

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses penyampaian informasi atau pesan yang terencana, dirancang, dan dievaluasi secara sistematis. Kegiatan pembelajaran memiliki dua sudut pandang yang berbeda. Pertama; gagasan belajar sebagai suatu sistem yang mana tujuan pembelajaran, sumber, teknik, dan metode pembelajaran, serta media pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran (disebut juga sebagai pengayaan dan remediasi). Kedua; Konsep belajar sebagai proses, maka pembelajaran adalah salah satu rangkaian upaya atau kegiatan pendidik yang akan menentukan keberhasilan peserta didik (Komalasari, 2013: 2). Siswa dibimbing melalui proses pembelajaran sehingga dapat menggali potensi yang ada dalam dirinya. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik harus memiliki tiga macam aspek yaitu: kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Tanaman jagung menjadi makanan yang cukup banyak digemari oleh masyarakat Indonesia sehingga menghasilkan limbah yang berlimpah. Sekam, jerami, dan tongkol jagung merupakan produk limbah khas yang dihasilkan oleh tanaman jagung. Limbah pertanian dari tanaman jagung termasuk kulit jagung yang tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal, sehingga sering dibuang dan dijadikan sampah. Pengolahan limbah dari tanaman kulit jagung dapat menghasilkan kreasi seni berupa prakarya. Maka dari situ dibahas tentang pengelolaan limbah kulit jagung agar bisa dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang unik dan menarik. Inovasi yang dilakukan pada aspek media pembelajaran berupa kartu dari limbah kulit jagung atau *klobocard*. Dari limbah

kulit jagung dapat menghasilkan media yang bervariasi dengan cara mengolah limbah kulit jagung menjadi kertas yang memiliki tekstur yang sedikit kasar.

Salah satu alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang membantu memperjelas makna pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Cecep & daddy, 2020: 6). Dalam hal ini peran guru dalam menggunakan media pembelajaran atau alat-alat dengan tepat saat menyampaikan materi sangat berdampak bagi pemahaman peserta didik. Saat memilih media, guru dapat memilih alat dan bahan yang sederhana, murah, dan efektif yang tetap untuk mencapai tujuan. Meskipun dalam pembelajaran bisa sekali menggunakan berbagai macam media, namun guru harus pintar dan cermat ketika memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Melalui media pembelajaran diharapkan siswa dapat belajar secara aktif dalam memecahkan permasalahan, menemukan jawaban terhadap permasalahan, serta siswa mengetahui proses atau cara menyelesaikan permasalahan yang diperolehnya. Media pembelajaran *klobocard* berisi konten IPA tentang bagian tumbuhan dan fungsinya.

Pada proses pembelajaran pengenalan akan alam sekitar yang berhubungan dengan manusia ada di dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA memberikan pengalaman belajar secara langsung. IPA adalah salah satu materi yang ada di sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. IPA tidak hanya berhubungan dengan prinsip, konsep dan fakta. Tujuan IPA dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, bekerja dan sikap ilmiah. Menurut BNSP dalam (Susanto, 2013: 171) salah satu tujuan pembelajaran IPA agar peserta

didik mampu memahami konsep-konsep materi IPA dalam mengembangkan pengetahuan yang telah didapatkan melalui kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan kepada guru kelas IV di SDN Socah 4 Bangkalan pada tanggal 20 Februari 2023, pada pengumpulan informasi awal diketahui bahwa siswa masih kurang memahami materi tentang bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya yang telah dipelajari, karena efek dari pembelajaran secara daring saat pandemi. Padahal guru telah mengupayakan bagaimana caranya agar siswa mudah memahami materi dengan bantuan media pembelajaran. Selama pembelajaran tatap muka, guru berupaya menerapkan pembelajaran berpusat pada siswa dengan pemberian stimulus namun tidak berjalan seperti yang diharapkan. Guru disini masih terus berusaha memberikan pemahaman materi melalui media pembelajaran kepada siswa sehingga mudah dipahami siswa. Keterbatasan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan ketika proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, untuk lebih mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa sebaiknya dilakukan suatu pengembangan media yang berasal dari pemanfaatan limbah kulit jagung yang disajikan dengan menarik kepada siswa. Sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih giat pada saat proses belajar mengajar berlangsung di dalam ruang kelas. Terdapat perbedaan jika media pembelajaran yang ada di sekolah hanya berupa poster dengan ukuran A3 sedangkan media untuk materi IPA yang lainnya bervariasi namun sudah lama. Maka media pembelajaran yang dikembangkan oleh

peneliti berbasis pemanfaat limbah yang digunakan untuk media sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun kajian penelitian terdahulu Supriadi, (2016) menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa. Media pembelajaran yang praktis dan simpel akan meningkatkan semangat belajar siswa di dalam kelas. Seperti penelitian yang beliau lakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis pemanfaatan limbah kulit jagung yang akan disajikan secara menarik serta cara penggunaan yang cukup mudah dipahami oleh murid. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadikan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Dengan latar belakang yang telah disusun, akhirnya peneliti mengambil judul “Pengembangan media pembelajaran *klobocard* pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah di jelaskan diatas, maka masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *klobocard* pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *klobocard* pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV yang efektif?

3. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *klobocard* pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV yang menarik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *klobocard* pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran *klobocard* pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV yang efektif.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran *klobocard* pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV yang menarik.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Sesuai penjeledan diatas penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk. Untuk mengetahui produk yang dikembangkan, maka ditentukan spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu:

1. Pengembangan pada penelitian ini menghasilkan produk yang berupa kartu dari kulit jagung disebut *klobocard*.
2. Media *klobocard* dibuat menggunakan kertas bekas dan kulit jagung yang diblender menjadi satu lalu melalui beberapa tahap proses pembuatan kemudian menjadi kertas yang siap digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Media *klobocard* modifikasi memiliki ukuran panjang yaitu 7 cm dan lebar 11 cm.
4. Terdapat 5 kategori yang ada dalam media *klobocard* bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, yaitu:

- a. Bagian akar dan fungsi akar.
 - b. Bagian batang dan fungsi batang.
 - c. Bagian daun dan fungsi daun.
 - d. Bagian bunga dan fungsi bunga.
 - e. Bagian buah dan fungsi buah.
 - f. Bagian biji dan fungsi biji.
5. Media *klobocard* memiliki 2 tampak, yaitu tampak depan memuat gambar dan tampak belakang memuat tulisan.
 6. *Background* dibuat sederhana agar tidak menghilangkan keaslian *klobocard*.
 7. Media *klobocard* dilaminating agar awet dan tahan lama.
 8. *Klobocard* yang dikembangkan berisi konten materi sesuai dengan kurikulum 2013 untuk peserta didik dengan mengacu pada RPP, buku siswa dan buku guru.
 9. Materi dalam pengembangan *klobocard* berisi tentang bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
 10. Media *klobocard* dalam penyajiannya lebih dominan menampilkan gambar nyata agar mudah memahami materi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
 11. Gambar pada media *klobocard* disajikan secara menarik, agar peserta didik memiliki minat untuk belajar menggunakan media pembelajaran *klobocard*.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *klobocard* sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan berasal dari limbah kulit jagung.
2. Penelitian ini hanya akan diimplementasikan pada kelas IV di UPTD SDN Socah 4 Bangkalan,.
3. Isi yang ada dalam media *klobocard* ini hanya akan berkenaan pada ruang lingkup pembelajaran saja. Materi yang disajikan berupa bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
4. Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar atau uji lapangan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *klobocard* memiliki tujuan yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan. Selain itu dapat memberikan referensi dan wawasan ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media, khususnya media pembelajaran *klobocard* untuk materi IPA.

b. Manfaat praktis

1. Bagi peneliti

- a. Dapat menambah ilmu dan pengetahuan baru akan media pembelajaran yang kompleks dan mengikuti perkembangan yang saat ini berlangsung.

- b. Sebagai sarana pengembangan untuk meningkatkan kemampuan dalam pengembangan media pembelajaran.
- 2. Bagi siswa
 - a. Siswa dapat mengembangkan pengetahuannya melalui media pembelajaran yang di implementasi melalui soal berbasis masalah.
 - b. Dapat memotivasi siswa agar giat mengikuti pelajaran
- 3. Bagi guru
 - a. Membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung.
 - b. Diharapkan guru dapat terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif agar siswa lebih antusias saat mengikuti pelajaran.
- 4. Bagi sekolah
 - a. Dapat menjadi acuan guru lain untuk meningkatkan daya cipta guru untuk mengembangkan media pembelajaran.
 - b. Dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengikuti perkembangan yang ada di sekolah.

G. Definisi Istilah

Untuk mempermudah pemahaman terhadap judul penelitian ini, penulis mendefinisikan kata-kata sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar.
- b. *Klobocard* merupakan sebuah media yang berasal dari limbah kulit jagung dengan bahan tambahan kertas yang olah serta dicetak menyerupai kartu.

- c. IPA merupakan ilmu yang membahas tentang fakta dan gejala alam melalui tahapan yang sistematis.
- d. Tumbuhan adalah salah satu makhluk hidup yang memiliki akar, batang, daun, buah, bunga dan biji.