

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok. Pendidikan ini bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Dunia pendidikan merupakan hubungan atau keterkaitan antara pendidik dan peserta didik. Keduanya memiliki hubungan erat dan saling mempengaruhi satu sama lain berguna untuk terlaksananya proses pendidikan, berupa informasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan untuk mencapai tujuan.

Suatu proses pembelajaran akan menghasilkan perubahan perilaku peserta didik. Proses perubahan tersebut membutuhkan media pembelajaran guna mendukung saat proses pembelajaran berlangsung. (Sardiman, 2007) penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah peran dan fungsinya dalam mempertinggi proses pembelajaran.

Sains berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga sains bukan hanya penguasaan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan sains diharapkan dapat

menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Proses pembelajarannya memberikan pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Sugiharto, 2007).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas III UPT SD Negeri 249 Mojopuro Wetan Bungah Gresik, menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran IPA terkait materi perubahan wujud benda, guru tidak menggunakan media pembelajaran. Dari hasil wawancara tersebut guru menjelaskan bahwa setiap pembelajaran materi perubahan wujud benda hanya menggunakan sebatas gambar di buku dan menunjukkan salah satu contoh dari materi yang diajarkan saja, yakni menunjukkan air yang termasuk benda cair, dan batu yang termasuk benda padat. Guru tidak memberikan media pada saat pembelajaran sehingga hanya bersifat ceramah. Karena guru menyampaikannya dengan ceramah dan siswa hanya hafalan terkait materi IPA perubahan wujud benda, sehingga tidak memunculkan antusias peserta didik, jiwa kompetisi antar peserta didik, serta jiwa leadership dalam diri peserta didik. Selain itu, pendidik hanya menggunakan buku guru sebagai panduan untuk mengajar, sedangkan peserta didik menggunakan buku siswa dan LKS sebagai buku pendamping pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Cara berpikir yang dikembangkan dalam kegiatan belajar belum menyentuh ranah afektif dan psikomotor.

Alasan yang sering disampaikan oleh guru adalah keterbatasan waktu, sarana, dan lingkungan belajar dalam proses pembelajaran.

Dalam buku siswa SD/MI kelas 3 “Perubahan di Alam” (Susiloningtyas,dkk) menjelaskan tentang perubahan wujud benda secara fisika dan secara kimia serta perubahan-perubahan yang terjadi akibatnya. Media pembelajaran adalah sebuah alat peraga yang digunakan guru untuk menyalurkan pesan informasi pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran pada proses kegiatan pembelajaran IPA terkait materi perubahan wujud benda dikelas berguna untuk meningkatkan antusias peserta didik. Tanpa media pembelajaran antusias peserta didik tidak berfungsi karena guru hanya menyampaikannya dengan ceramah. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan antusias peserta didik, jiwa kompetisi, serta leadership dalam diri peserta didik.

Sehubungan dengan hal itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran sains sosud (sos sudut), sosud adalah permainan yang dikembangkan oleh peneliti menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran ini berbasis permainan, dimana aturan permainannya dengan menarik garis yang membentuk sebuah sudut siku-siku, bermaksud untuk meningkatkan antusias peserta didik, jiwa kompetisi antar peserta didik, dan leadership dalam diri peserta didik yang diikuti perangkat pembelajaran yang di dalamnya termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Tes Hasil Belajar (THB) pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas III UPT SD Negeri 249 Mojopuro Wetan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model *ADDIE*, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Penelitian yang dilakukan oleh Mujito (2018) mengangkat judul tentang Pengembangan Board Game media Edukasi Tastarok sebagai Media Permainan Simulasi. Penelitian tersebut menggunakan papan permainan (board game) untuk media simulasinya. Dalam penelitian ini terdapat kekurangan diantaranya adalah bagi remaja/ siswa SMP, diharapkan dapat menggunakan board game media edukasi Tastarok untuk permainan simulasi sehingga memudahkan dalam meningkatkan perilaku pencegahan merokok sedangkan bagi guru bimbingan dan konseling dan guru pendidikan jasmani, diharapkan mengadakan sosialisasi penggunaan board game media edukasi Tastarok sebagai media alternatif dalam memberikan bimbingan perilaku pencegahan merokok dalam bentuk permainan edukatif. Sedangkan Penelitian yang dilakukan oleh Najib (2018) mengangkat tentang Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan yang mana penelitian tersebut menggunakan papan permainan (board game) dengan menggunakan aplikasi. Penelitian ini mempunyai hasil penilaian setiap indikator pada aspek desain pembelajaran oleh ahli materi dengan indikator dengan penilaian tertinggi yakni pencantuman SK-KD dengan

rerata skor 100% dari nilai maksimal dan kekurangan dari penelitian ini adalah adanya kategori kesesuaian tes yang rendah yang digunakan dengan rerata skor yang didapat adalah 58,33%.

Dari beberapa uraian tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Oleh karena itu, peneliti mengambil penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media SOSUD (Sos Sudut) Kelas III UPT SD Negeri 249 Mojopuro Wetan”** dengan harapan dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik dan media tersebut bisa membantu meningkatkan antusiasr jiwa kompetisi, dan leadership yang ada dalam diri peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran SOSUD (SOS Sudut) materi perubahan wujud benda di kelas III UPT SD Negeri 249 Mojopuro Wetan ?
2. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran SOSUD (SOS Sudut) materi perubahan wujud benda di kelas III UPT SD Negeri 249 Mojopuro Wetan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media SOSUD (SOS Sudut) materi perubahan wujud benda di kelas III UPT SD Negeri 249 Mojopuro Wetan.
2. Mengetahui kevalidan media SOSUD (SOS Sudut) materi perubahan wujud benda di kelas III UPT SD Negeri 249 Mojopuro Wetan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat produk yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian pengembangan dapat dijadikan rujukan atau referensi kepada pembaca, tentang mengembangkan permainan sosud (sos sudut) menjadi media pembelajaran.

2. Manfaat secara praktis

Hasil pelaksanaan penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, guru, dan sekolah sebagai system pendidikan yang dapat mendukung peningkatan proses pembelajaran

- a. Bagi peserta didik

- 1) Antusias, jiwa kompetensi, dan leadership peserta didik dalam belajar semakin meningkat
- 2) Peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran
- 3) Peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran

4) Dengan adanya media dalam proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

b. Bagi guru

- 1) Menambah pengetahuan tentang media sosud (sos sudut)
- 2) Memberikan tambahan ide kreatif dalam membuat media, sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, dan sebagai tambahan informasi bagi kepala sekolah untuk mengarahkan guru agar mencoba menggunakan media pembelajaran yang kreatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Pembatasan Masalah

Agar lebih terarah dan sesuai dengan tujuan, maka dalam penelitian ini diberikan batasan – batasan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di kelas 3 UPT SD Negeri 249 Mojopuro Wetan Bungah Gresik pada materi perubahan wujud benda.
2. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE tetapi hanya 3 tahap yang digunakan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*) tidak dilakukan karena ketebatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, sehingga dengan 3 tahap yang dilaksanakan, diharapkan media yang

dihasilkan dapat menunjang pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan penelitian.

F. Definisi Istilah

Penelitian pengembangan ini, terdapat istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, oleh karena itu berikut ini beberapa definisi istilah, antara lain:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau benda yang digunakan pendidik (guru) untuk memberikan pesan informasi pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran tersebut.

2. SOSUD (Sos Sudut)

SOS adalah sebuah permainan, dimana aturan permainannya membentuk garis-garis yang saling terhubung dan menarik satu garis membentuk kata "SOS".

SOS Sudut adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan SOS. Media pembelajaran ini berbasis permainan, dimana aturan permainannya sesuai dengan aturan yang telah dibuat peneliti dengan menarik garis yang membentuk sebuah sudut. Sudut yang dipilih peneliti dalam media sosud ini adalah sudut siku-siku.