**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Tuntutan dalam dunia pendidikan saat ini, tenaga pendidik dan kependidikan serta seluruh peserta didik diharuskan untuk mengikuti perkembangan zaman yang begitu pesat. Supaya pendidikan di Indonesia bisa mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih, para guru harus menerapkan pendidikan yang menggunakan media pembelajaran inovatif. Penggunaan media pembelajaran juga sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Zaman, Pd, & Eliyawati, 2010) bahwa media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran diharapkan membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan guru di kelas.

Pelaksanaan pembelajaran tanpa menggunakan media, menyebabkan terjadinya miskonsepsi atau kesalahan dalam memahami konsep bahkan mungkin peserta didik tidak paham dengan kosep, sehingga peserta didik sulit mengingat materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar yang dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik sehingga hasil belajar juga dapat meningkat. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat (Hamdu & Agustina, 2011) bahwa “motivasi dan minat peserta didik sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik”. Melalui media pembelajaran, penjelasan guru terkait materi menjadi lebih mudah dipahami peserta didik karena meminimalisir beragamnya imajinasi peserta didik atas materi yang disampaikan guru.

Pembelajaran IPA berhubungan langsung dengan kehidupan sehari – hari. Oleh karena itu, guru seharusnya menyuguhkan proses pembelajaran yang berdekatan dengan kehidupan nyata. Penggunaan media akan mendukung proses pembelajaran mendekati keadaan yang sebenarnya. Menurut Trianto dalam (Mersam, Gadung, & Mersam, 2014) IPA adalah

“suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya”.Sehingga pembelajaran IPA akan lebih bermakna jika menggunakan media pembelajaran secara nyata.

Proses pembelajaran di sekolah dasar untuk saat ini, masih minim dalam penggunaan media pembelajaran. Ada banyak faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan media pembelajaran diantaranya yaitu minimnya kelengkapan sarana prasarana dalam pembelajaran. Materi-materi yang dipelajari peserta didik sangat beragam macamnya, sehingga memerlukan perlengkapan yang beragam pula. Contoh salah satu materi yang memerlukan penggunaan media yaitu tentang sistem peredaran darah manusia. Mata pelajaran IPA mangandung banyak materi abstrak yang dapat menimbulkan banyak imajinasi peserta didik. Supaya tidak terjadi kesalahan dalam pemahaman konsep dan untuk menggiring berbabagai imajinasi peserta didik ke dalam materi sebenarnya diperlukan media pembelajaran yang mendekati nyata, sehingga materi disuguhkan dalam pembelajaran lebih *real*.

Materi abstrak yang disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran dapat mengakibatkan miskonsepsi pada peserta didik. Menurut Berg (1991) mendefinisikan miskonsepsi sebagai “pertentangan atau ketidakcocokan konsep yang dipahami seseorang dengan konsep yang dipakai oleh para pakar ilmu yang bersangkutan’. Dapat dikatakan bahwa miskonsepi yaitu sebuah keadaan dimana peserta didik memiliki pemahaman sendiri dari penjelasan guru mengenai sebuah materi akan tetapi pemahaman tersebut melenceng dari apa yang dimaksud guru dan para ahli dalam bidang tertentu. Keadaan seperti inilah yang dikhawatirkan jika pembelajaran abstrak disuguhkan tanpa menggunakan media pembelajaran mendekati nyata.

Melihat kondisi kenyataan dan permasalahan yang timbul dalam dunia pendidikan saat ini, diharapkan ada solusi terbaik untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Salah satu solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif guna meminimalisir miskonsepsi peserta didik. Media pembelajaran *running led* (lampu kelap-kelip) adalah salah satu media yangdapat digunakan untuk menyampaikan materi IPA tentang peredaran darah manusia. Penggunaan media *Running Led* yang dilengkapi dengan lampu LED berwarna merah dan biru dapat mewakili peradaran darah manusia mendekati nyata. Sehingga penggunaan media *Running Led* dalam penyampaian materi IPA yang cenderung abstrak, dapat disajikan dengan kondisi mendekati nyata. Penyampaian materi abstrak dengan menggunakan media memudahkan peserta didik untuk memahami konsep tersebut.

Berdasarkan observasi, peneliti mendapat data nilai tugas harian peserta didik bahwa 18 dari 34 peserta didik mendapat nilai di bawah KKM. Selain itu,informasi dari guru yang diperoleh melalui wawancara, hasil belajar IPA peserta didik kelas 5 pada materi peredaran darah manusia sebanyak 24 anak bisa meraih nilai diatas KKM dan 10 anak dibawah KKM, nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75. Kondisi seperti ini sangat memprihatinkan jika hanya dibiarkan saja tanpa memikirkan apa masalahnya dan apa solusinya. Peserta didik yang rendah KKM dikarenakan proses pembelajaran tanpa media, tanpa *crosschek* sehingga pada materi proses peredaran darah manusia peserta didik memiliki beragam imajinasi dan dapat menimbulkan miskonsepsi. Hasil belajar rendah atau di bawah KKM mengindikasikan bahwa miskonsepsi terjadi di kelas V SDN Cagak Agung. Guru yang tidak memakai media menyebabkan minat peserta didik berkurang karena peserta didik dituntut untuk memahami materi tanpa adanya jembatan pemahaman (media) yang mendekati nyata. Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah solusi yang dapat memecahkan permasalahan tersebut.

Dari permasalahan diatas, peneliti mengangkat judul “penggunaan media *Running Led* untuk mengurangi miskonsepsi guna meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar” dengan tujuan memberikan solusi pada masalah tersebut. Alasan peneliti mengambil judul tersebut yaitu penggunaan media *Running Led* dapat merepresentasikan peredaran darah manusia mendekati nyata.

1. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengurangi miskonsepsi danmeningkatkan hasil belajar peserta didikdengan menggunakan media *running led* dalam pembelajaran IPA?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengurangi miskonsepsi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Running Led.*

1. **Batasan Penelitian**

Adapun lingkup penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di SDN Cagak Agung Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik. Di kelas V dengan jumlah sebanyak 34 peserta didik, 9 perempuan dan 25 laki-laki.
2. Materi peredaran darah pada manusia.
3. Model pembelajaran yang digunakan yaitu *Students Teams-Achievment Divisions (STAD).*
4. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yaitu pendekatan Konstruktivisme.
5. **Manfaat Penilitian**
6. Manfaaat secara teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai penguat dalam penggunaan media saat pembelajaran untuk menekan miskonsepsi pada peserta didik. Pembelajaran yang menggunakan media *running led* berpengaruh terhadap miskonsepsi dan hasil belajar peserta didik.

1. Bagi peserta didik

Diharapkan dengan penggunaan media *running led* peserta didik akan lebih mudah memahami materi IPA tentang Peredaran Darah Manusia dan dapat menurunkan miskonsepsi.

1. Bagi guru

Dengan adanya media *Running Led,* diharapkan dapat digunakan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai rujukan untuk penyusunan media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk acuan dalam menerapkan penggunaan media pembealajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.