

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari tingkat dasar seperti Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) hingga jenjang perguruan tinggi. Irianto (2014) menyatakan bahwa IPA memiliki kaitan yang sangat erat bagi setiap makhluk hidup yang ada di alam semesta. Beliau mengemukakan bahwa

IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan-pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Melalui pembelajaran IPA diharapkan peserta didik mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan makhluk hidup dan alam semesta, hingga memiliki manfaat bagi kehidupannya di masa sekarang dan masa depan (hlm. 66).

Melalui pernyataan tersebut, maka pembelajaran IPA sangatlah penting dibelajarkan sejak dini khususnya di SD. Dalam Permendiknas No.21 tahun 2016 tentang standar isi, kompetensi yang menjadi tujuan mata pelajaran IPA bagi peserta didik adalah 1) Menunjukkan sikap ilmiah: rasa ingin tahu, jujur, logis, kritis, dan disiplin melalui IPA. 2) Mengajukan pertanyaan: apa, mengapa, dan bagaimana tentang alam sekitar. 3) Melakukan pengamatan objek IPA dengan menggunakan panca indra dan alat sederhana 4) Menceritakan hasil pengamatan IPA dengan bahasa yang jelas. 5) Menyajikan data hasil pengamatan alam sekitar dalam bentuk tabel atau grafik. 6) Membuat kesimpulan dan melaporkan hasil pengamatan alam sekitar secara lisan dan tulisan secara sederhana. 7) Menjelaskan konsep dan prinsip IPA.

Dewasa ini, dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di SD, siswa masih kesulitan dalam memahami konteks materi yang disampaikan oleh guru. Ini dikarenakan materi IPA yang cukup banyak, serta peran guru membantu siswa dalam memberi materi yang abstrak atau sulit dipahami oleh siswa. Timbulnya pemahaman dari dalam diri siswa terkait pembelajaran IPA yaitu banyaknya

bacaan yang harus dihafalkan serta harus dipecahkan. Oleh karena itu, guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Kreatifitas guru dalam mengajar adalah tantangan yang harus diselesaikan karena dengan demikian tujuan pembelajaran yang diharapkan mampu terwujud. Khususnya untuk di SD guru haruslah memahami tingkat perkembangan siswa sebagai dasar terlaksananya pembelajaran yang sesuai dengan tujuan.

Karakteristik dari siswa SD biasanya masih ingin melihat sesuatu secara nyata (konkrit) dan dapat merasakan langsung. Hal ini sejalan dengan teori Piaget tentang perkembangan interaksi siswa (dalam Suyono dan Hariyanto, 2011, hlm. 83) bahwa “...siswa sekolah dasar yang berusia 7-8 tahun hingga 12-14 tahun termasuk kedalam tahapan operasional konkrit. Pemikiran siswa masih dibangun berdasarkan benda-benda yang bersifat konkrit untuk membangun pemahaman konsep yang abstrak.” Anak-anak pada usia ini akan antusias terhadap benda-benda yang dapat diamati panca indranya. Guru pun berperan dalam mengupayakan pelaksanaan pembelajaran yang mampu menunjang keberhasilan proses pembelajarannya. Pembelajaran yang diharapkan haruslah dapat menumbuhkan rasa senang dan membuat siswa selalu mengingat hal-hal yang dipelajarinya. Meninjau dari hal tersebut, dibutuhkan metode pembelajaran yang variatif. Salah satunya dengan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk mempermudah memahami materi mengenai Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya.

Kondisi pembelajaran yang kondusif akan tercapai apabila dilakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat peserta didik dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru. Media pembelajaran berasal dari penggabungan dua buah kata yaitu media dan pembelajaran. Menurut *Association of Education and Communication Technology* (dalam Sanjaya, 2012, hlm. 57) sebuah organisasi yang bergerak di bidang teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Berbeda dengan Hanick, dkk (dalam Sanjaya, 2012, hlm.

57) *“media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi”*. Dari pendapat tersebut dapat ditarik garis besarnya bahwa media merupakan sebuah perantara dari sumber informasi kepada penerima informasi. Kemudian pembelajaran sendiri merupakan kegiatan belajar guna mencapai tujuan dari kurikulum. Apabila dipadukan dari dua pengertian di atas, media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan tujuan kurikulum kepada penerima atau peserta didik. Seel dan Richey (dalam Arsyad, 2016) mengemukakan bahwa *“yang dimaksud sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang, materi dan lingkungan pembelajaran”*. Berdasarkan definisi sumber belajar salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Salah satu bentuk dari media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis visual. Media berbasis visual termasuk penggolongan media berdasarkan penggunaan medianya. Menurut Agustina (2010) media visual dikelompokkan menjadi media grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, dan komik. Peneliti melakukan sebuah penelitian mengenai pengaruh penggunaan media visual dalam kegiatan pembelajaran Matematika. Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen pada dua sekolah menengah kejuruan di Jakarta dengan sampel 68 siswa. Pengujian dilakukan pula pada minat belajar siswa dengan ukuran tinggi dan rendah. Berdasarkan uji SPSS yang dilakukan oleh peneliti, menghasilkan kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang mempunyai minat tinggi dengan siswa yang mempunyai minat rendah, pada kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan media visual juga tidak terdapat perbedaan antara siswa yang mempunyai minat tinggi dan siswa yang mempunyai minat rendah, serta pada kelompok siswa yang belajar tanpa menggunakan media visual tidak terdapat perbedaan antara siswa yang mempunyai minat tinggi dan siswa yang mempunyai minat rendah.

Meninjau penelitian dengan menggunakan media visual yang berupa kartu kuartet yang dilakukan oleh Setiyorini dan Abdullah (2013) pada saat melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) di sebuah sekolah daerah Surabaya, bahwa

sebelum peneliti melakukan perlakuan dengan pembelajaran materi kenampakan alam di lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya, siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya berjumlah 16 orang dan jumlah siswa 36 orang. Peneliti melakukan penelitian PTK mengenai pembelajaran materi kenampakan alam di lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya menggunakan media pembelajaran kartu kuartet. Hasil yang didapat setelah peneliti melakukan perlakuan/ uji coba menggunakan media pembelajaran kartu kuartet adalah bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam di lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya dengan menggunakan media kartu kuartet menunjukkan peningkatan yang signifikan dari setiap siklusnya. Pada data awal hanya hanya 16 siswa yang tuntas dari 36 siswa kelas IV SDN Jajartunggal III/452 Surabaya, atau jika dipresentasikan menjadi 44,44%. Pada siklus I, siswa yang tuntas naik menjadi 24 orang, dengan persentase sebesar 66,67%, sedangkan siklus II siswa yang tuntas kembali naik menjadi 25 orang, dengan persentase 72,22%, dan siklus III, siswa yang tuntas berjumlah 33 orang dengan persentase 91,66%. Maka dalam penelitian ini, target hasil belajar siswa telah tercapai pada siklus III, bahkan melebihi target yang telah ditentukan.

Adapun penelitian ini bermaksud untuk menggunakan media berbasis visual yang berupa modifikasi dari kartu kuartet dalam pembelajaran IPA dengan nama media pembelajaran Kartu Informasi Penyesuaian MakhluK Hidup dengan Lingkungannya. Media ini merupakan sebuah media baru hasil dari pengembangan kartu kuartet yang dikaitkan dengan materi Penyesuaian MakhluK Hidup dengan Lingkungannya. Terciptanya sebuah media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dapat membantu siswa dalam mempermudah memahami materi. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dirancang dalam pembelajaran IPA SD pada materi Penyesuaian MakhluK Hidup dengan Lingkungannya. Adanya perubahan dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas perlu dilakukan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar penyampaian materi Penyesuaian MakhluK Hidup dengan Lingkungannya pada pembelajaran IPA tersampaikan dengan baik.

Media pembelajaran Kartu Informasi Penyesuaian MakhluK Hidup dengan Lingkungannya, merupakan suatu modifikasi media pembelajaran dari kartu kuartet yang terdiri dari empat kartu menjadi lima kartu setiap kelompoknya. Gambar di dalam kartunya sendiri sangat bervariasi sesuai dengan konteksnya, konteks penyesuaian diri hewan terhadap lingkungannya secara morfologi, konteks penyesuaian diri hewan terhadap lingkungannya secara fisiologi, konteks adaptasi tumbuhan terhadap lingkungannya secara morfologi, konteks adaptasi tingkah laku hewan terhadap lingkungannya, dan konteks adaptasi tingkah laku tumbuhan terhadap lingkungannya. Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan untuk mempermudah memahami konsep pembelajaran IPA.

Media pembelajaran yang dirancang berhubungan dengan aspek pengembangan kognitif yang terlihat dari materi dalam kartu, afektif yang terlihat dari sikap sosial siswa dalam menggunakan kartu, dan psikomotor yang terlihat saat siswa menggunakan strateginya dalam memainkan/menggunakan kartu. Dengan penggunaan media pembelajaran ini, diharapkan guru dapat menyampaikan informasi dari materi pembelajaran dengan cara yang kreatif, aktif, dan komunikatif sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dan menumbuhkan minat, motivasi, dan semangat belajar siswa sendiri.

Untuk mengetahui media pembelajaran yang dirancang layak dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran IPA, maka media pembelajaran Kartu Informasi Penyesuaian MakhluK Hidup dengan Lingkungannya diujicobakan dan divalidasi dalam pembelajaran IPA. Dengan demikian, disusunlah skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Kartu Informasi Penyesuaian MakhluK Hidup dengan Lingkungannya”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari permasalahan di atas maka penulis merumuskan masalah dari penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk/desain dari media pembelajaran Kartu Informasi Penyesuaian MakhluK Hidup dengan Lingkungannya yang digunakan untuk pembelajaran IPA SD ?

2. Bagaimana pengembangan desain media pembelajaran Kartu Informasi Penyesuaian MakhluK Hidup dengan Lingkungannya yang digunakan untuk pembelajaran IPA SD ?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Kartu Informasi Penyesuaian MakhluK Hidup dengan Lingkungannya dalam hal konten dan materi untuk digunakan dalam pembelajaran IPA SD ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait rancang bangun media pembelajaran adalah :

1. Untuk menemukan bentuk/desain dari media pembelajaran Kartu Informasi MakhluK Hidup dengan Lingkungannya yang layak digunakan untuk pembelajaran IPA SD.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan desain dari media pembelajaran Kartu Informasi MakhluK Hidup dengan Lingkungannya yang digunakan untuk pembelajaran IPA SD.
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Kartu Informasi MakhluK Hidup dengan Lingkungannya dalam hal konten dan materi untuk digunakan dalam pembelajaran IPA SD.

1.4. Manfaat Penelitian

Dalam hal ini peneliti mengemukakan manfaat dari penelitian ini dengan mengemukakan dua manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat secara Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan mengenai penerapan media pembelajaran kartu informasi MakhluK Hidup dengan Lingkungannya dalam pembelajaran IPA SD.
 - b. Menambah pengetahuan mengenai desain dan pengembangan media pembelajaran IPA SD
 - c. Menambah pengetahuan mengenai penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media terkait media yang dirancang.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu siswa dengan mudah memahami materi mengenai Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. Media ini dapat dimanipulasi dan digunakan dalam bentuk permainan. Sehingga siswa tidak akan merasa bosan, menumbuhkan minat, motivasi, dan semangat dalam belajar. Selain itu, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan media pembelajaran Kartu Informasi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya diluar jam pelajaran sekolah.
- b. Meningkatkan pemahaman guru akan pentingnya alat bantu/media pembelajaran dalam membantu siswa memahami materi.
- c. Menambah pemahaman dan wawasan guru dalam mendesain kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student center*), serta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
- d. Sebagai sumbangan pemikiran dan inovasi media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dan dipahami oleh siswa. Serta meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan mengikuti perkembangan zaman dan karakteristik siswa. Dengan begitu dapat meningkatkan fasilitas untuk mendukung penggunaan media pembelajaran.
- e. Sebagai bahan masukan untuk para pengelola pendidikan anak sekolah dasar dalam merencanakan, melaksanakan, menempatkan, dan mengevaluasi pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif pada pembelajaran IPA.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi, penulis memaparkan laporan hasil penelitiannya dalam 5 BAB dengan ketentuan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, pada Bab I ini terdapat beberapa poin yang menjadi permulaan/pendahuluan dalam menyusun laporan hasil penelitian. Seperti terdapat poin latar belakang dari penelitian ini dilakukan, rumusan masalah penelitian yang merumuskan permasalahan yang berdasarkan latar belakang penelitian, tujuan

penelitian menjabarkan tujuan dari peneliti melakukan penelitian tersebut, dan manfaat/signifikasi penelitian. Peneliti memaparkan manfaat dari penelitian yang dilakukannya, serta struktur organisasi skripsi yang menjelaskan struktur dari penyusunan laporan hasil penelitian/skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, dalam Bab II peneliti memaparkan teori-teori yang mendukung penelitiannya dalam point kajian pustaka, dan penulis menguraikan penelitian yang relevan.

BAB III Metode Penelitian, dalam bab ini penulis memaparkan desain penelitian yang digunakan dengan alasan pemilihan desain tersebut, kemudian terdapat prosedur penelitian yang memaparkan secara jelas dari langkah-langkah penelitian yang dilakukan terutama bagaimana desain penelitian dioperasionalkan secara merata. Kemudian terdapat partisipan penelitian yang menguraikan populasi dari penelitiannya dan teknik pengambilan sampel penelitian, dan sampel penelitian dengan identifikasinya, kemudian definisi operasional yang memberikan penjelasan dari judul penelitian agar tidak terjadi kesalah pahaman pembaca. Kemudian instrument penelitian yang digunakan selama penelitian, tujuannya, penggunaannya serta justifikasinya secara jelas, tetapi hanya berupa kisi-kisi seperti indikator, sub-indikator dan pedoman penilaiannya saja, dan hasil instrument dijadikan lampiran. Kemudian terdapat teknik analisis data yang secara khusus disampaikan jelas analisis dari data yang dimiliki untuk memperoleh suatu kesimpulan/hasil temuan.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini peneliti menuliskan temuan penelitian yang penyampaian hasil pengolahan data yang dapat berbentuk tabel, grafik atau deskriptif serta menyertai tampilan tersebut dengan ringkasan penjelasan sehingga temuan tersebut lebih bermakna. Serta pada Bab ini pula penulis menuliskan pembahasan yang di dalamnya terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan seperti (1) melihat kembali pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan dan (2) melakukan pengaitan hasil temuan dengan kajian pustaka relevan yang telah ditulis sebelumnya.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, pada bab ini peneliti menuliskan Simpulan hasil dari penelitian serta menuliskan implikasi dari penelitian serta rekomendasi terhadap penelitian yang dilakukan.