

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah asas dasar penting bagi berkelangsungan kehidupan. Karena sebaiknya Pendidikan itu kita bisa dapatkan dilingkungan yang formal maupun dilingkungan sekitar, karena di era zaman sekarang ini yang sudah canggih dan era globalisasi teknologi yang semakin maju harus bisa mengaplikasikannya dalam dunia pendidikan salah satu bentuk pendidikan yang wajib didapatkan untuk semua orang terkhusus dari sejak usia dini. Karena tumbuh kembangnya sebuah peradaban dimulai dari sejak dini untuk menjadi anak yang disiplin, mandiri, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi bertanggung jawab di era modern ini. Hakikatnya manusia itu tempatnya harus bisa hidup tumbuh dan berkembang.

Pembelajaran di Sekolah Dasar merupakan pendidikan yang sangat mendasar bagi perkembangan dan pertumbuhan seorang anak didik. Dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah dasar dari sebuah pembentukan mental dan karakter siswa. Di era gempuran globalisasi zaman sekarang guru di haruskan untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan untuk metode mengajar dan mendidik, karena rasa ingin tahu siswa sangat tinggi dan berbagai karakter siswa yang beragam, yaitu senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung, oleh karena itu guru harus kreatif dan inovatif. Namun pada proses pembelajaran berlangsung masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dikarenakan guru menggunakan metode konvensional.

Pada proses pembelajaran tidak semua siswa mampu dengan mudah untuk memahami apa yang guru sampaikan, ada pula kasus dimana siswa sulit mencerna materi yang disampaikan. Kesulitan ini biasanya akan berdampak pada prestasi akademik yang rendah.

Kesulitan siswa dalam memahami materi khususnya pada mata pelajaran IPA perlu adanya media pembelajaran yang mendukung untuk pemahaman siswa dalam belajar. (Ramli, 2012) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media papan putar, media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari khususnya pada mata pelajaran IPA.

Mata pelajaran IPA salah satu mata pelajaran wajib diberikan dan dipelajari di Sekolah Dasar (SD/MI), mulai dari kelas I sampai VI. IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang gejala-gejala alam yang terdiri dari fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan teori-teori yang merupakan produk dari proses ilmiah (Safa Anindiya Pratista Putri Candra Dewi, 2019).

Guru sebagai seorang pendidik merangkap sebagai fasilitator, mediator, motivator, dan pembimbing harus mampu meningkatkan pembelajaran yang efeknya akan menimbulkan kecenderungan siswa menjadi lebih senang dan berminat dalam menjalani pembelajaran bersama dengan guru (Sari M. K., 2014). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang terkandung pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Yusmiono B. A., 2018). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media visual merupakan media komunikasi bersifat visual yang ditampilkan dalam bentuk sketsa, gambar, foto, diagram, tabel, torso dan benda visual lainnya yang merupakan benda asli atau replikasinya. Menurut (Nugrawiyati, 2018) media berbasis visual adalah media yang hanya menggunakan fungsi dari indra penglihatan. Media

berbasis visual memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena pada dasarnya media berbasis visual dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berbasis visual adalah media papan putar.

Papan putar merupakan media pembelajaran sederhana yang dikembangkan menggunakan prinsip visual. Komponen yang terdapat dalam media papan putar didesain dengan warna dan gambar yang menarik serta sesuai dengan materi yang dipelajari. Media papan putar media sederhana yang memperhatikan prinsip visual. Visual dapat pula menubuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Menurut (Yusmiono B. A., 2018) media visual merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dilihat dan dapat membantu pemahaman pesan atau informasi yang dikandungnya.

Dalam penelitian ini peneliti mengangkat pembahasan mengenai media papan putar. Media papan putar adalah media pembelajaran yang dilakukan melalui proses tanya jawab dengan cara membagi siswa kedalam kelompok kemudian menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak dapat menghindar dari proses pembelajaran.

Menurut (Riska, 2018) Media papan putar merupakan media sederhana yang memperhatikan prinsip visual. Media papan putar dapat dimainkan oleh siswa, sehingga media papan putar memungkinkan partisipasi aktif dari siswa. dengan adanya media ini maka pembelajaran akan berpusat pada siswa. Sedangkan Media Papan Putar adalah media pembelajaran yang dilakukan melalui proses tanya jawab dengan cara membagi siswa kedalam beberapa kelompok kemudian menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak dapat menghindar dari proses pembelajaran karena setiap saat siswa bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab. Media papan putar merupakan media dengan cara pembuatannya sangat mudah dan tanpa

biaya yang besar. Media papan putar ini terbuat dari bahan yang mudah ditemui namun juga awet, sehingga jika terdapat komponen yang hilang maka guru mampu menggantinya dengan mudah. Media dengan papan putar ini dapat membantu siswa dalam memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan pada materi yang dipelajari terkhususnya pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan studi awal di SDIT Ash-Sholihah Tambelang Kabupaten Bekasi yang dilaksanakan penelitian melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada guru kelas V adanya kendala dalam proses pembelajaran yang membuat siswa kesulitan dalam memahami materi terkhususnya pada mata pelajaran IPA yang disebabkan kurangnya model, metode dan media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Pada saat proses belajar mengajar dikelas terlihat monoton karena guru hanya menggunakan metode yang konvensional seperti berceramah dan melakukan sesi tanya jawab dan siswa hanya menyimak materi yang disampaikan oleh guru, lalu pada saat sesi tanya jawab siswa siswa tidak ada yang aktif ingin bertanya dan tidak ada yang timbal balik. Siswa terlihat sangat tidak bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil studi tes untuk mengetahui tingkat pemahaman yang dilakukan kepada siswa di sekolah SDIT Ash-Sholihah Tambelang Kabupaten Bekasi pada tanggal 12 juli 2022, dari 16 siswa rata-rata semuanya mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan fenomena masalah di atas tertarik untuk mengerjakan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul Penerapan Media Papan Putar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA di SDIT Ash-Sholihah Tambelang Kabupaten Bekasi.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah di atas perlu dirumuskan melalui beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana realitas pemahaman siswa pada pembelajaran IPA sebelum menerapkan media papan putar di SDIT Ash-Sholihah Tambelang Kabupaten Bekasi?
2. Bagaimana proses penerapan media papan putar untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA di SDIT Ash-Sholihah Tambelang Kabupaten Bekasi?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa di akhir siklus selama penerapan media papan putar terhadap materi pembelajaran IPA di SDIT Ash-Sholihah Tambelang Kabupaten Bekasi?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui realitas pemahaman siswa pada pembelajaran IPA sebelum menerapkan media papan putar di SDIT Ash-Sholihah Tambelang Kabupaten Bekasi.
2. Mengetahui proses penerapan media papan putar untuk menerapkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA di SDIT Ash-Sholihah Tambelang Kabupaten Bekasi.
3. Mengetahui peningkatan pemahaman siswa di akhir siklus selama penerapan media papan putar terhadap materi pembelajaran IPA di SDIT Ash-Sholihah Tambelang Kabupaten Bekasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan di Indonesia agar lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang relevan dengan pokok materi pembahasan

2. Manfaat Praktis

Penelitian di harapkan akan memberikan manfaat sebagaimana :

- a. Bagi siswa di harapkan penelitian ini dalam membantu mereka dalam memahami materi terhususnya pada mata pelajaran IPA.
- b. Bagi guru di harapkan penelitian ini mampu meningkatkan kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran.
- c. Bagi sekolah diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi khususnya pada media pembelajaran yang nantinya akan menunjang proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti dapat dijadikan semangat dan motivasi untuk lebih berkontribusi secara aktif dalam mengembangkan media pembelajaran yang nantinya akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

E. Ruang Lingkup dan batasan masalah

Ruang lingkup masalah hal yang sangat penting untuk dilakukan terlebih dahulu sebelum sampai pada tahap selanjutnya. Agar penelitian ini lebih terarah, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini dibatasi dengan mahami materi melalui bantuan media pembelajan papan putar dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Penelitian ini difokuskan dalam hal peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA.

F. Kerangka berpikir

Menurut (Adam & Syastra, 2015) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran perlunya ada media yang cocok untuk digunakan, dengan menggunakan media papan putar dapat membantu siswa dalam memahami materi pada pembelajaran IPA.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Media papan putar merupakan media pembelajaran sederhana yang dikembangkan menggunakan prinsip visual. Komponen yang terdapat dalam media papan putar didesain dengan warna dan gambar yang menarik serta sesuai dengan materi dipelajari. Media papan putar merupakan media sederhana yang memperhatikan prinsip visual.

Mudjiva (2022) mengatakan bahwa media visual dapat memainkan banyak peran yang mungkin terjadi dalam proses pembelajaran seperti menyediakan petunjuk serta ide yang nyata, membuat ide abstrak menjadi konkrit, memotivasi belajar siswa, memberi perhatian secara langsung, mengulang informasi dalam situasi yang berbeda, memanggil konsep yang ada diingatkan jangka panjang untuk diproses kembali, memberikan kemudahan dalam memahami informasi. Dengan menggunakan media papan putar yang berprinsip visual ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran di kelas.

Menurut (Mujiburrahman, 2021) bahwa “Pemahaman merupakan kemampuan untuk menghubungkan atau mengasosiasikan informasi-informasi yang dipelajari menjadi “satu gambar” yang utuh di otak kita”. Bisa juga dikatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menghubungkan atau mengasosiasikan informasi-informasi lain yang sudah tersimpan dalam data base di otak kita sebelumnya.

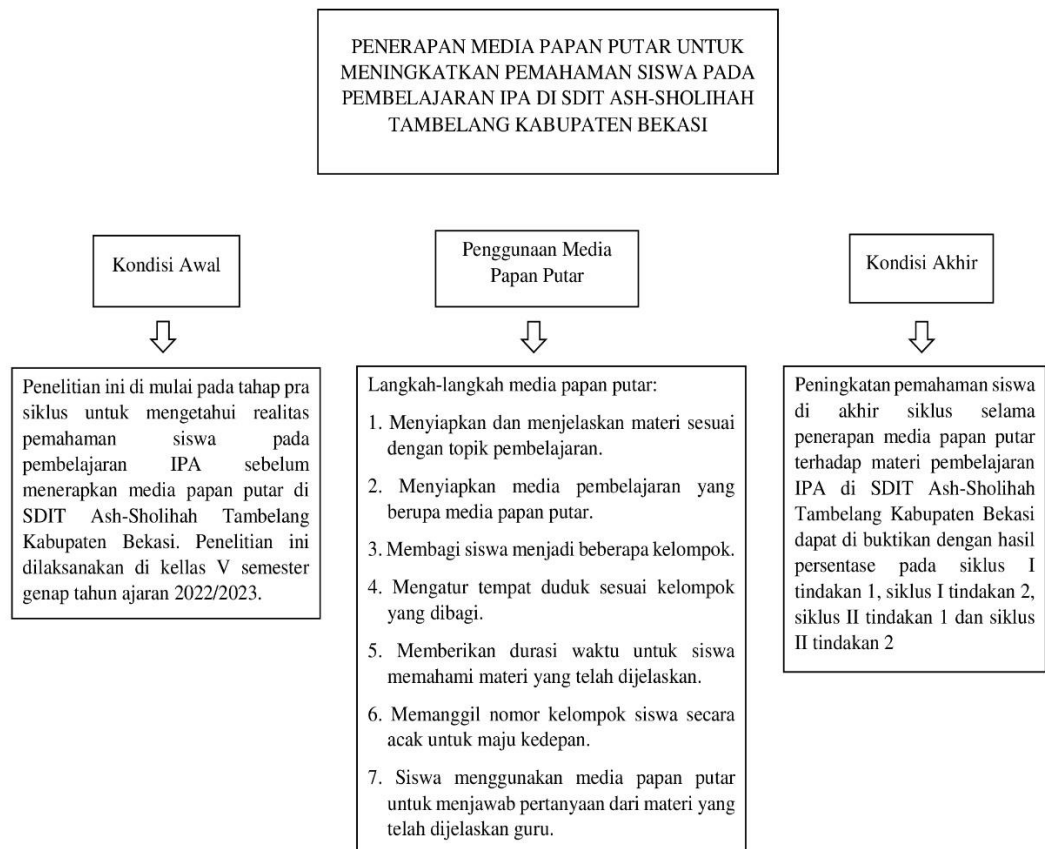
Siswa dianggap sudah memahami sesuatu jika peserta didik tersebut dapat melihat dari berbagai sisi dan mampu untuk mengasosiasikan pengetahuan yang telah didapat dengan pengetahuan barunya tersebut. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Restiyono, 2022) bahwa “Pemahaman (Comprehension) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu dan setelah itu diketahui dan di ingat”.

Adapun Indikator pemahaman konsep menurut (Kartika, 2018), yaitu:

1. Menyatakan ulang sebuah konsep.
2. Mengklasifikasikan objek menurut sifat tertentu sesuai dengankonsepnya.
3. Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep.
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.

Pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Nurdyansyah, 2018)





(Dewi, Fakhriyah, & Purbasari, 2019)



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

G. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini “Diduga dengan menggunakan media pembelajaran papan putar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA”.

H. Hasil penelitian terdahulu

1. Penelitian yang di lakukan oleh Putri Indah Wahyuningsih, Nur Khoiri, Ervina Eka Subekti 2019, dengan Judul Keefektifan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Berbantu Media Papan Putar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantu media papan putar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV pembelajaran tematik di SD Negeri Rejosari 03. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *Probability Sampling* dengan teknik *Simple Random Sampling*. *Simple Random Sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperlihatkan strata yang ada dalam populsi itu. Desain Penelitian ini menggunakan *desain True Experimental Designs* dengan bentuk *Pretest – Posttest Control Group Design*. Dalam bentuk desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak (random), kemudian diberi Pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya yaitu : untuk persamaannya yaitu variabel Y nya sama yaitu media papan putar. Untuk perbedaannya terletak pada metode penelitian yang dimana penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, fokus mata pelajaran dalam penelitian ini pun berbeda dimana penelitian terdahulu berfokus pada pembelajaran

tematik, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPA, selain itu kelas yang dituju pun berbeda pada penelitian terdahulu berfokus pada kelas IV sedangkan penelitian penelitian ini berfokus pada kelas III.

2. Penelitian yang di lakukan oleh/1 Devia Luthfi Oktavia, Sumardi dan Ahmad Nugraha 2020, dengan Judul “Pengembangan Media Papan Putar Nusantara pada Materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia untuk Kelas IV SD” Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Papan Putar Nusantara pada pembelajaran IPS kelas IV Media Papan Putar Nusantara ini dibutuhkan untuk mengakomodir kebutuhan pembelajaran IPS akan media belajar. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Design Based Research*. Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah purposive sampling. Produk media berupa papan putar nusantara adalah papan lingkaran yang berputar di dalamnya terdapat angka sebagai titik tumpu untuk menentukan hasil dari keterangan pada suatu daerah untuk mengetahui tujuan pembelajaran dengan permainan.

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya yaitu sama- sama menggunakan penelitian kualitatif dan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data pun sama yaitu menggunakan obeservasi, dan wawancara. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya yaitu objek penelitian yang berbeda dimana penelitian terdahulu berfokus pada siswa dan siswi kelas IV SD sedangkan penelitian saya berfokus pada kelas III SD.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Riska 2018, dengan Judul Pengaruh Penggunaan Media Papan Putar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Siswa Kelas IV SD Negeri Romanglasa Kabupaten Gowa. Pengaruh Penggunaan Media Papan Putar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Romanglasa Kabupaten Gowa. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Nurdin dan pembimbing II Ade Irma Suriani. Masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media papan putar terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV SD Negeri Romanglasa Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media papan putar terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV SD Negeri Romanglasa Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Experimen one group pretest-posttest design* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Romanglasa Kabupaten Gowa sebanyak 24 orang. Adapun instrument yang digunakan berupa tes hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan putar berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV SD Negeri Romanglasa Kabupaten Gowa. Keadaan ini dapat dilihat dari hasil tes yang menunjukkan bahwa posttest yang diberi perlakuan melalui media papan putar mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 76,1 dibandingkan dengan pretest yang tidak menerima perlakuan pembelajaran media yaitu 52,5. Berdasarkan uji t baik taraf signifikan 5% diperoleh t hitung 8,24 dan t tabel (5%=2,07), Dengan demikian Hipotesa Alternatif (Ha) diterima, dan hipotesa Nol (H0) ditolak, artinya : “terdapat Pengaruh Penggunaan Media Papan Putar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Romanglasa Kabupaten GOWA”.

Perasamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya yaitu pada variabel X nya yaitu media papan putar. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian dimana penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian pra-eksperimental sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, fokus mata pelajaran dalam penelitian ini pun berbeda dimana penelitian terdahulu berfokus pada pembelajaran IPS, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata

pelajaran IPA, selain itu kelas yang dituju pun berbeda pada penelitian terdahulu berfokus pada kelas IV sedangkan penelitian penelitian ini berfokus pada kelas

