

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang–undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, kepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa. Saat ini pendidikan di Indonesia mengalami perubahan secara bertahap sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Perubahan tersebut terjadi karena adanya pembaharuan-pembaharuan dalam dunia pendidikan. Pembaharuan yang dilakukan menuntut agar pendidikan semakin mengoptimalkan fungsi dari komponen-komponen pendidikan. Jika komponen-komponen pendidikan dapat berfungsi dengan baik, maka pencapaian tujuan pendidikan nasional akan semakin optimal, dan salah satu komponen pendidikan yaitu guru.

Seorang guru sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran. Guru harus memfasilitasi kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, inovatif, serta meningkatkan potensi dan aktivitas belajar peserta didik. Tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik serta melatih peserta didik dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif serta psikomotorik yang optimal sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan.

Seorang guru harus mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran, menyampaikan pelajaran serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan baik, selain itu guru juga harus mempunyai kemampuan dalam membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran sehingga akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2014:10).

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang di tata dan di ciptakan oleh guru (Arsyad, 2014:19). Maka dari itu, pemilihan media dalam proses belajar mengajar memiliki banyak jenisnya dan hanya menyesuaikan antara tujuan pembelajaran dengan karakteristik media tersebut. Beragam jenis media yang ada tersebut mengalami perkembangan yang pesat terutama dari segi penyajian yang semakin hari semakin inovatif. Pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan kondisi guru dan peserta belajar, terutama respon dan kebutuhan peserta belajar. Peran media tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan guru kepada siswa saja akan tetapi media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat siswa dalam memahami lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh guru.

Proses pembelajaran IPA DI SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan masih menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah dan diskusi. Sekolah dasar ini

mempunyai 6 ruang kelas. Berdasarkan hasil angket awal siswa menunjukkan 72% siswa kelas 5 SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan menyukai pembelajaran IPA. Namun minat belajar siswa tersebut tidak sejalan dengan hasil belajar siswa, dikarenakan masih banyak siswa kelas 5 yang hasil belajarnya dibawah KKM yang sudah ditetapkan. Siswa yang hasil belajarnya dibawah KKM sebanyak 56% (18 siswa) dari jumlah keseluruhan yakni 32 siswa. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh banyak faktor diantaranya strategi pembelajaran yang tidak tepat, media pembelajaran yang sesuai, sumber belajar yang masih belum mencukupi dan lain sebagainya.

Media pembelajaran (Asyad, 2014:10) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Peneliti tertarik untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan, salah satu alternatifnya adalah media kartu bergambar alat optik. Media kartu bergambar (Arsyad, 2014:115) merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Pemilihan media kartu bergambar alat optik didasari oleh materi jenis alat optik membutuhkan media pembelajaran yang konkret. Selain itu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas masih bersifat monoton serta minimnya penggunaan media. Media yang biasanya digunakan guru hanya berupa gambar serta video tanpa mengkombinasikan dengan strategi atau metode pembelajaran yang menyenangkan. Dengan pengembangan media pembelajaran kartu

bergambar alat optik diharapkan memudahkan siswa untuk mengingat semua materi yang diajarkan. Kartu bergambar dikembangkan sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai. Media kartu bergambar dapat berisikan kata-kata atau uraian singkat tentang alat optik. Media ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi alat optik dan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Fatimah (2015) melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan *Borg&Gall* dengan 10 tahapan. Hasil penelitian tersebut berupa media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi materi dilakukan 2 tahap dengan hasil penilaian pada tahap I mendapatkan rata-rata 4,6 sehingga masuk dalam kriteria “sangat baik” dan validasi tahap II mendapatkan rata-rata 4,8 dengan kriteria “sangat baik”. Validasi materi dilakukan 3 tahap dengan hasil validasi tahap I mendapatkan rata-rata 3,8 dengan kriteria “baik”, validasi tahap II mendapatkan rata-rata 4 dengan kriteria “baik” dan validasi tahap III mendapatkan rata-rata 4,17 dengan kriteria “baik”. Uji coba media dilakukan 3 tahap dengan rata-rata 4,57; 4,47; dan 4,58 yang semuanya masuk pada kriteria “sangat baik”.

Permana (2014) melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Kartu Bergambar Magnetik pada Mata pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Penguasaan Kosakata Padakelas II SDN Mojosari. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu bergambar magnetik pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Mojosari. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan R&D oleh Sugiyono, model pengembangan ini dipilih karena langkah-langkah pengembangan yang sistematis dan mudah dilaksanakan dalam penelitian. Disesuaikan dengan kebutuhan, penelitian ini hanya menggunakan enam tahapan. Media ini telah diujicobakan kelayakannya dan ke efektifannya melalui ahli materi dan ahli media. Pengembangan media ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji validasi kelengkapan media kartu bergambar magnetik oleh ahli materi I dengan 3,73 kategori sangat baik, ahli materi II dengan 3,78 kategori sangat baik, ahli media I dengan 3,8 dengan kategori sangat baik, ahli media II dengan 3,83 kategori sangat baik, angket siswa dengan 89,29 kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti ingin melakukan pengkajian penyelesaian permasalahan melalui penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Alat Optik terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini dapat dirumuskan yakni mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar alat optik yang layak dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPA bagi siswa kelas V di SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran kartu bergambar merupakan media pembelajaran visual dua dimensi. Media ini akan berisi gambar-gambar tentang jenis alat optik serta informasi tentang gambar alat optik tersebut.
- b. Bentuk dari media pembelajaran kartu bergambar ini menyerupai kartu remi dengan ukuran $7\text{cm} \times 10\text{cm}$ menyesuaikan ukuran gambar alat optik.
- c. Terbuat dari bahan-bahan yang mudah dijumpai dilingkungan sekitar seperti *art paper* serta *print out* gambar alat optik yang menarik, kotak penyimpanan ponsel genggam.
- d. Media pembelajaran kartu bergambar alat optik ini dioperasikan secara berkelompok dan dimainkan bergilir seperti permainan kartu remi.

- e. Media kartu bergambar yang dikembangkan terdiri dari kartu bergambar alat optik, buku pengangan guru, serta buku panduan siswa. dan setiap kotak terdiri dari 2 set media kartu bergambar.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah refrensi baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat serta menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA di SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh saat belajar di perguruan tinggi terhadap masalah-masalah yang dihadapi di lingkungan sekolah dasar secara nyata.

b) Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran kartu bergambar ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi alat optik dengan baik dan menarik serta meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan maupun dapat mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah ketersediaan media pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran IPA.

Selain itu media ini dapat dipakai sebagai bahan acuan untuk meningkatkan kreativitas sekolah dalam menggunakan maupun mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1.5.1 Asumsi Penelitian Pengembangan Media Kartu Bergambar Alat Optik

Asumsi penelitian (Surayin, 2001:22) merupakan anggapan atau dugaan yang dapat diuji kebenarannya berdasarkan pada pengamatan dan percobaan dalam penelitian. Dalam penelitian ini dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran kartu bergambar alat optik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan.

1.5.2 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 pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang kemudian dikembangkan menjadi indikator pembelajaran. Dalam penelitian ini standar kompetensinya yaitu menerapkan sifat-sifat cahaya melalui kegiatan membuat suatu karya/model sedangkan kompetensi dasarnya yaitu mendeskripsikan sifat-sifat cahaya.
- 2) Media kartu bergambar alat optik disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan.

- 3) Penelitian ini tidak sampai pada tahapan diseminasi secara utuh karena pertimbangan faktor biaya dan waktu.

1.6 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran kartu bergambar alat optik terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan, dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran tidak dapat terpisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Saat ini guru harus mempunyai keterampilan dalam membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

b) Media Kartu bergambar

Media kartu bergambar adalah media visual dua dimensi dengan bentuk kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Media ini dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang masih abstrak. Selain itu media ini sangat fleksibel sehingga cocok untuk berbagai mata pelajaran.

c) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tahapan pencapaian aktual yang ditampilkan oleh individu yang belajar dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, psikomotor, maupun afektif.

d) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam adalah kumpulan teori yang sistematis mempelajari tentang alam semesta serta gejala-gejala alam dan berkembang melalui metode ilmiah. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Mata pelajaran ini sangat berkaitan dengan alam sekitar sehingga membutuhkan sumber belajar ataupun media yang tepat dalam mempelajarinya.