

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat terjadi sepanjang hidup manusia. Menurut Rasyid (2012:4), pendidikan didefinisikan sebagai keseluruhan pengalaman belajar setiap orang sepanjang hidupnya. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari istilah belajar karena pada dasarnya belajar merupakan kegiatan utama dalam dunia pendidikan. Manusia tidak akan pernah berhenti belajar karena setiap langkah dalam hidupnya selalu dituntut untuk belajar. Belajar merupakan suatu perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak bisa menjadi bisa. Pada dasarnya belajar terjadi sejak manusia dilahirkan di dunia hal yang paling sederhana melalui stimulus lingkungan, misalnya bunyi, rasa, bentuk dan sebagainya.

Belajar tidak lepas dari peran seorang guru karena guru memegang tugas yang yang paling penting yaitu mengatur dan mengendalikan kelas. Suasana kelas merupakan hasil kerja dari guru. Suasana dapat hidup, siswa belajar tekun, siswa tidak merasa tertekan atau sebaliknya suasana muram, siswa tidak semangat belajar dan diliputi rasa takut semuanya merupakan hasil pemikiran dan upaya guru. Walaupun guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran tetapi keberhasilan belajar sangat bergantung pada guru.

Permasalahan dalam pendidikan dan pembelajaran perlu mendapatkan perhatian khusus karena terdapat banyak faktor yang mempengaruhinya salah satu faktor yang sangat berpengaruh adalah guru. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan terpenting dan utama karena keberhasilan

pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor guru. Oleh karena itu, guru harus benar-benar memahami seluk-beluk pembelajaran agar pembelajaran yang di sampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Penyelenggaraan pendidikan Indonesia diatur dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 (dalam Rasyid (2012:18)) menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Jadi pendidikan merupakan lingkungan untuk merangsang perkembangan potensi-potensi yang dimiliki anak melalui proses pembelajaran.

Menurut Mujtahidin (2013:7), pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku. Salurannya adalah sumber belajar dan penerima pesannya adalah siswa dan juga guru. Proses pembelajaran akan berhasil baik jika komunikasi berjalan baik pula, akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran sering adanya faktor yang menjadi penghambat komunikasi, baik dalam diri guru maupun siswa sehingga belajar mengajar seringkali berjalan tidak

efektif dan efisien, untuk mengatasi hal tersebut diperlukan pemanfaatan berbagai sumber belajar maupun media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 13 November 2017 kepada siswa kelas VI UPTD SDN Bancaran 1 Bangkalan, 57% siswa merasa kesulitan dalam pelajaran IPA dan sekitar 96% siswa menyatakan kalau guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan berkaitan dengan materi yang saat itu sedang dipelajari. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari. Menurut ibu Maryam, S.Pd selaku wali kelas VI dalam pembelajaran IPA hanya menggunakan media yang disediakan oleh pemerintah dan jika memungkinkan juga menggunakan media yang ada dilingkungan sekitar sekolah.

Arsyad (2014:3), media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar pesan” dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata. Keefektifan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran yang sulit dan rumit serta kesulitan peserta didik dalam memahami konsep tertentu dapat diatasi dengan penggunaan alat bantu. Alat bantu atau media juga dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik, dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat menimbulkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran sendiri sangatlah beragam diantaranya

berupa gambar, video, permainan dan lain-lain. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pemilihan multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* karena masih sangat jarang guru memanfaatkan komputer sebagai media sehingga sarana komputer dan *LCD proyektor* yang ada di sekolah-sekolah cenderung dijadikan pajangan. Selain itu, multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* dapat menarik minat belajar siswa karena di dalam multimedia tersebut terdapat gambar, video, teks, dan juga permainan *puzzle* yang dapat membuat siswa tertarik dan tidak bosan dalam pembelajaran. Multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* tidak hanya dapat dijalankan oleh guru tetapi siswa juga dapat menjalankan multimedia tersebut.

Fajariyah (2015) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Game Berbasis Adobe Flash dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI di SMKN 6 Malang” yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berupa puzzle game berbasis Adobe Flash yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 6 Malang. *Puzzle game* ini memuat materi tentang perkembangan Pergerakan Nasional Indonesia. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menghasilkan persentase sebesar 85% dan 90% yang berarti media pembelajaran *puzzle game* valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Pada uji coba kelompok kecil menghasilkan persentase sebesar 81% yang berarti media pembelajaran *puzzle game* valid tanpa revisi. Kemudian pada uji coba lapangan, menghasilkan persentase sebesar 87,5% yang berarti valid dan layak digunakan sebagai media

pembelajaran di sekolah. Hasil data motivasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle game* menghasilkan persentase sebesar 47,5% yang berarti motivasi belajar siswa rendah, dan setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle game* menghasilkan persentase sebesar 85% yang berarti motivasi belajar siswa tinggi. Berdasarkan hasil pengembangan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle game* layak digunakan.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Ihzandy (2016) yang bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang layak pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Tanggulanom, Selopampang, Temanggung, Jawa Tengah. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengadaptasi dan mengkombinasikan 3 model penelitian pengembangan dari Borg & Gall, Dick & Carey dan Alessi & Trollip. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan hasil akhir 4,60 dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan kategori sangat layak dengan nilai 4,32. Selanjutnya pada uji coba pendahuluan melibatkan subyek 4 orang siswa mendapatkan skor penilaian 3,9 dengan kategori layak. Penilaian pada uji coba operasional oleh semua siswa kelas VI mendapatkan nilai 4.51 dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian dari guru IPA kelas VI mendapatkan skor 4.53 dengan kategori sangat layak. Dilihat dari hasil penilaian tersebut, produk multimedia pembelajaran IPA materi sistem tata surya layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Multimedia *Puzzle* Tata Surya

Berbasis *Flash* dalam Pembelajaran IPA Kelas VI UPTD SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan.

1.2 Tujuan

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu mengembangkan multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* yang layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPA bagi siswa kelas VI di UPTD SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* berbentuk CD atau DVD yang dioperasikan dengan komputer dalam penyajian pembelajarannya. Multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* dapat menampilkan teks, gambar, audio, video, dan permainan *puzzle* sehingga multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* ini bisa membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran karena siswa dapat mengoperasikan sendiri media tersebut. Multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* dimainkan kurang lebih selama 15 menit. Siswa memainkan game *puzzle* terlebih dahulu untuk memasuki tahap selanjutnya yaitu video pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya fokus pada permainan namun siswa juga dapat belajar. Video pembelajaran menyajikan tentang ringkasan materi sistem tata surya.

1.4 Pentingnya Penelitian pengembangan

Hasil penelitian Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan diantaranya:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ragam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Selain itu, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi refrensi untuk penelitian yang akan datang.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini dapat menambah pengetahuan guru serta bahan masukan tentang media pembelajaran yang efektif serta menciptakan suasana belajar yang menarik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

b) Bagi Siswa

Penelitian pengembangan ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan daya tarik belajar di dalam kelas. Selain itu multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran di dalam kelas.

c) Bagi Sekolah

Multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* dalam pembelajaran diharapkan dapat memotivasi warga sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik terutama dalam pemanfaatan teknologi.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1.6.1 Asumsi Penelitian Pengembangan Multimedia *Puzzle* Tata Surya Berbasis *Flash*

Menurut Surayin (2001:22) asumsi penelitian merupakan anggapan atau dugaan yang dapat diuji kebenarannya berdasarkan pada pengamatan dan percobaan dalam penelitian. Dalam penelitian ini dapat diasumsikan bahwa pengembangan multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas VI UPTD SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan.

1.6.2 Keterbatasan Penelitian

Peneliti memberikan batasan penelitian pengembangan untuk memberikan gambaran arah dari penelitian ini, batasan-batasan penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Pengembangan media pembelajaran ini terbatas pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), mata pelajaran IPA pada standar kompetensi 9. Memahami matahari sebagai pusat tata surya dan interaksi bumi dalam tata surya dan Kompetensi dasar 9.1 Mendeskripsikan sistem tata surya dan posisi penyusun tata surya.
- 2) Pengembangan media pembelajran disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, dan kemampuan siswa sekolah dasar kelas atas (kelas VI).
- 3) Pengembangan media pembelajaran tidak sampai pada tahap diseminasi. Pengembangan media pembelajaran ini hanya sampai pada tahap uji coba.

1.6 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* terhadap peningkatan minat belajar IPA siswa (kelas VI UPTD SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan Tahun Pelajaran 2018/2019), dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Multimedia

Multimedia merupakan sistem komunikasi interaktif dan terintegrasi berbasis komputer dalam proses pembelajaran. Istilah berbasis komputer yaitu program multimedia menggunakan komputer dalam menyajikan pembelajaran. Istilah terintegrasi yaitu multimedia pembelajaran dapat menampilkan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kali presentasi. Di dalam multimedia juga terdapat permainan untuk mengasah kemampuan siswa.

2) Multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash*

Multimedia *puzzle* tata surya berbasis *flash* adalah media pembelajaran berbasis komputer yang berisi permainan *puzzle*, gambar, teks dan video tentang sistem tata surya yang dibuat menggunakan aplikasi *flash*.

3) Minat belajar

Minat belajar adalah Minat belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu dalam pembelajaran. Minat belajar merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran. Minat belajar juga berbanding lurus dengan hasil belajar.

4) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala yang terjadi di alam dilakukan dengan cara meneliti dan melakukan eksperimen. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Mata pelajaran ini sangat berkaitan dengan alam sekitar.