

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan 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, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan suatu bangsa karena melalui pendidikan dapat tercipta generasi yang cerdas, berwawasan, terampil, dan berkualitas yang diharapkan dapat menjadi generasi-generasi yang dapat memberi perubahan bangsa menuju bangsa yang lebih baik. Pendidikan sebagai usaha terencana diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Saat ini pendidikan telah menjadi sebuah kebutuhan yang sangat penting, karena pada hakekatnya merupakan usaha untuk membimbing kemampuan individu untuk mengembangkan minat dan bakatnya secara utuh baik yang ditempuh dalam jalur formal maupun non formal.

Tujuan dari pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan berupaya untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab (UU RI No. 20 Tahun 2003). Pendidikan sendiri merupakan bagian dari pembangunan

nasional. Keberhasilan pendidikan suatu negara akan berdampak luas terhadap pembangunan suatu negara. Salah satu upaya menciptakan sumber daya manusia yang baik dan berkualitas yaitu harus dilaksanakan proses pembelajaran yang efektif, terencana, dan sistematis. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan bagi suatu bangsa harus diprioritaskan. Kualitas pendidikan sangat penting artinya, karena semakin tinggi kualitas pendidikan dan tingkat kompetensinya maka manusia itu akan menjadi sangat berkualitas. Untuk mencapai hal itu, hendaknya pelaksanaan pendidikan harus mampu menciptakan situasi, sarana dan proses pembelajaran yang sangat baik, sehingga minat dan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa juga memuaskan serta dapat diterapkan dalam kehidupannya. Keberhasilan proses pendidikan ditentukan juga oleh peran guru dalam penyampaian materi dan juga mengatasi hambatan-hambatan yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Pembelajaran pada hakikatnya (Sardiman, 2012:11-12) adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran tertentu ke penerima pesan. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran atau pendidikan 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 pengamatan selama Praktek Pengalaman Lapangan II yang dilakukan di SD Negeri Demangan 1 Bangkalan, guru dominan tidak menggunakan media pembelajaran 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 tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari. Guru biasanya hanya menggunakan buku tematik, LKS serta BUPENA dalam mengajar.

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar pesan” dari pengirim ke penerima (Arsyad, 2014:3). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna dalam 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, *manipulative object*, permainan dan lain-lain. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *manipulative object* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pemilihan media *manipulative object* karena materi yang

diajarkan pada tema ini tentang ekosistem, hubungan antar makhluk hidup serta volume bangun ruang. Media *manipulatif object* adalah segala benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dirasakan, dan dimanipulasi. Fungsi media *manipulative object* sendiri agar sesuatu yang masih belum jelas menjadi lebih kontekstual dan jelas.

Seorang guru harus dapat menerapkan media yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan pembelajaran, penyampaian bahan pembelajaran, kondisi belajar siswa, serta strategi atau metode yang memang telah dipilih. Berbagai jenis media pembelajaran adalah penting diketahui guru, dan tentu saja akan lebih baik lagi jika guru-guru itu memiliki kemampuan membuat media pembelajaran yang dibutuhkannya. namun pada kenyataan di lapangan masih banyak guru yang mengajar dengan menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Apalagi proses pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut berbasis tematik (kurikulum 2013) yang menggabungkan beberapa mata pelajaran. Sehingga guru harus membuat media pembelajaran yang beragam dan menjangkau seluruh mata pelajaran yang ada didalamnya.

Wulandari (2015) melakukan penelitian dengan tujuan mengembangkan media *manipulative object* miniatur hutan dan mendeskripsikan kelayakan media *manipulative object* miniatur hutan pada siswa kelas III SD Negeri Perreng 2 Burneh pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan

menggunakan model pengembangan Kemp & Dayton. Uji coba terbatas diterapkan di kelas III SD Negeri Perreng 2 Burneh.

Hasil penelitian tersebut berupa media *manipulative object* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan aspek rekayasa media yang diperoleh dari ahli materi yaitu 73,84%, ahli media pembelajaran yaitu, 76,25% sedangkan hasil ahli desain pembelajaran yaitu 61,54%. Hasil uji coba perorangan memperoleh presentase 94%”, uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 100% sedangkan uji coba lapangan memperoleh presentase 98%, hal ini juga dilihat dari hasil belajar yang mencapai ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan hasil pengembangan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *manipulative object* miniatur hutan layak digunakan.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Manipulative Object* “Kotak Hubungan Antar Makhluk Hidup” pada Pembelajaran Tema Ekosistem Kelas V SD Negeri Demangan 1 Bangkalan Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan kondisi nyata di SDN Demangan 1 Bangkalan bahwa kurangnya minat siswa dalam pembelajaran dan sulitnya memperhatikan guru yang sedang mengajar karena hanya menggunakan metode ceramah, belum tersedianya media pembelajaran dan kurangnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik sehingga masih terdapat nilai siswa yang berada di bawah KKM. Kondisi ideal yang diharapkan adanya perencanaan guru yang kreatif, inovatif dan menyenangkan dengan mengkombinasikan pembelajaran

dengan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Untuk mencapai kondisi ideal tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *manipulative object* “kotak hubungan antar makhluk hidup” pada pembelajaran tema ekosistem kelas V SD Negeri Demangan 1 Bangkalan Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.3 Tujuan

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *manipulative object* “kotak hubungan antar makhluk hidup” yang layak digunakan pada pembelajaran tema ekosistem kelas V SD Negeri Demangan 1 Bangkalan Tahun Pelajaran 2015/2016. Media pembelajaran *manipulative object* diharapkan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru terutama materi yang masih abstrak.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran *manipulative object* berbentuk 3 dimensi sehingga media ini dapat dilihat siswa dari berbagai sisi. Pengembangan media *manipulative object* yang disesuaikan dengan materi hubungan antar makhluk hidup, rantai makanan serta kubus. Media *manipulative object* yang dikembangkan juga menggunakan bahan dan alat yang ada dilingkungan sekitar. Media *manipulative object* ini berbentuk kubus yang bisa dibuka tutup pada setiap sisinya.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

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

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ragam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik di SD. Selain itu dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang serta teori yang ada dapat berguna untuk memajukan dunia pendidikan.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat menambah pengetahuan guru serta bahan masukan atau referensi tentang media pembelajaran yang efektif serta menciptakan suasana belajar dalam rangka menarik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan motivasi dan menciptakan daya tarik serta rasa senang dalam belajar di kelas. Selain itu media *manipulative object* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran *manipulative object* pada pembelajaran tematik ini diharapkan dapat memotivasi warga sekolah untuk mengembangkan

media pembelajaran yang efektif dan menarik. Selain itu pengembangan media *manipulative object* ini dapat meningkatkan kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1.6.1 Asumsi Penelitian Pengembangan Media *Manipulative Object*

Berbagai asumsi penelitian yang dapat dikemukakan yakni pengembangan media pembelajaran *manipulative object* “kotak hubungan antar makhluk hidup” dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di SD Negeri Demangan 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) Materi yang dikembangkan dalam produk pengembangan disesuaikan dengan kompetensi dasar pembelajaran tematik untuk Sekolah Dasar yang kemudian dikembangkan menjadi indikator pembelajaran.
- 2) Media *manipulative object* “kotak hubungan antar makhluk hidup” ini dikembangkan untuk materi pembelajaran tematik yang terdiri dari materi simbiosis, rantai makanan serta bangun ruang kubus.
- 3) Media *manipulative object* “kotak hubungan antar makhluk hidup” ini dapat digunakan siswa SD kelas V pada pembelajaran tema 8 tentang ekosistem.

1.7 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran *manipulative object* “*Hubungan Antar Makhluk Hidup*” pada pembelajaran tema ekosistem kelas V SD Negeri Demangan 1 Bangkalan, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) *Manipulative Object*

Manipulative object adalah benda-benda yang direkayasa sehingga bisa dilihat, disentuh dan dikelola dalam situasi belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk media *manipulative object* secara umum. Media *manipulative object* terdiri dari 3 jenis yakni realita, model serta model rakitan.

2) Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dengan memadukan anatar berbagai mata pelajaran atau bidang studi sehingga dapat memberikam pembelajaran yang bermakna.