

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kegiatan belajar ialah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam rangka menggapai tujuan yang diharapkan dalam dunia pendidikan. Untuk menggapai tujuan yang diharapkan tersebut, siswa harus merasakan pengalaman langsung. Pengalaman langsung itu dialami pada saat interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya terjalin dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan pada seseorang akan memiliki memori yang lebih kokoh bila dapat merasakan sendiri proses pengalaman belajarnya. Keterlibatan siswa secara aktif tersebut dapat ditunjang dengan pemilihan media pembelajaran yang akan berdampak pada motivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang beragam akan membuat kelas tersebut dirindukan kehadirannya oleh siswa. Hal ini disebabkan kelas yang diciptakan oleh guru dengan menggunakan bermacam media pembelajaran merupakan suasana kelas yang baru, penuh inovasi serta kreativitas.

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengubah metode mengajar guru, melainkan untuk memenuhi serta menolong para guru dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan memakai media yang diharapkan terjalin interaksi antar siswa ataupun antara siswa dengan guru. Sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media pembelajaran itu harus digunakan, namun para guru wajib mempunyai keahlian dalam memilih serta menggunakan media pembelajaran yang tepat serta berdayaguna.

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari guru kepada siswa, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Sadiman, dkk dalam Hasan (2021: 41) menyatakan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Karena variasi dan ketepatan penggunaannya, dapat meningkatkan gairah belajar yang mendorong peserta didik untuk belajar mandiri, memungkinkan interaksi langsung peserta didik dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik dapat merangsang motivasi belajar siswa yang akan berdampak baik pada hasil belajar siswa.

Pada kenyataannya pemanfaatan media dalam pembelajaran saat ini belum optimal. Banyak faktor yang menyebabkan media belum dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor tersebut adalah kurangnya inovasi media dari guru serta pemahaman guru mengenai jenis media yang sesuai dengan materi ajar. Begitu pun yang terjadi pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, fenomena yang sering terjadi di lapangan saat pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sebagian besar hanya menggunakan media seadanya yang membuat pembelajaran monoton, dan kurang menarik. Sehingga berdampak pada pemahaman serta hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian Wahyu dkk (2020) dengan judul “Problematika Pemanfaatan Media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Ditemukan bahwa ketersediaan media pembelajaran IPA di sekolah-sekolah riset sudah memadai. Akan tetapi, banyak media sudah berada dalam kondisi rusak. Kerusakan terjadi karena disimpan, bukan karena

digunakan. Media-media lebih banyak disimpan karena ternyata kebanyakan guru tidak diberi pelatihan dan kurang berinisiatif untuk memecahkan masalah tersebut. Karena itu, dari sisi pemanfaatan, hanya media yang baik saja yang dimanfaatkan secara maksimal. Hal tersebut tentu akan berdampak terhadap kurang maksimalnya proses pembelajaran terlebih pada pembelajaran IPA di SD dimana peran media diharapkan berfungsi untuk menjelaskan serta menanamkan konsep yang sulit dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Guru kelas V di beberapa Sekolah Dasar di Kecamatan Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya, sekolah-sekolah tersebut diantaranya adalah SDN Margahayu, SDN Cihaur, dan SDN Kersagalih pada bulan Januari 2023 ditemukan beberapa masalah pada mata pelajaran IPA, seperti: nilai yang diperoleh peserta didik masih belum maksimal masih di bawah kriteria ketuntasan minimal, peserta didik tidak fokus saat belajar, kurang memahami materi khususnya pada materi Organ Peredaran Darah Manusia alasannya karena pada bab ini terdapat cukup banyak istilah yang sulit dipahami, peserta didik juga sulit memahami karena tidak mampu membayangkan materi secara abstrak. Hal ini sangat mengganggu karena dapat menurunkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Setelah ditelusuri penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Jenis media yang biasanya digunakan dalam pembelajaran IPA hanya berupa gambar atau video dari *youtube* yang membuat siswa hanya menyimak penjelasan dari guru saja sehingga membuat pembelajaran monoton dan tidak semua materi pembelajaran didukung oleh media karena keterbatasan

sarana prasarana yang dimiliki sekolah serta waktu dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran. Guru juga kadang merasa bingung harus menerapkan pembelajaran seperti apa media apa agar siswa bisa fokus dan termotivasi saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan temuan dan hasil observasi di lapangan maka peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran berupa kartu gaple Orpedama. Media pembelajaran berbasis kartu gaple merupakan media pembelajaran berbentuk kartu domino yang berisi gambar mengenai materi organ peredaran darah manusia yang dipadukan dengan pertanyaan serta jawaban terkait materi dilengkapi desain yang menarik. Media kartu gaple Orpedama ini merupakan media yang dirancang dan dikembangkan oleh Yunissa Anggraeni pada tahun 2022. Adapun hasil penelitiannya yaitu: (1) media gaple Orpedama layak digunakan dengan hasil akhir validasi ahli media sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi ahli materi sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi ahli bahasa sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”. (2) Penilaian pada uji coba kelompok kecil mendapat skor rata-rata 34 atau 97,14% dengan kategori “Sangat Layak” dan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 33,86 atau 96,76% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Gaple Orpedama sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA. (3) Hasil dari *pretest* dan *posttest* terjadi perubahan signifikan. Skor awal atau *pretest* rata-rata sebesar 45,5 sedangkan rata-rata *posttest* sebesar 88,8. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil *posttest* lebih besar dari hasil rata-rata *pretest*. Keefektifan media yang

diukur menggunakan N-Gain mendapat skor rata-rata sebesar 0,82 atau 82% termasuk pada kategori “Efektif” sebagai media pembelajaran IPA di SDN Sangkali. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti berpendapat bahwa, media kartu gaple ini, bisa dijadikan salah satu referensi dalam pemilihan media pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran IPA.

Media pembelajaran berbasis kartu gaple tersebut dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena digunakan sambil bermain yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, kerja sama dan melatih daya ingat peserta didik serta dapat memahami konsep mengenai organ peredaran darah manusia mengetahui istilah-istilah yang sulit dipahami, peserta didik akan membaca dan menemukan sendiri istilah tersebut lewat media gaple Orpedama ini sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Sara De Freitas (dalam Prasetya, 2016:2) menggunakan permainan di dalam kelas dapat mempercepat proses belajar, membantu untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan memperkuat motivasi dalam keterampilan belajar.

Menurut Anggraeni (2022: 14) media kartu gaple Orpedama ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: (1) media permainan akan sangat digemari oleh peserta didik, karena di tingkat Sekolah Dasar anak-anak identic gemar bermain. (2) proses pembelajaran akan sangat menyenangkan. (3) media ini merupakan media yang praktis, dapat digunakan setiap waktu dan tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam penggunaannya. (4) membangun interaksi antar peserta didik. (5) menuntut semua siswa ikut terlibat.

Oleh karena itu peneliti berpendapat bahwa media kartu ini dapat digunakan dalam penelitian ini. Selanjutnya peneliti akan melakukan penelitian untuk mencari pengaruh penggunaan media pembelajaran gaple Orpedama untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas 5 SD pada materi organ peredaran darah manusia.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Nilai belajar siswa khususnya materi organ peredaran darah manusia masih banyak yang dibawah KKM.
2. Penggunaan media pembelajaran oleh guru pada mata pelajaran IPA materi organ peredaran darah manusia masih belum optimal.
3. Sulitnya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA materi organ peredaran darah manusia.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian memperoleh kajian yang tepat, maka peneliti perlu membatasi permasalahannya. Penelitian hanya dibatasi untuk mengetahui pengaruh media Gaple Orpedama terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA materi organ peredaran darah manusia.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah yaitu “Bagaimanakah pengaruh



media pembelajaran kartu gaple Orpedama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas 5 SD Negeri Kersagalih Kecamatan Jatiwaras?"

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media pembelajaran kartu Gapple Orpedama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Kersagalih Kecamatan Jatiwaras.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### 1. Bagi Siswa

Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran Gapple Orpedama pada materi organ peredaran darah manusia, siswa menjadi terangsang pemahaman pembelajarannya serta merasakan pembelajaran yang menyenangkan.

#### 2. Bagi Guru

Menambah referensi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang ada, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

#### 3. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman dalam memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi dilapangan.

#### 4. Bagi *stakeholder*

Menambah referensi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan sebagai acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran.