

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan diharapkan dapat mencerdaskan generasi muda yang mampu mengembangkan potensi dalam diri, serta berpola pikir secara kritis dan dinamis, bertanggung jawab, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan juga harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan adalah reorganisasi pengalaman dalam menambah kemampuan untuk mengarah Pendidikan pada masa yang akan datang. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (ayat 1),

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk kedalam kurikulum di sekolah khususnya di Sekolah dasar Pada dasarnya kemampuan mengenal anggota tubuh sudah dipelajari dari siswa masih kecil atau sebelum siswa memasuki masa sekolah. Hal ini terlihat ketika seorang siswa sedang belajar makan sendiri menggunakan sendok, secara

tidak sadar ibu akan mengajarkan cara memegang sendok harus menggunakan tangan. Ini membuktikan bahwa secara tidak langsung orang tua sudah mengenalkan anggota tubuh yaitu tangan kepada anaknya. Pengenalan tentang anggota tubuh perluaskan saat siswa memasuki sekolah dasar. Mempelajari anggota tubuh sangat penting bagi siswa karena merupakan bagian yang terdekat dan langsung bersentuhan dengan siswa. Selain itu siswa dapat belajar tanggung jawab dalam menggunakan anggota tubuh sesuai dengan fungsi saat menjalani kehidupan sehari-hari.

Pentingnya mempelajari anggota tubuh untuk siswa tingkat sekolah dasar kelas rendah yang memiliki karakteristik masih suka bermain, Guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal anggota tubuh sesuai dengan tujuan belajar.

Untuk menciptakan suasana tersebut diperlukan sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi yang dapat dikembangkan oleh guru adalah dengan membuat sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu atau perantara yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) kepada siswa yang dapat meningkatkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Namun pada kenyataannya yang terjadi dilapangan adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran untuk menunjang kebutuhan guru dalam

membantu proses pembelajaran sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal dan suasana belajar menjadi kurang menarik perhatian serta minat belajar siswa, hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran termasuk pada materi mengenal bagian-bagian tubuh manusia.

Peneliti melakukan observasi wawancara kepada guru kelas I di SD Negeri 02 Nobal dan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terkait materi mengenal anggota tubuh manusia diketahui bahwa guru tidak terlalu menggunakan media dalam setiap pembelajaran dikarenakan ketersediaan media pembelajaran terbatas dan terkadang hanya menggunakan buku untuk menyampaikan materi kepada siswa. Hal tersebut menjadikan siswa kurang antusias dan kurang aktif saat kegiatan pembelajaran didalam kelas ditambah kegiatan pembelajaran yang selalu sama membuat siswa cepat bosan sehingga konsentrasi dan fokus siswa mudah teralihkan sehingga hasil belajar mereka menurun dan pembelajaran menjadi kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi di atas terdapat adanya ketidak seimbangan antara kondisi nyata yang terjadi di lapangan dengan kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran disekolah dan kurang inovasi pada media pembelajaran terutama untuk materi mengenal anggota tubuh yang cenderung pada materi lisan dan hafalan, sehingga untuk menciptakan suasana yang menarik dan aktif meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan

sebuah inovasi media yang cocok untuk membantu guru, sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar . Pernyataan ini didukung oleh hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan yang bisa dilihat pada lampiran 3.

Berdasarkan hasil riset penelitian diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media kotak ilmu (KOIL) sebagai salah satu inovasi pengembangan yang dapat membantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk belajar secara aktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran kotak ilmu yang dilakukan oleh Wijayanti, D (2023), Dari hasil penelitiannya dikatakan bahwa media kotak ilmu sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat digunakan guru sebagai media penunjang pembelajaran yang optimal, sehingga pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai akan lebih baik.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran agar lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran kotak ilmu tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan ini peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Kotak Ilmu (KOIL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengenal Anggota Tubuh Kelas I SD Negeri Kec.Sungai Tebelian Tahun Ajaran 2023/2024”

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dapat dirumuskan masalah umum dan masalah khusus dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Media Kotak Ilmu (KOIL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mengenal Anggota Tubuh Kelas 1 Sekolah Dasar”. Adapun masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media Kotak Ilmu (KOIL) pada materi mengenal anggota tubuh untuk siswa kelas I SD Negeri Kec.Sungai Tebelian?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi mengenal anggota tubuh dibantu media Kotak Ilmu (KOIL) di kelas I SD Negeri Kec.Sungai Tebelian?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media Kotak Ilmu (KOIL) terhadap siswa kelas 1 SD Negeri Kec.Sungai Tebelian?
4. Bagaimana keefektivitas penggunaan media Kotak Ilmu (KOIL) pada materi mengenal anggota tubuh terhadap siswa kelas I SD Negeri Kec.Sungai Tebelian?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan Pengembangan Media Kotak Ilmu (KOIL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengenal Anggota Tubuh Kelas I SD Negeri Kec.Sungai Tebelian Tahun

Ajaran 2023/2024. Adapun Tujuan Khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media Kotak Ilmu (KOIL) pada materi mengenal anggota tubuh untuk siswa kelas I SD Negeri Kec.Sungai Tebelian.
2. Mendeskripsikan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada materi mengenal anggota tubuh dibantu media Kotak Ilmu (KOIL) di kelas I SD Negeri Kec.Sungai Tebelian.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pengembangan media Kotak Ilmu (KOIL) terhadap siswa kelas 1 SD Negeri Kec.Sungai Tebelian.
4. Mendeskripsikan keefektivitas penggunaan media Kotak Ilmu (KOIL) pada materi mengenal anggota tubuh terhadap siswa kelas I SD Negeri Kec.Sungai Tebelian.

D. Manfaat Penelitian

Pengembangan media kotak ilmu (KOIL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal anggota tubuh kelas 1 Sekolah Dasar ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi, bacaan serta tambahan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media Kotak Ilmu (KOIL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal anggota tubuh kelas 1 Sekolah Dasar

dalam proses pembelajaran serta menjadi informasi bagi lembaga untuk dikembangkan serta memberikan solusi dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Manfaat Praktis

Kegiatan penelitian yang dilakukan hendaknya memberikan manfaat dan kegunaan baik bagi peneliti maupun bagi kalangan umum. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru bagi siswa dalam mengetahui tentang media ular tangga terhadap proses pembelajaran yang akan berlangsung serta dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mengenai mitigasi bencana banjir.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan mitigasi bencana banjir.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru dan sebagai bahan masukan dalam membuat kebijakan dan melakukan kerja sama dengan tenaga pendidik untuk mengetahui pengembangan media ular tangga terhadap proses pembelajaran.

d. Bagi Penulis

Pengembangan media pembelajaran dapat menambah pengalaman peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan Mendapatkan pengalaman lapangan yang dapat dijadikan bekal ketika mengajar.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Bagi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan perkembangan pendidikan di kampus.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

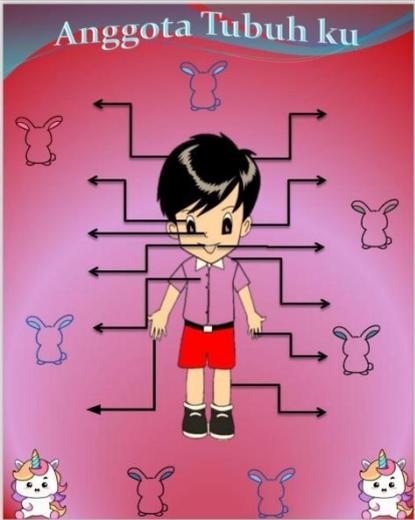
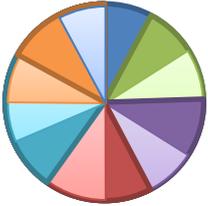
Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bagi siswa kelas I sekolah dasar yang berupa media Kotak Ilmu (KOIL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal anggota tubuh. Media dirancang sesuai dengan materi pembelajaran mengenal anggota tubuh kelas I sekolah dasar. Media Kotak Ilmu (KOIL) ini dibuat dengan konsep gambar yang disertai tulisan sehingga bisa menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam media ini terdapat sajian materi, soal isian dan kartu gambar informasi mengenai anggota tubuh. Tantangan dalam media Kotak Ilmu (KOIL) ini siswa diminta langsung ambil bagian dalam media ini.

1. Spesifikasi Teknis

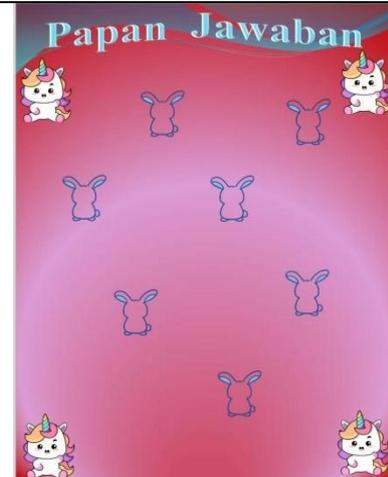
Komponen dalam media pembelajaran ini terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Nama media: Kotak Ilmu (KOIL)
- b. Komponen media yang dikembangkan terdiri atas:

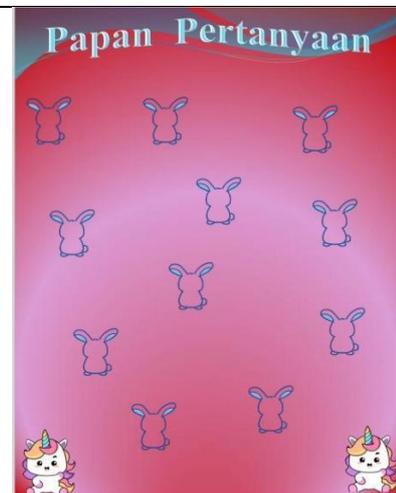
Tabel 1.1 Spesifikasi Produk

No	Nama	Spesifikasi	Gambar
1	Kotak ilmu	Bahan: Triplek Ukuran 1cm, lebar 30cm, panjang 30cm dan tinggi 40 cm	
2	Gambar dalam kotak ilmu (KOIL)	Ukuran tinggi 40cm, lebar 30cm dan panjang 30cm. Bagian belakang kotak ilmu (ILMU) Terdapat gambar manusia serta nomor dari bagian-bagian anggota tubuh	
		Ukuran 15x15 cm . Bagian samping kanan kotak ilmu (KOIL) terdapat roda putar yang dibuat untuk digunakan siswa untuk memilih nomor mana yang mereka pilih.	

Ukuran tinggi 40 cm, lebar 30 cm dan panjang 30cm. Bagian Samping kiri kotak ilmu (KOIL) terdapat kotak-kotak yang berisi nama-nama anggota tubuh.



Ukuran tinggi 30cm, lebar 30cm dan panjang 30cm. Bagian Samping depan Kotak ilmu (KOIL) terdapat kartu pertanyaan tentang nama-nama anggota tubuh.



3 Kartu
Pertanyaan

Bahan : PVC
Ukuran : 5,4 X 8,6 CM
Tebal : 0,76 MM



- 4 Kartu Gambar Bahan : PVC
Ukuran : 5,4 X 8,6 CM
Tebal : 0,76 MM



- 5 Buku Petunjuk Bahan : kerta doff
Ukuran buku: A5



- 6 Kotak kartu Bahan : Kardus
Ukuran: A5
Warna Kotak: Putih dan Coklat



F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan yang dipakai pada penelitian ini menurut Wijaya, D, (2023: 8) adalah sebagai berikut:

- a) Media Kotak Ilmu (KOIL) digunakan sebagai media tambahan yang bisa membantu guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa dalam proses pembelajaran.
- b) Media Kotak Ilmu (KOIL) sebagai salah satu media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.
- c) Media Kotak Ilmu (KOIL) dapat membantu peserta didik belajar dengan kondisi nyata dan dapat menambah pengalaman dalam belajar menggunakan media Kotak Ilmu (KOIL).
- d) Media Kotak Ilmu (KOIL) dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa saat di sekolah maupun di rumah. Media Kotak Ilmu (KOIL) ini dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar, sehingga dapat membantu siswa dan mudah digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut

- a) Materi yang disampaikan hanya mencakup 1 pembelajaran yaitu Ilmu pembelajaran alam dan sosial (IPAS).
- b) Materi yang dikembangkan terbatas yaitu hanya pada materi mengenal anggota tubuh untuk siswa kelas I Sekolah Dasar
- c) Objek pengembangan ditujukan untuk siswa kelas I di Sekolah Dasar Kec. Sungai Tebelian.

- d) Uji coba produk hanya dilakukan di kelas 1 Sekolah Dasar
Kec.SungaiTebelian.