

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam undang–undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) 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. Hal ini mengingatkan betapa pentingnya pendidikan bagi anak-anak, karena pendidikan mengandung arti suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. Dengan pendidikan juga, kita dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak untuk mencapai kedewasaannya, dengan tujuan agar anak bisa lebih cakap dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain. Selain itu, dengan pendidikan kita dapat mengajarkan bagaimana cara anak untuk memilih mana yang baik dan mana yang tidak baik untuk dirinya dan orang lain.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap manusia, serta adanya suatu interaksi antara manusia dengan manusia dan manusia dengan lingkungannya (Arsyad, 2013:1). Proses interaksi didalam belajar dipengaruhi oleh lingkungannya seperti, guru, murid, buku serta bahan belajar lainnya yang dapat merubah pola tingkah laku, sikap, keterampilan, dan pengetahuannya (Arsyad, 2013:1).

Media merupakan salah satu cara menunjang keberhasilan belajar, media dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan. Terutama di era kemajuan ilmu pengetahuan, penggunaan alat bantu mengajar seperti, media *manipulative object* yang dapat menunjang proses pembelajaran dan harus disesuaikan dengan materi yang dipelajari sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Arsyad, 2013:3) Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2011:3) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi, media adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perhatian, kemampuan, serta keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang baik.

Mata pelajaran IPA adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan dan untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya (Trianto, 2007;102). Belajar IPA menekankan pada pemberian pengalaman belajar siswa secara langsung difasilitasi untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses, sikap ilmiah, berpikir, dan berperilaku dalam memperoleh pengetahuan ilmiah tentang dirinya dan alam sekitar. Dalam mempelajari IPA siswa diajak untuk langsung meneliti sebuah gejala-gejala yang terjadi pada alam. Namun, didalam materi tidak semua pembelajaran harus langsung pada alam, karena beberapa kendala seperti tidak

memungkinnya tempat, waktu dan biaya, sehingga dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu guru untuk mempermudah menjelaskan suatu materi pada siswa.

Hasil wawancara dengan ibu Sunnatil Asror, S.Pd., beliau merasa kesulitan melakukan proses mengajar tanpa menggunakan sebuah media, karena banyak siswa yang kurang paham tentang materi yang diajarkan serta respon siswa juga tidak aktif, terkesan bingung dan merasa jenuh. Karena kurangnya media dan kurangnya guru berpikiran kreatif sehingga guru melakukan proses pembelajaran hanya menggunakan buku teks dan siswa hanya diminta untuk mengerjakan lembar kerja siswa saja, sedangkan anak berdasarkan usianya–masih membutuhkan suatu hal yang konkrit untuk mengolah pengetahuan

Beberapa sekolah sudah banyak ditemukan penggunaan media yang dapat mendukung materi serta dapat membuat siswa tertarik dan mudah untuk memahami materi, namun di sekolah SD Perreng 2 Burneh hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Terkadang guru tidak menggunakan buku dalam pembelajarannya. Sedangkan siswa SD terutama siswa kelas bawah masih membutuhkan sesuatu yang bersifat konkrit karena pada dasarnya siswa kelas tiga lebih mudah memahami materi pada sesuatu yang bersifat nyata..

Media belajar *manipulative object* adalah media tiruan yang dapat disentuh. Media ini membuat siswa tertarik dan lebih mudah memahami materi serta dapat mengolah pengetahuannya. Dengan adanya media tersebut siswa tidak merasa bosan, lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran, selain itu dapat terjadinya interaksi dengan guru karena didalamnya terdapat tanya jawab antara guru dengan siswa, serta

siswa lebih aktif karena siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) dalam Arsyad (2009:4) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Penelitian Parman (2009) menunjukkan penggunaan media belajar yang didukung model dan didukung oleh motivasi siswa mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara optimal.

Berdasarkan paparan permasalahan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Manipulative Object* Miniatur Hutan pada Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya kelas III di SDN Perreng 2 Burneh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan maka permasalahan dalam penelitian ini adalah guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran, tapi terkadang buku itu juga tidak digunakan oleh guru, sehingga pengembang merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran *manipulative object* miniatur hutan pada mata pelajaran IIPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *manipulative object* miniatur hutan pada siswa kelas III SD Negeri Perreng 2 Burneh pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka, tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan media Pembelajaran *manipulative object* miniatur hutan pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
2. Mengetahui kelayakan media Pembelajaran *manipulative object* miniatur hutan pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Manipulative object merupakan media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan materi dan karakteristik anak. Dalam materi tersebut memperkenalkan hewan berdasarkan jenis makanannya yaitu, karbivora, herbivora dan omnivora.

Media *manipulative object* miniatur hutan dibuat dari akuarium agar media tersebut tidak mudah rusak, hewan – hewan yang digunakan adalah hewan mainan yang mudah didapat. Agar terlihat seperti hutan, maka dibuat pohon yang terbuat dari gabus yang dibentuk seperti pohon dan kemudian bentuk daunnya ditempelkan dengan kain flanel yang disesuaikan dengan bentuk daun yang ada pada gabus. Kemudian batang pohon juga ditempelkan dengan kain flanel berwarna coklat tua agar tampak kelihatan seperti pohon maka, dibuatkan juga pohon dari ranting yang sudah kering kemudian ditempelkan dengan kertas warna hijau yang dibentuk seperti daun.

Untuk membedakan jenis jenis hewan menurut makanannya, maka dibuatkan papan nama yang terbuat dari kardus bekas dan ditempelkan tulisan yang sudah di print.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi siswa

Dengan adanya media belajar miniatur hutan diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar

2. Bagi Guru

Untuk menjadi motivasi terhadap guru agar menggunakan media yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif sesuai dengan materi yang akan diajarkan

3. Bagi sekolah

Diharapkan dapat dipakai sebagai bahan acuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pada sekolah yang bersangkutan

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan, sehingga dapat menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang kajiannya.

1.6 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan di SDN Perreng 2 Burneh dengan menggunakan topik pengembangan media pembelajaran *manipulative object* yang digunakan guru

dalam kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran IPA bagi siswa–siswi kelas III smateri penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

1.7 Definisi Istilah dan Definisi Operasional

1. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk dan menguji kelayak produk.
2. Media adalah alat bantu yang dapat merangsang pikiran dan keterampilan belajar siswa.
3. *Manipulative object* adalah benda tiruan yang dapat disentuh, dalam penelitian ini yaitu miniatur hutan.