

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh setiap manusia. Hamalik (2018:3) mengartikan pendidikan sebagai suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Pendidikan akan membawa kemajuan bagi setiap individu atau seseorang untuk menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan di sekolah merupakan suatu tempat terjadinya proses belajar mengajar yang diselenggarakan di sekolah.

Belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses edukatif antara guru dan siswa. Tujuan dari interaksi edukatif tersebut meliputi peningkatan kompetensi tiga aspek yakni kognitif, psikomotorik, dan afektif. Untuk mencapai tujuan secara baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru, baik dalam penyampaian materi, penggunaan metode dan penggunaan media. Guru diharapkan untuk lebih kreatif melakukan inovasi pembelajaran didalam kelas. Salah satu inovasi yang dimaksud adalah penggunaan media. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu guru maupun siswa, karena akan memudahkan guru untuk menjelaskan materi dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Materi pelajaran dalam sebuah pembelajaran dapat dengan mudah dipahami dan diterima oleh siswa dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Sebagaimana dikatakan oleh Susilana (2017:9) bahwa media berguna untuk menimbulkan gairah belajar siswa. Siswa menjadi semangat dalam proses belajar mengajar karena adanya interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan Sudjana (2010:2) berpendapat bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Media pembelajaran hendaknya digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat dengan mudah memahami dan mengerti materi pelajaran yang disampaikan juga dapat menarik siswa menjadi belajar lebih aktif. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang media pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang mampu mengaktifkan proses belajar belajar mengajar, mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, ditemukan masalah masalah yang timbul dalam

kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan sering terjadi misalnya siswa membuat gaduh kelas, mengobrol dengan teman, bermain dan sebagainya. Hal demikian terjadi karena dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal misalnya kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran karena kurang menariknya metode yang digunakan oleh guru sedangkan faktor eksternal karena tidak adanya media pembelajaran yang digunakan guru sehingga berpengaruh terhadap aktifitas siswa di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV yang dilakukan di SD Negeri 105335 Kebun Sayur, pada proses pembelajaran siswa masih kesulitan dalam memahami materi. Kesulitan siswa dalam memahami materi dikarenakan siswa tidak mendengarkan dengan baik materi yang disampaikan. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah secara terus menerus akan membosankan bagi siswa. Salah satu cara penyampaian materi yang dapat mengatasi kebosanan siswa adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran. Akan tetapi, ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah tersebut sangat terbatas, khususnya media pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Belum tersedia media pembelajaran secara khusus untuk materi gaya dan gerak benda. Guru hanya memanfaatkan benda-benda di lingkungan sekitar siswa, hal ini dikarenakan guru memiliki keterbatasan dalam biaya, waktu, serta pemahaman dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu media pembelajaran

yang sering digunakan guru saat ini yaitu gambar dan tulisan yang ditempel di kertas karton kemudian dipajang di depan kelas, atau sering disebut media cetak. Media cetak pada umumnya berupa tulisan. Media cetak yang ada belum mampu menarik perhatian peserta didik agar peserta didik aktif dalam pembelajaran. Siswa lebih menyukai media pembelajaran yang nyata, dapat dilihat langsung oleh siswa dan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas salah satu upaya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menghilangkan kejenuhan siswa sehingga siswa aktif dan dapat dengan mudah memahami pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran pada mata pelajaran IPA yaitu pada materi Gerak Benda. Maka dari itu peneliti mengambil judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Kogerbe (Kotak Gerak Benda) Pada Materi Gerak Benda Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 105335 Kebun Sayur**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini. Adapun masalah-masalah tersebut dapat sebagai berikut :

- 1.2.1 Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.

- 1.2.2 Dalam menyampaikan materi, guru cenderung menggunakan metode/model ceramah, sehingga pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa.
- 1.2.3 Media pembelajaran sangat terbatas, khususnya media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.
- 1.2.4 Keterbatasan waktu, biaya serta pemahaman guru dalam membuat media pembelajaran inovatif, efektif, dan menyenangkan
- 1.2.5 Media yang tersedia belum mampu menarik perhatian peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yaitu keterbatasan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA menunjukkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada ruang lingkup yang mampu dijangkau oleh peneliti. Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Kogerbe (Kotak Gerak Benda) yang dibuat semenarik mungkin sesuai dengan materi gerak benda di kelas IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur Kecamatan Tanjung Morawa T.A 2019/2020 .
- 1.3.2 Materi pelajaran berfokus pada muatan pelajaran IPA materi gerak benda pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas

IV SD Negeri 105335 Kebun Sayur Kecamatan Tanjung Morawa T.A
2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran Kogerbe (Kotak Gerak Benda) pada materi gerak benda mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 105335 Kebun Sayur Kecamatan Tanjung Morawa T.A 2019/2020?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan produk media pembelajaran Kogerbe (Kotak Gerak Benda) pada materi gerak benda mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 105335 Kebun Sayur Kecamatan Tanjung Morawa T.A 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

- 1.5.1 Untuk mengembangkan media pembelajaran Kogerbe (Kotak Gerak Benda) pada materi gerak benda mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 105335 Kebun Sayur Kecamatan Tanjung Morawa T.A 2019/2020.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran Kogerbe (Kotak Gerak Benda) pada materi gerak benda mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 105335 Kebun Sayur Kecamatan Tanjung Morawa T.A 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau acuan bagi mahasiswa PGSD dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran selanjutnya.
- b. Dapat memberikan inovasi dalam mengembangkan sumber belajar khususnya media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa sehingga lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi mengembangkan media pembelajaran pada materi gerak benda mata pelajaran IPA kelas IV SD.

c. Bagi Peneliti

Memberi kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan teori yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah serta memberikan

kontribusi pemikiran peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai salah sumber belajar IPA kelas IV SD.

d. Bagi Prodi PGSD

Hasil penelitian ini dapat menambah pustaka prodi PGSD Universitas Negeri Medan terkait pengembangan media pembelajaran kotak gerak benda pada materi gerak benda mata pelajaran IPA kelas IV SD.

