

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. 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.

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 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).

Menurut Munadi (2013) proses pembelajaran menghasilkan perubahan perilaku peserta didik. Proses perubahan tersebut membutuhkan media pembelajaran yang mendukung saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dilakukan di SD Singosari 1 setelah dilakukan wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa peserta didik belum menguasai secara praktik dan penguasaan terhadap materi yang rendah. Pendidik merasa kebingungan harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan mudah dipahami oleh peserta didik. Cara berpikir yang dikembangkan dalam kegiatan belajar belum menyentuh domain afektif dan psikomotor. Alasan yang sering disampaikan oleh guru adalah keterbatasan waktu, sarana, lingkungan

belajar dalam proses pembelajaran, dan jumlah peserta didik setiap kelas yang terlalu banyak.

Materi pokok sistem peredaran darah manusia merupakan materi yang dirasa sulit oleh peserta didik karena merupakan salah satu materi yang berkaitan dengan proses di dalam tubuh manusia. Dalam buku pelajaran IPA SD Kelas V Menurut (Sulistyanto, 2008) menjelaskan tentang fungsi pembuluh darah dalam mengalirkan darah dari jantung ke seluruh tubuh dan sebaliknya. Pentingnya penggunaan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar dikelas berguna memudahkan peserta didik memahami materi yang dipelajari sehingga meningkatkan tingkat berpikir peserta didik. Tanpa media pembelajaran menimbulkan miskonsepsi yang melibatkan kesalahpahaman dalam materi tersebut, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media tersebut berupa replika proses mengalirnya darah dalam tubuh manusia.

Sehubungan dengan hal itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran sains replika organ peredaran darah manusia yang diikuti perangkat pembelajaran yang di dalamnya termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB) pada materi proses alat peredaran darah untuk siswa SD Kelas V. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model 4-D, yang menggunakan 3 dari 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN SINGOSARI 1 Gresik kelas V, ditemukan permasalahan yaitu kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran. Pendidik juga merasa kesulitan untuk menggunakan media yang menyerupai proses peredaran darah dalam tubuh manusia. Selain itu, pendidik menggunakan buku guru dan LKS sebagai panduan untuk mengajar. Sedangkan peserta didik menggunakan buku siswa sebagai buku panduan. Sehingga peserta didik kurang optimal dalam memahami materi dan penjelasan guru.

Penelitian yang dilakukan oleh Ma'ruf (2015) mengangkat judul pengembangan media replika organ peredaran darah manusia untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V pada materi alat peredaran darah di SDN Langlang. Penelitian tersebut menggunakan pipa untuk mengalirnya darah. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani (2017) juga mengembangkan media pembelajaran berbentuk Electric Blood untuk materi proses peredaran darah manusia dimana alur mengalirnya darah menggunakan lampu LED. Berdasarkan referensi yang ada, peneliti menggunakan replika yang berbeda yaitu menggunakan selang untuk mengalirnya darah. Dari beberapa uraian tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang baru dan sesuai dengan karakteristik materi. Oleh karena itu, mengambil penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Replika Organ Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar”** dengan harapan dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik dan media tersebut karena membantu siswa dalam menerima dan memahami konsep peredaran darah manusia.

B. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana pengembangan media pembelajaran replika organ peredaran darah manusia di Sekolah Dasar ?

C. TUJUAN PENELITIAN

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

Mengetahui pengembangan media pembelajaran replika organ peredaran dara manusia di Sekolah Dasar.

D. MANFAAT PENELITIAN

Produk yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai alternatif bagi guru kelas khususnya untuk Mata Pelajaran IPA materi proses peredaran darah pada manusia.
2. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lainnya yang melakukan penelitian serupa.

E. PEMBATAAN MASALAH

Dalam penelitian ini diberikan batasan – batasan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di kelas 5 SD Negeri 1 Singosari Kabupaten Gresik pada materi sistem peredaran darah manusia.
2. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan tiga tahap model 4-D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Tahap penyebaran (*disseminate*) pada model 4-D dalam penelitian ini tidak dilakukan karena setelah tahap ketiga dilaksanakan, diharapkan diperoleh media pembelajaran yang baik sesuai 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 sebuah alat peraga yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan informasi pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran tersebut.

2. Replika

Replika adalah alat tiruan yang dibuat menyerupai benda aslinya sehingga menarik antusias peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bentuk penilaian akhir yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran yang telah dilakukan secara berulang-ulang.

4. Replika Organ Peredaran Darah Manusia

Replika organ peredaran darah manusia alat tiruan yang dibuat menyerupai bentuk aslinya meliputi, rangka manusia, replika organ paru – paru, dan replika jantung dimana replika tersebut digabungkan dengan alat pompa dan selang.