. Ketuntasan belajar klasikal sebesar 81,83%. Dengan begitu KD IPA tersebut masih belum memenuhi ketuntasan belajar secara

klasikal karena masih dibawah 85% (Trianto, 2012: 241). Pada materi tersebut bisa dilakukan percobaan menggunakan alat dan bahan sederhana, namun tidak dilaksanakan oleh guru. Menurut Destrinelli (2018: 315) media konkrit atau media nyata memungkinkan anak untuk langsung ikut berpartisipasi dalam percobaan, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif dan anak lebih berpotensi untuk menguasai konsep dan hasil belajar menjadi meningkat. Dapat berupa percobaan, pengamatan langsung dan lainnya. Ditemukan juga jika terdapat media yang sudah rusak karena tidak ditempatkan pada rak ataupun lemari penyimpanan khusus media.

Sejalan dengan hasil angket kebutuhan peserta didik yang teridentifikasi bahwa mereka mudah mengingat materi dengan media konkrit yang menarik. Sedangkan melalui hasil data observasi pada tanggal 21 September 2022 ditemukan ketika pembelajaran guru tidak menggunakan media sebagai penunjang pembelajaran. Dengan hasil wawancara, observasi aktivitas pembelajaran, nilai UH dan angket kebutuhan peserta didik dikatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di kelas V UPT SDN 20 Gresik masih sangat rendah.

Permasalahan tersebut menjadi latar belakang peneliti untuk mengembangkan media 3D kotak belajar ajaib (KOBELA) sebagai solusi tepat. KOBELA merupakan media konkrit 3D berbentuk kubus yang dapat memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran perubahan wujud benda dan sifatnya ke peserta didik agar lebih efektif dan efisien. Media KOBELA sebagai perwujudan contoh dari wujud benda padat. Maka dari itu bisa dikatakan media KOBELA adalah media konkrit/nyata. Sejalan dengan Pawami (2021: 31) menyatakan jika usia 7-11 tahun adalah tahap oprasional konkrit. Peserta didik

akan menyesuaikan diri dan mulai memiliki rasa ingin tahu melalui benda konkrit, pikiran seorang anak masih dalam keadaan konkrit sehingga peserta didik belum bisa berfikir hal yang abstrak. Adanya pengertian tersebut, maka diperlukan suatu media yang konkrit agar mampu memudahkan guru ketika menyampaikan pesan ke peserta didik dengan baik.

Penelitian ini diperkuat dengan adanya relevansi penelitian terdahulu yakni oleh Lestari tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran KOBELA Tema Daerah Tempat Tinggalku”. Jumlah sampel yang diambil berjumlah 22 peserta didik dengan teknik non tes berupa angket dan observasi. Memasukkan materi tema 8 subtema 1 yang berfokus pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun ruang kelas IV. Mediana sendiri berbentuk kubus dari triplek yang digunakan sebagai contoh konkrit dari bangun ruang. Media KOBELA dapat dikatakan layak ketika sudah di validasi oleh beberapa validator yakni ahli media dan materi. Dari validasi ahli media mendapatkan nilai 88,75% kategori sangat layak dan validasi materi memperoleh persentase sebesar 90%. Untuk mengetahui praktis tidaknya media dilihat dari hasil angket peserta didik dan guru. Diperoleh pada angket tanggapan guru persentase 98,3% kategori “Sangat Layak” dan angket peserta didik diperoleh persentase 97,89% kategori “Sangat Layak”.

Penelitian ini juga diperkuat kembali dengan adanya penelitian terdahulu oleh Gita dengan judul “Pengembangan Media Kotak Belajar Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar”. Media KOBELA milik Gita berupa bentuk kotak yang di dalamnya ada bentuk permainan

menggunakan wadah bentuk lemari yang terdapat materi sumber daya alam. Permainan berupa pertanyaan mengenai sumber daya alam. Dari permasalahan yang ditemukan seperti di atas dan beberapa penelitian relevan, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran kotak belajar. Media kotak belajar nanti berisi lembar pengamatan, lembar laporan, alat percobaan perubahan wujud benda, papan magnet untuk memasang gambar dan benda konkrit (batu, botol berisi air dan balon). Untuk mencapai konsep media menjadi lebih konkrit perlu adanya penggunaan alat percobaan yang terdapat di dalam media kotak belajar agar peserta didik terlibat dalam pengalaman nyata dan aktif dalam proses pembelajaran. Media kotak belajar juga menjadi media yang dapat dikatakan ajaib karena nantinya akan dapat mengeluarkan suara dari dalam ketika media kotak belajar dibuka dan uap menyerupai teko ajaib aladin. Dengan begitu peneliti menggunakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Kotak Belajar (KOBELA) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Tema 7 Subtema 1 Kelas V UPT SDN 20 Gresik”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan yang dikemukakan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan produk media kotak belajar pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya yang ditinjau dari hasil validasi ahli media, materi dan desain pembelajaran?

2. Bagaimana keefektifan produk media kotak belajar pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya yang ditinjau dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dan hasil tes peserta didik?
3. Bagaimana kemenarikan produk media kotak belajar pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya yang ditinjau dari hasil angket respon peserta didik dan guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan pengembangan pada penelitian yakni sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan produk media kotak belajar pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya yang ditinjau dari hasil validasi ahli media, materi dan desain pembelajaran.
2. Untuk mengetahui keefektifan produk media kotak belajar pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya yang ditinjau dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dan hasil tes peserta didik.
3. Untuk mengetahui kemenarikan produk media kotak belajar pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya yang ditinjau dari hasil angket respon peserta didik dan guru.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada pengembangan ini yakni sebagai

berikut.

1. Media pembelajaran kotak belajar sesuai dengan kompetensi dasar 3.7 dan 4.7 yang terdapat di buku tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2.
2. KOBELA yakni sebuah media pembelajaran berbentuk kotak kubus dari *hardboard* dan di dalamnya berisi.
 - a. Bagian tengah berisi petunjuk, alat percobaan perubahan wujud benda untuk melakukan percobaan dan contoh benda konkrit (padat, cair dan gas).
 - b. Bagian kiri berisi papan magnet proses perubahan wujud benda.
 - c. Bagian kanan berisi materi dan permainan papan magnet sifat benda (padat, cair dan gas).
 - d. Bagian depan berisi lembar percobaan untuk diberikan ke peserta didik.
3. Bahan yang digunakan untuk membuat media kotak belajar ini adalah *hardboard* yang berukuran sama sisi. Terdapat 6 sisi kubus yang masing sisinya berukuran 30cm x 30cm.
4. Media kotak belajar akan membantu meningkatkan keingintahuan peserta didik serta dapat memicu dalam berperan aktif menggunakan media kotak belajar yang dikembangkan oleh peneliti.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan kotak belajar ini memiliki asumsi yaitu sebagai media yang difungsikan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami konsep materi perubahan wujud benda dan sifatnya pada mata pelajaran IPA. Selain itu peneliti juga memiliki beberapa keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini terbatas pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya mata pelajaran IPA di Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 yang merupakan media konkrit untuk digunakan peserta didik dan guru di dalam kelas.
2. Subjek dari penelitian adalah peserta didik kelas V UPT SDN 20 Gresik yang berjumlah 22 peserta didik.
3. Uji coba penelitian hanya dilakukan pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar di kelas V UPT SDN 20 Gresik.
4. Penyebaran produk media hanya satu di UPT SDN 20 Gresik tempat peneliti melakukan penelitian yang disebabkan karena adanya keterbatasan waktu dan biaya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan dari permasalahan yang dipaparkan diatas adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Media ini diharapkan dapat memantu guru dalam kegiatan pembelajaran agar jauh lebih aktif dan kreatif. Memaksimalkan pembelajaran pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya.

2. Bagi Peserta Didik

Media ini diharapkan dapat lebih mudah diterima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajar menjadi meningkat. Serta memotivasi untuk senang belajar.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai tambahan ilmu dan wawasan untuk peneliti mengenai pengembangan media kotak belajar.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah suatu operasional yang terdapat dalam penelitian yang memperjelas dalam pengembangan ini sebagai berikut.

1. *RnD* merupakan suatu kegiatan perbaikan dan pembuatan kembali suatu media KOBELA yang telah ada untuk dikembangkan menjadi lebih baik.
2. Media yakni sebuah alat bantu yang difungsikan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran di dalam kelas.
3. Pengembangan media kotak belajar merupakan pengembangan media yang di desain untuk menjelaskan materi perubahan wujud benda dan sifatnya pada mata pelajaran IPA semester 2 Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 5 semester II kelas V UPT SDN 20 Gresik.
4. Media kotak belajar merupakan media yang dibuat dari *harboard* berbentuk kubus yang berisi lembar pengamatan, lembar laporan, alat percobaan perubahan wujud benda dan papan magnet untuk memasang gambar.
5. Materi perubahan wujud benda dan sifatnya merupakan materi pokok yang berada pada kelas V semester II tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 memahami konsep lanjutan perubahan wujud benda dan sifatnya pada KD 3.7 dan 4.7.

