

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 dalam ayat (1) dijelaskan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Arifin, 2013:40). Pendidikan merupakan segala sesuatu yang dilakukan dengan adanya kegiatan menerima dan memberikan pengetahuan yang dilakukan secara sadar dan terencana agar menjadi manusia seutuhnya sehingga dapat menjembatani untuk mengembangkan potensi dirinya dengan baik. Potensi peserta didik dapat dikembangkan salah satunya dengan melalui jalur pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh melalui lembaga formal, informal, dan non formal, namun di Indonesia pendidikan formal lebih di utamakan. Pendidikan formal di Indonesia pada umumnya dibagi menjadi beberapa tahap seperti tahap prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah, dan kemudian perguruan tinggi.

Pendidikan formal di Indonesia tidak terlepas dari adanya permasalahan pendidikan. Permasalahan yang dihadapi terletak pada lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, dalam proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir (Sanjaya,

2006:5). Proses pembelajaran yang terjadi di Indonesia pada umumnya dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera pendidik, dimana peserta didik hanya diarahkan kepada kegiatan mendengar dan mengingat tanpa dituntut untuk memahami dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran tersebut menyebabkan potensi peserta didik kurang berkembang dengan baik. Pembelajaran yang efektif dengan melibatkan peserta didik untuk aktif dalam segala hal dapat digunakan oleh pendidik untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pendidik memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan merancang keefektifan pembelajaran terutama di SD, salah satunya berupa kemampuan guru untuk menerapkan asas kekonkretan dalam mengelola proses pembelajaran yang matang. Guru merancang proses pembelajaran untuk melihat tingkat karakteristik perkembangan siswa usia sekolah dasar yang masih berada pada masa konkret. Menurut Piaget dalam Anitah (2009:2.22) mengemukakan bahwa pada usia sekolah dasar (SD) siswa akan memiliki kemampuan berfikir operasional konkret (*concrete operational*). Kemampuan berfikir operasional konkret harus diwujudkan dalam menunjang pembelajaran di SD. Mewujudkan kemampuan berfikir konkret dibutuhkan adanya media pembelajaran yang efektif, efisien dan yang tepat untuk dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan alat-alat yang membantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan isi/materi pelajaran. Media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu berupa media audio,

media visual, dan media audio-visual (Arifin, 2013:24). Media pembelajaran yang baik ialah media konkret yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga memperlancar interaksi guru dan siswa yang menghasilkan timbal balik di antara keduanya. Pembelajaran dapat berjalan efektif dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan tujuan pendidikan. Media pembelajaran menurut Pietono (2015:194) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran yang efektif dan menarik dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Minat belajar memiliki indikator untuk melihat sejauh mana dan seberapa besar peserta didik tertarik dan berminat dalam proses pembelajaran. Menurut Sari (2016:111) minat belajar memiliki 3 indikator yaitu keingintahuan, kebutuhan, dan perhatian. Minat dapat meningkatkan perhatian, keingintahuan, dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Minat ini harus dimunculkan lebih awal dalam diri siswa karena minat dapat mengetahui seberapa besar peserta didik menyukai dan tertarik dalam pembelajaran. Minat menjadi salah satu faktor yang menentukan prestasi belajar dalam semua mata pelajaran, terutama bagi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Sains sering disebut singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari alam dengan segala isinya (Ahmadi dkk, 2008:6). *Sains* atau IPA merupakan pembelajaran tentang ilmu-ilmu alam di lingkungan sekitar yang merujuk kepada pengetahuan mengenai

alam sehingga IPA digolongkan sebagai ilmu alam. Alam disini dapat berupa alam material yang dapat diberi perlakuan dan diamati akibatnya. Pembelajaran IPA mempunyai ciri khas yang berbeda dengan ilmu pengetahuan lainnya. Pengetahuan tentang IPA dapat diperoleh melalui pengamatan langsung atas kejadian di alam dengan memperhatikan gejala-gejala alam.

Kenyataannya berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti laksanakan pada siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan, guru menyatakan dan membenarkan bahwa dalam pembelajaran IPA siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Melalui media langsung siswa lebih mengerti dan mudah memahami dengan media yang menggunakan objek langsung. Penggunaan objek langsung ini terlalu sulit bagi materi yang membutuhkan waktu lama untuk melihat kejadian secara langsung sebagai media pembelajarannya, Sehingga guru menggunakan alternatif media gambar bagi materi yang sulit untuk digunakannya objek langsung sebagai media pembelajaran dan diaplikasikan dengan metode ceramah yang dimana siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru. Pembelajaran tersebut menyebabkan kurangnya minat belajar siswa karena siswa merasa jenuh dalam pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat dan kurang tertarik kepada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung saat itu.

Berdasarkan angket kebutuhan, dimana siswa lebih suka dengan pembelajaran yang dilakukan dengan permainan. Adanya permasalahan dan faktor kebutuhan siswa tersebut maka peneliti berupaya untuk menggunakan alternatif media lainnya sehingga dapat menyampaikan materi pembelajaran

dangan baik, walau tidak dapat diamati secara langsung. Peneliti mengembangkan media pembelajaran visual dalam variasi yang berbeda, seperti media gambar berseri berbasis *puzzle* 2D, dimana nantinya dalam media tersebut siswa akan belajar sambil bermain menyusun *puzzle*. Kurangnya minat belajar siswa dapat teratasi sehingga siswa lebih bersemangat dan tertarik pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Minat belajar yang baik dapat dipengaruhi dengan penggunaan media *puzzle* gambar berseri sehingga akan mempengaruhi hasil belajar ataupun lain sebagainya.

Media gambar seri merupakan suatu gambar yang saling berkaitan dan merupakan rangkaian suatu cerita yang harus di urutkan sehingga menjadi sebuah cerita yang berantai dari gambar pertama dengan gambar lainnya dan menjadi cerita yang padu. Berdasarkan pendapat Widiyanti, Arista Ika (2015) menyatakan bahwa “Media gambar seri adalah urutan gambar yang mengikuti suatu percakapan dalam hal memperkenalkan atau menyajikan arti yang terdapat pada gambar. Dikatakan gambar seri karena gambar satu dengan gambar lainnya memiliki hubungan keruntutan peristiwa”. Penggunaan media gambar berseri ini diharapkan siswa dapat mengerti dan memahami isi pesan yang disampaikan dari gambar berseri dalam lingkup kehidupan siswa itu sendiri, baik dalam kegiatan sehari-harinya, maupun dalam lingkungannya.

Pengujian terhadap penelitian gambar seri telah dilakukan sebelumnya oleh Fitriany, Fifit (2014) terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menghasilkan hasil uji dengan taraf signifikan 5%, $db=37-1 = 36$. Sehingga diperoleh t tabel yaitu 2,021 dan ternyata t hitung lebih besar dari

pada t tabel yaitu $5,55 > 2,021$. Berdasarkan penelitian ini dapat diketahui bahwa gambar seri dapat meningkatkan hasil belajar. Namun, berdasarkan penelitian Fitriany, Fifit (2014). Penggunaan media gambar seri belum dilakukannya pengujian terhadap peningkatan minat belajar, oleh karena itu penelitian ini nantinya akan melakukan pengujian pengembangan untuk dapat melihat peningkatan dari minat belajar siswa dengan menggunakan media gambar berseri dengan berbasis *puzzle* dua dimensi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menawarkan pengembangan media berupa gambar berseri berbasis *puzzle* dua dimensi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam materi menjelaskan dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan. Peneliti dalam permasalahan ini memilih judul untuk penelitian pengembangan ini ialah **“Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Puzzle* Dua Dimensi untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah pengujian diatas selanjutnya dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media gambar berseri berbasis *puzzle* dua dimensi untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan?

2. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media gambar berseri berbasis *puzzle* dua dimensi ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media gambar berseri berbasis *puzzle* dua dimensi ditinjau dari minat belajar siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan pada mata pelajaran IPA?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai melalui pengujian ini adalah, sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan media gambar berseri berbasis *puzzle* dua dimensi untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media gambar berseri berbasis *puzzle* dua dimensi ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media gambar berseri berbasis *puzzle* dua dimensi ditinjau dari minat belajar siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan pada mata pelajaran IPA.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran gambar berseri ini merupakan media pembelajaran berbentuk *puzzle* dua dimensi yang nantinya dapat dibongkar dan disusun kembali membentuk kesatuan utuh yang dilengkapi dengan buku petunjuk.
2. Media terbuat dari 4 (empat) gambar berseri yang saling berkaitan dan dicetak pada kertas artpeper dengan ketebalan kertas 150. Produk terbuat dari kertas duplek untuk dipotong *puzzle* dengan ukuran panjang 20cm dan lebar 15cm dengan ketebalan 3mm yang ditempel sebanyak 2 lapis.
3. Papan penyusun gambar berukuran 48cm x 48cm yang terbuat dari kertas duplek sebanyak 3 lapis dan diberi warna sesuai tema.
4. Wadah media terbuat dari akrilik berbentuk koper dengan ketebalan awal akrilik 3mm, panjang 50cm x 50cm, dan lebar atau ketebalan koper 10cm.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal penting, untuk menunjangnya proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, media yang menarik dapat memusatkan siswa untuk memfokuskan perhatiannya pada kegiatan pembelajaran, selain menarik media pembelajaran juga harus efektif, efektif dalam menyampaikan isi materi pembelajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran yang menarik dan efektif diharapkan tujuan pembelajaran akan dapat dicapai secara maksimal, sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah

media pembelajaran yang menarik, menyenangkan sekaligus efektif melalui permainan menyusun puzzle yang mengandung materi pembelajaran IPA, melalui media gambar berseri sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran gambar berseri pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tingkat SD/MI.

Adapun keterbatasan penelitian yang peneliti gunakan untuk menghindari meluasnya permasalahan yang diteliti pada pengembangan media gambar berseri berbasis *puzzle* dua dimensi untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan, ialah sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan berupa media gambar berseri untuk siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan.
2. Media gambar berseri ini dikembangkan dengan berbasis *puzzle* dua dimensi yang akan diberikan kepada siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan.
3. Media gambar berseri ini diajarkan kepada peserta didik untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan.
4. Media gambar berseri ini diaplikasikan pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan.

5. Keterbatasan yang terdapat pada media pembelajaran gambar berseri ini terletak pada ruang lingkup materi yang dibahas, yakni materi dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan.
6. Media gambar berseri berbasis *puzzle* 2 Dimensi ini tidak diproduksi secara massal, dikarenakan faktor biaya dan keterbatasan waktu dalam membuat produk.
7. Media gambar berseri berbasis *puzzle* 2 dimensi ini hanya diproduksi sebanyak 2 produk.

1.7 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas berupa media gambar seri berbasis *puzzle* dua dimensi dan variabel terikat berupa minat belajar. Agar tidak terjadi kesalahan dalam pemahaman konsep, maka definisi operasional variabel penelitian ini sebagai berikut.

1. Media gambar berseri ialah suatu gambar berseri yang saling berkaitan atau saling berhubungan antara satu gambar dengan gambar lainnya yang harus diurutkan sehingga dapat menjadi sebuah cerita yang padu dan memiliki hubungan peristiwa yang dimana didalamnya terdapat sebuah pesan yang akan disampaikan melalui gambar berseri tersebut.
2. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang dimana dapat meningkatkan daya ingat anak untuk menyusun potongan *puzzle* tersebut sehingga menjadi satu kesatuan gambar yang utuh sesuai gambar awal sebelum potongan *puzzle* tersebut di acak.

3. Dua dimensi ialah suatu gambar yang hanya dapat dilihat dari satu arah saja yang memiliki panjang dan lebar dari karya seni rupa, dapat berupa gambar, lukisan, poster, dan lain sebagainya .
4. Minat merupakan suatu ketertarikan peserta didik kepada suatu kegiatan tertentu tanpa adanya paksaan dari orang lain, tingginya minat akan mempengaruhi rasa ingin tahu siswa, dengan minat yang tinggi siswa akan memberikan perhatian penuh terhadap apa yang ingin diketahui siswa.