

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun dan meningkatkan kehidupan sosial masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan yang berkualitas akan berpengaruh terhadap kemajuan suatu negara. Dalam konteks ini, pendidikan memainkan peran yang krusial sebagai penyedia generasi yang berkualitas dan memiliki keterampilan yang baik (Andiani., dkk. 2022, hal. 406). Pada hakikatnya, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Yusuf, 2021, hal. 3). Dalam proses pendidikan, guru dan siswa merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain. Dari sinilah terjadinya proses belajar dan pembelajaran. Belajar diartikan sebagai sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain (Festiawan, 2020, hal. 8). Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasi pada lingkungan belajar, proses belajar mengajar berlangsung tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada di dalamnya. Masing-masing komponen memiliki keterkaitan dan saling berpengaruh dalam setiap proses pembelajaran (Wisada., dkk, 2019, hal. 141).

Proses pembelajaran merupakan kegiatan komunikasi yang di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan tertentu dari guru kepada siswa, yang bertujuan agar pesan yang disampaikan berupa topik-topik dalam mata pelajaran tertentu dapat diterima oleh siswa. Sederhananya pada kegiatan pembelajaran terjadi proses komunikasi dari pendidik kepada siswa dengan tujuan agar informasi dapat diterima dengan baik oleh siswa dan berpengaruh terhadap pemahaman serta

perubahan tingkah laku (Masdul, 2018, hal. 2). Pemahaman siswa menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran, karena ketika siswa memiliki pemahaman yang baik, maka siswa tersebut mampu memahami bahan atau materi yang disampaikan oleh guru (pendidik), mampu memaknai arti yang dipelajari dengan cara menjelaskan, menginterpretasikan, memberikan contoh, hingga menyimpulkan. Menurut Astuti dan Dasmo (Deliany., dkk, 2019, hal. 93) mengatakan bahwa pemahaman merupakan bagian ranah kognitif yang tingkatannya lebih tinggi dari pengetahuan, serta merupakan dasar untuk membangun wawasan. Pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran di berbagai mata pelajaran menjadi harapan ideal dalam proses pendidikan. Pemahaman ini menjadi faktor fundamental dalam menjalankan proses pembelajaran.

Materi pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar seringkali terdiri dari konsep-konsep yang abstrak, yang perlu divisualisasikan agar siswa dapat memahaminya dengan lebih mudah. Salah satu mata pelajaran yang seringkali sulit untuk divisualisasikan oleh siswa di tingkat sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dengan pemahaman yang baik terhadap materi IPA, diharapkan siswa dapat menjadi lebih sensitif dan mengenal gejala-gejala yang terjadi di alam dan di sekitar mereka. Namun, pada kenyataannya, masih terdapat siswa di tingkat sekolah dasar yang belum memiliki pemahaman yang memadai terkait mata pelajaran IPA. Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada siswa kelas III di salah satu sekolah dasar daerah kabupaten bandung barat (KBB), ditemukan bahwa dari keseluruhan siswa kurang lebih sebanyak 70% belum mampu dan masih bingung dengan konsep mengelompokkan hewan sesuai ciri tertentu. Siswa bahkan masih kurang mengenal ciri-ciri umum dari kebanyakan hewan dan hanya menerka-nerka ciri-ciri dari hewan yang ditanyakan. Setelah dilakukan pengamatan lebih dalam terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi siswa kesulitan dalam mengelompokkan hewan antara lain pemahaman konsep siswa yang masih kurang dan adanya keterbatasan dalam mengenal berbagai macam hewan. Keterbatasan ini dapat disebabkan oleh kurangnya akses terhadap sumber pembelajaran yang mencakup berbagai macam hewan, seperti buku atau pengalaman langsung dengan hewan-hewan tersebut. Tanpa pengetahuan yang memadai tentang berbagai jenis hewan

dan karakteristiknya, siswa akan menghadapi kesulitan dalam mengelompokkan hewan dengan benar.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa kemampuan siswa dalam mengelompokkan hewan terhambat oleh keterbatasan pengetahuan tentang berbagai jenis hewan serta kurangnya pemahaman konsep mata pelajaran IPA khususnya pada materi pengelompokan hewan. Hal tersebut dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Deliany, dkk (2019, hal. 91) terungkap bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA dikatakan masih rendah. Rendahnya pemahaman konsep IPA dapat dilihat karena siswa kurang dapat mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat atau konsepnya, kurang dapat memberi contoh dan non contoh dari sebuah konsep, serta tidak dapat menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur tertentu. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya pemahaman konsep IPA siswa, salah satunya media yang diterapkan selama proses pembelajaran IPA kurang bervariasi serta kurang memvisualisasikan materi yang abstrak karena keterbatasan media dan fasilitasnya.”

Sehubungan dengan hal itu penelitian lainnya yang dilakukan oleh Wardhani (2018, hal. 125) ditemukan bahwa “permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA pada materi pengelompokan hewan. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya adalah cara mengajar masih berpusat pada guru (*teacher center*). Dalam pembelajaran, siswa dijadikan sebagai objek bukan sebagai subjek.”. Berdasarkan permasalahan tersebut, sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru kelas ditemukan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat dikatakan jarang dilakukan di sekolah tersebut. Adapun media yang pernah digunakan adalah menampilkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran di depan kelas dan memanfaatkan buku tematik untuk sumber bagi guru dan siswa. Sedangkan penggunaan media seperti papan belum dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Maka, untuk mengatasi masalah ini, diperlukan upaya yang dapat membantu siswa meningkatkan pengetahuan mereka tentang hewan-hewan dan pemahaman terkait materi pengelompokan hewan. Seorang guru dapat

menggunakan berbagai strategi seperti penggunaan media pembelajaran yang interaktif, serta pembelajaran kolaboratif yang melibatkan diskusi dan berbagi pengetahuan antara siswa. Dengan demikian, diharapkan siswa akan dapat memperluas pengetahuan mereka tentang berbagai macam hewan dan memahami bagaimana hewan-hewan tersebut hidup dan berkembang dalam lingkungan mereka.

Penggunaan media dalam sebuah pembelajaran mampu menjadi alternatif dalam menghidupkan suasana pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi atau informasi kepada siswa. Apabila dalam suatu pembelajaran tidak menggunakan sebuah media, maka pembelajaran akan cenderung tidak maksimal, karena kemungkinan informasi atau materi yang diberikan guru terhadap siswa tidak sepenuhnya dapat diterima dengan baik. (Muthoharoh, 2019, hal. 167) menuliskan “jika dalam sebuah pembelajaran tidak ada pengembangan dalam penggunaan media maka proses belajar mengajar akan menjadi monoton dan tidak menyenangkan, bahkan siswa cenderung malas mengikuti pembelajaran.” Selain itu, tidak hanya mampu menjadi perantara dalam menyampaikan materi dalam suatu pembelajaran, tetapi media juga mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya. Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Gusmania & Wulandari (2018, hal. 66) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih paham terhadap materi yang disampaikan.

Dalam hal ini pengembangan suatu media harus dibuat lebih menarik, sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh gurunya. Media papan merupakan suatu alat yang dibuat sedemikian rupa berbentuk papan dan digunakan untuk menyampaikan pesan maupun merangsang pikiran serta minat siswa untuk mencapai pembelajaran yang meliputi: papan buletin, papan tulis, papan magnet, papan flanel, dan lain-lain” (Kamaladini., dkk, 2021, hal. 94). Dengan mengembangkan sebuah media berupa papan klasifikasi hewan berbasis permainan ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memiliki pemahaman IPA khususnya materi pengelompokan hewan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengusung judul “Pengembangan Media “Paklah” (Papan Klasifikasi Hewan) Berbasis Permainan Untuk

Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Pengelompokan Hewan Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah ingin menjawab pertanyaan:

1. Bagaimanakah desain awal pengembangan media PAKLAH (Papan Klasifikasi Hewan) berbasis permainan terhadap siswa kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil validasi ahli mengenai media PAKLAH (Papan Klasifikasi Hewan) berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan siswa kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimanakah desain akhir pengembangan media PAKLAH (Papan Klasifikasi Hewan) berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan siswa kelas III sekolah dasar?
4. Bagaimanakah peningkatan pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan pada siswa kelas III sekolah dasar setelah menggunakan media PAKLAH (Papan Klasifikasi Hewan) berbasis permainan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain awal pengembangan media PAKLAH (Papan Klasifikasi Hewan) berbasis permainan terhadap siswa kelas III sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil validasi ahli mengenai media PAKLAH (Papan Klasifikasi Hewan) berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan siswa kelas III sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan desain akhir pengembangan media PAKLAH (Papan Klasifikasi Hewan) berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan siswa kelas III sekolah dasar.
4. Mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan pada siswa kelas III sekolah dasar setelah menggunakan media PAKLAH (Papan Klasifikasi Hewan) berbasis permainan.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pengetahuan kepada peneliti dan pembaca dalam mengembangkan media papan pengelompokan hewan yang berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III sekolah dasar terhadap materi pengelompokan hewan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

a. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru karena media yang disajikan mampu mewadahi karakteristik siswa yang beragam.
- 2) Memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga menambah minat dan motivasi siswa untuk belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Mempermudah guru dalam menyajikan informasi terkait ilmu pengetahuan yang akan diberikan pada siswa.
- 2) Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik minat siswa untuk lebih aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran pada lembaga pendidikan yang dipimpinnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi bahan acuan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti selanjutnya tentang meningkatkan pemahaman siswa kelas III sekolah dasar terhadap materi pengelompokan hewan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi

Berikut merupakan sistematika penulisan yang diterapkan dalam skripsi ini.

1. Bab I, Pendahuluan. Bab ini berisikan Latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi.
2. Bab II, Kajian pustaka. Bab ini memuat teori- teori yang menunjang penelitian. Bab ini berisikan penjelasan untuk mendukung landasan penelitian, pendapat serta definisi dari para ahli serta penelitian-penelitian yang relevan dengan topik yang dibahas.
3. Bab III, Metode penelitian. Bab ini berisikan tentang prosedural penelitian yang akan dilaksanakan mulai dari pendekatan penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan, teknik dan instrumen pengumpulan data serta analisis data.
4. Bab IV, Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisikan pemaparan temuan dan pembahasan terkait desain awal, hasil validasi ahli, desain akhir media yang dikembangkan, dan peningkatan pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan pada siswa.
5. Bab V, Simpulan. Bab ini berisikan simpulan dari temuan dan pembahasan penelitian dan terdapat rekomendasi bagi pembaca.