

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses seseorang mengembangkan segala kemampuan baik intelektual maupun emosional, sikap, dan tingkah laku yang dimilikinya. Pendidikan merupakan kunci utama dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa, hal ini dikarenakan pendidikan menjadi faktor utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia sendiri merupakan aset terpenting dalam membangun dan mencapai kemajuan nasional bagi suatu bangsa. Upaya pengembangan kualitas pendidikan nasional, bangsa Indonesia memberlakukan sistem pendidikan nasional. Dalam sistem pendidikan pelajar akan disuguhkan dengan beberapa mata pelajaran, salah satunya ilmu pengetahuan alam (Lestari & Maunah, 2022).

Ilmu pengetahuan alam adalah salah satu cabang ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam berdasarkan pengamatan dan eksperimen. Ilmu pengetahuan alam atau yang sering kita sebut dengan mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang memiliki kecenderungan terhadap alam dan makhluk hidup sehingga orang yang mempunyai kecenderungan kecerdasan alamiah atau naturalis akan lebih merasa bahagia dan semangat dalam proses belajar mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA sendiri berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga melalui pembelajaran IPA diharapkan dapat menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori dan hukum yang sesuai dan dapat diaplikasikan atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA juga dapat mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar (Zuleni & Marfilinda, 2022).

Ada beberapa permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan, diantaranya bahan belajar mengajar yang masih minimum, sarana dan prasarana masih kurang memadai, jumlah guru yang terampil masih terbatas dan mahal biaya pendidikan. Hal menyebabkan belum optimalnya proses pelaksanaan pembelajaran. Proses pelaksanaan pembelajaran yang sistem pembelajarannya masih bersifat konvensional, yaitu pembelajaran berpusat pada guru identik dengan metode ceramah dan mencatat serta informasi yang didapat masih dikatakan abstrak atau kurang nyata dan sebatas menghafal kata-kata saja. Penggunaan buku paket pegangan siswa sebagai media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran IPA menjadi terpusat pada guru (Wardani *et al*, 2019). Sistem pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa cepat bosan dan hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan saja sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa turun (Dare, 2022).

Berbagai permasalahan yang telah disebutkan diatas memberikan dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa dan salah satu usaha membangunnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif (Nurmiati & Gazali, 2018). Guru sebagai pendidik dituntut untuk mampu menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa supaya siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan membuat tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan apa yang telah ditentukan (Pratiwi & Meilani, 2018). Pembelajaran yang efektif, efisien serta menyenangkan dapat merubah hasil belajar siswa, sehingga aktifitas siswa meningkat karena

penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi (Cahyaningsih *et al*, 2020).

Media miniatur atau media tiga dimensi dalam pembelajaran IPA adalah salah satu cara yang lebih baik dalam menggantikan media pembelajaran nyata kepada siswa dalam pembelajaran. Benda tiruan yang bisa disentuh dan diraba dapat membantu siswa memahami konsep materi yang diberikan guru dalam pembelajaran (Sarina & Hasanah, 2022). Media pendukung untuk menjadikan miniatur 3 dimensi lebih menarik yaitu media *puzzle*. *Puzzle* adalah media pembelajaran yang berbentuk suatu gambar yang dibagi menjadi beberapa potongan yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. *Puzzle* memiliki nilai pendidikan baik bagi siswa, karena siswa dilatih untuk berpikir cepat dalam menemukan jawaban dan juga melatih kecepatan tangan (Londa *et al*, 2018).

Materi dalam pelajaran IPA yang sangat erat hubungannya dengan alam sekitar, salah satu materinya yaitu sistem tata surya. Materi sistem tata surya membahas mengenai susunan benda-benda langit yang mengitari matahari sebagai pusatnya. Konsep materi sistem tata surya memiliki karakteristik materi yang bersifat hafalan. Tanpa pengamatan secara langsung siswa akan sulit memahami materi karena tidak semua benda langit dapat diamati secara langsung (Nuqisari & Sudarmilah, 2019). Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran pendukung yang membuat siswa mendapat gambaran materi dan merasa senang dalam belajar sehingga lebih mudah memahami dan menghafal materi.

Hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di SMPN 3 Kamal menyatakan bahwa siswa belum pernah menggunakan media

pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena fasilitas di SMPN 3 Kamal yang kurang optimal. Selain itu siswa juga kurang memahami materi sistem tata surya, dilihat dari nilai ulangan harian IPA yang masih di bawah KKM. Maka dari itu perlu adanya media yang mampu menyederhanakan dan membantu pemahaman siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka diperlukan adanya sebuah pengembangan pada media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud yaitu media yang nantinya mampu menunjang keberhasilan siswa saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, perlu dilakukannya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Miniatur *Puzzle* 3 Dimensi (MP3D) Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VII SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Pembelajaran pada materi sistem tata surya mayoritas masih menggunakan media buku.
2. Pembelajaran sistem tata surya masih berpusat pada guru dengan metode ceramah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas ada beberapa rumusan masalah antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media miniatur *puzzle* 3 dimensi pada materi sistem tata surya?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media miniatur *puzzle* 3 dimensi pada materi sistem tata surya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas ada beberapa rumusan masalah antara lain sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media miniatur *puzzle* 3 dimensi pada materi sistem tata surya.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media miniatur *puzzle* 3 dimensi pada materi sistem tata surya.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas ada beberapa manfaat penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Bagi siswa meningkatkan daya tangkap pemahaman siswa dalam mempelajari tentang materi sistem tata surya.
2. Bagi guru dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar dan dapat meningkatkan pengalaman guru pada proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah dapat menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat di sekolah.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini memiliki spesifikasi produk antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah miniatur *puzzle* 3 dimensi (MP3D).
2. Media pembelajaran MP3D dibuat menggunakan papan, kayu, kawat, sedotan, bola, paku, dan lain-lain.
3. Materi yang digunakan adalah materi sistem tata surya SMP kelas VII KD. 3.11. “Menganalisis sistem tata surya, rotasi dan revolusi bumi, serta dampaknya bagi kehidupan di bumi”.
4. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).
5. Uji coba dilakukan di SMP Negeri 3 Kamal kelas VII Tahun ajaran 2022/2023.

G. Definisi Istilah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa beberapa definisi istilah antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar-mengajar (Moto, 2019).
2. Miniatur adalah potret atau lukisan dan patung berukuran kecil yang dibuat diatas berbagai permukaan dengan aneka ragam bentuk (Prihadianto & Darmo, 2021).

3. *Puzzle* adalah jenis permainan potongan-potongan gambar atau benda tiga dimensi yang utuh (Suarti, 2020)
4. Tiga Dimensi (3D) adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar dan tinggi (Febiharsa & Djuniadi, 2018).
5. MP3D adalah singkatan dari media miniatur *puzzle* 3 dimensi.