

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif untuk memunculkan serta mengembangkan kemampuan, potensi, dan bakat peserta didik secara maksimal. Pendidikan dilaksanakan melalui proses berfikir siswa tentang diri serta lingkungannya untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar. Hal ini sejalan dengan Undang-undang No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem pendidikan Nasional yang menjelaskan 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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian guna untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpu 32,2019). Proses pembelajaran tidak hanya mengutamakan adanya pendidikan informal saja melainkan membutuhkan bantuan dari pihak lain yang juga berperan penting dalam mencerdaskan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, berdirilah pendidikan formal yang sering disebut dengan pendidikan sekolah dasar.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasan untuk memilih berbagai perangkat saja. Dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Ada pun karakteristik kurikulum Merdeka yaitu Pengembangan soft skill, Fokus pada materi esensial, pembelajaran yang fleksibel.

Dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Ada pun karakteristik kurikulum Merdeka yaitu Pengembangan soft skill, Fokus pada materi esensial, pembelajaran yang fleksibel. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Guru juga dituntut untuk mempersiapkan pembelajaran yang menyenangkan terkait dengan pemikiran yang akan mereka utarakan. Perlu pemahaman konsep yang sesuai sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa dapat selalu diingat dengan baik. Salah satu muatan yang membutuhkan penjelasan lengkap terkait dengan pemahaman konsep benda- benda bersifat abstrak yang tidak dapat dilihat oleh peserta didik secara langsung adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan aspek-aspek dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa mengenai interaksi antara fenomena alam dan konteks sosial. Dalam IPA, siswa diajarkan untuk:

1. Menganalisis Hubungan: Memahami bagaimana aspek lingkungan mempengaruhi kehidupan sosial dan sebaliknya.
2. Mengembangkan Keterampilan: Meningkatkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah.
3. Relevansi Konteks: Mengaitkan teori dengan isu-isu nyata yang dihadapi masyarakat saat ini.

Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan global dan memahami pentingnya keterkaitan antara ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 104186 Tanjung Selamat pada tanggal 05 september 2024, dapat diketahui bahwa keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar di dalam kelas masih kurang serta minimnya penggunaan media pembelajaran, berupa pemanfaatan media pembelajaran.

Ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, berupa pemanfaatan media pembelajaran. Guru masih memanfaatkan buku tematik yang tersedia sebagai sumber belajar serta menggunakan media sederhana dalam proses pembelajarannya, sehingga membuat proses pembelajaran peserta didik cukup membosankan. Saat melakukan kegiatan mengajar, guru juga masih memanfaatkan media sederhana yang telah difasilitasi oleh sekolah maupun yang dibuat sendiri oleh guru. Media sederhana tersebut masih berupa media yang berbentuk sederhana. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III Sekolah Dasar Negeri 104186 Tanjung Selamat, bahwa dalam pembelajaran IPA guru masih menggunakan buku tematik dalam pembelajarannya sehingga peserta didik kurang aktif mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki. Seperti yang disampaikan oleh guru, bahwa siswa terkadang kesulitan dalam menerima suatu materi pembelajaran tanpa adanya bentuk konkret, seperti halnya media pembelajaran tentang materi yang akan disampaikan. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran dalam powerpoint namun masih dalam bentuk sederhana. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran sendiri yang lebih interaktif dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu upaya dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di kelas yaitu berupa media pembelajaran berupa gambar yang ditempel pada kertas karton. Tampilan yang disuguhkan oleh media gambar ini juga akan lebih jauh lebih menarik karena tidak hanya dipenuhi dengan gambar saja sehingga materi yang diajarkan akan lebih bisa diterima oleh peserta didik.

Media Pembelajaran ini dibuat dalam bentuk gambar yang di print lalu di potong dan di tempel di kertas karton yang ditulis dengan materi IPA yaitu Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup terkait dengan materi tersebut. Penelitian dan pengembangan media gambar ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Tatik Dwiyantri (2023) dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Media Gambar Berbasis Video Animasi Pada Muatan IPA Kelas

III SDN 3 Ngrayung, menyebutkan bahwa tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh gambaran objektif tentang peningkatan prestasi belajar pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup Muatan IPA melalui media gambar. Penelitian dan pengembangan media gambar ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Tatik Dwiyanti (2023) dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Media Gambar Berbasis Video Animasi Pada Muatan IPA Kelas III SDN 3 Ngrayung, menyebutkan bahwa tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh gambaran objektif tentang peningkatan prestasi belajar pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup Muatan IPA melalui media gambar.

Kesimpulannya penggunaan media gambar berbasis video animasi dapat meningkatkan hasil prestasi belajar pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Muatan IPA bagi siswa kelas III. Menurut Oemar (2019) Media Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai curahan ataupun oikiran yang bermacam-macam seperti potrek, lukisan, slide, film, proyektor.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri 104186 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2024/2025”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar di dalam kelas masih masih kurang.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran.
3. Keterbatasan guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi yang dipelajari.
4. Media yang digunakan oleh guru masih sederhana, hanya berpagambar-gambar yang di print dan tulisan saja.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini dengan memfokuskan pada Pengembangan Media Gambar terhadap validitas dan kepraktisan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas IIISD Negeri 104186 Tanjung Selamat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, dapat ditentukan rumusan masalah yang ada dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan penggunaan produk media pembelajaran gambar pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Negeri 104186 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana Kepraktisan penggunaan produk media pembelajaran Gambar pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Negeri 104186 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan penggunaan media gambar pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Negeri 104186 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk Mengetahui Kepraktisan penggunaan media gambar pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Negeri 104186 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Mempermudah siswa untuk memahami dan mengerti konsep pembelajaran IPA khususnya untuk materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
- b. Proses pembelajaran tidak membosankan dan monoton, sehingga dengan adanya media Gambar ini siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai acuan guru dalam membuat dan memanfaatkan media gambar dalam proses belajar mengajar.
- b. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan referensi agar sekolah dapat mengembangkan praktik-praktik dalam pembelajaran.
- b. Sebagai bahan masukan untuk sekolah agar semakin memperbanyak fasilitas dalam media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

- a. Untuk menambah wawasan dan pengalaman peneliti sebagai calon pendidik dimasa depan.
- b. Memudahkan peneliti untuk mempraktikkan media pembelajaran secara langsung kepada siswa dalam proses pembelajaran.