

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum pendidikan dasar adalah “pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah” (Ihsan, 2005:22).Selanjutnya pendidikan dasar sebagai wadah yang dapat memberikan ilmu pengetahuan dan menyiapkan bekal dasar anak-anak untuk dapat menjalani kehidupan di lingkungan sekitar dan masyarakat sebagai akibat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta terbatasnya kemampuan orang tua dalam hal tersebut maka, Lembaga Pendidikan Sekolah yang disebut Sekolah Dasar adalah langkah awal anak-anak untuk mendapatkan pendidikan dasar.

Idealnya proses pemberian ilmu pengetahuan di Sekolah Dasar harus berdasarkan pada kemampuan berfikir anak sesuai dengan karakteristik anak di Sekolah Dasar.Kemudian pelaksanaan pendidikan tidak semata-mata diberikan dengan begitu saja, Undang-undang sisdiknas menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.Sejalan dengan itu, Kurikulum 2013 yang sudah diberlakukan sejak tahun ajaran 2013 merupakan sebuah bentuk kurikulum terpadu (*Integrated Curriculum*). Kurikulum 2013 memandang bahwa, dalam suatu pokok bahasan pembelajaran harus terintegrasi

atau terpadu secara menyeluruh melalui pemusatan pelajaran pada masalah tertentu dengan alternatif pemecahan melalui berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran yang diperlukan yang disebut sebagai Pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik dikemas dalam bentuk tema-tema. Sejalan dengan hal tersebut muatan beban struktur kurikulum 2013 untuk kelas IV yang telah diatur salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari ilmu tentang alam secara sistematis. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari manusia dan isi alam semesta pada umumnya (Yuniasti dan Wulandari, 2015:36).

Dewasa ini perkembangan teknologi yang sangat pesat di dunia dan memasuki dunia pendidikan dapat memudahkan guru membuat variasi mengajar dalam proses pembelajaran, salah satunya menggunakan media pembelajaran IPA. Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas sesungguhnya mempunyai beberapa kelebihan, seperti mengefisienkan kerja pendidik menjadi lebih mudah serta menyenangkan bagi peserta didik. Dimana peserta didik dapat berinteraksi dengan teknologi secara virtual dengan sajian gambar, suara, warna-warna dan video. Situasi dan kondisi seperti ini pada dasarnya merupakan faktor vital dan essential untuk mencapai efektifitas belajar. Penggunaan media pembelajaran berorientasi Teknologi Informasi di era sekarang sudah menjadi suatu keharusan. Walaupun dalam merancang media tersebut memerlukan keahlian khusus, namun bukan berarti untuk dihindari maupun ditinggalkan. Media pembelajaran berupa teknologi yang dikembangkan dapat berupa media interaktif yang menggunakan macromedia flash dan internet. Berdasarkan hasil

observasi yang dilakukan pada tanggal 01 November sampai dengan 05 November 2019 diperoleh beberapa fakta terkait dengan Pembelajaran IPA dikelas IV B SDN 05 Surau Gadang. Fakta pertama, peserta didik menyebutkan bahwa dalam pembelajaran guru hanya menyampaikan teori dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan papan tulis, sehingga siswa kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Fakta kedua, ketika peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV B, menyatakan penggunaan media pembelajaran hanya pada materi yang berkaitan dengan percobaan, sesekali menggunakan media KIT sebagai media pembelajaran dan pada saat pembelajaran memang hanya menyampaikan teori saja. Untuk penggunaan media pembelajaran berbasis komputer wali kelas tersebut menyatakan bahwa tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer karena kurang cakap menggunakan dan menjalankan komputer, sehingga proses pembelajaran masih monoton. Dari fakta-fakta tersebut juga diperoleh, dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran diakui masih minim. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan data analisis Ujian Tengah Semester IPA kelas IV B tahun ajaran 2019-2020 menunjukkan dari 30 siswa, kurang lebih 50 % nilainya dibawah Ketuntasan belajar minimum.

Berdasarkan data yang diperoleh maka perlu alternatif solusi dari informasi yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Drill* pada Pembelajaran IPA Tema

2 Selalu Berhemat Energi Subtema 3 Energi Alternatif untuk Kelas IV SDN 05 Surau Gadang.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Dalam pembelajaran siswa kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan dalam belajar karna penyampaian materi pembelajaran hanya didominasi dengan teori dan penggunaan papan tulis saja.
2. Proses pembelajaran yang dilakukan guru masih monoton.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT serta belum tersedianya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPA di SDN 05 Surau Gadang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini berupa penelitian pengembangan Tipe 4D. Namun karna keterbatasan kemampuan, waktu dan biaya peneliti, maka tipe 4D tidak dapat dilaksanakan secara sepenuhnya. Oleh karena itu hanya tiga dari empat langkah yang bisa dilaksanakan yaitu *define*, *design* dan *develop* atau tipe 3D. Kemudian penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Drill* pada Pembelajaran IPA Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 3 Energi Alternatif untuk kelas IV SDN 05 Surau Gadang yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model *drill* pada pembelajaran IPA tema 2 selalu berhemat energi subtema 3 energi alternatif untuk siswa kelas IV SDN 05 Surau Gadang ?
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model *drill* pada pembelajaran IPA tema 2 selalu berhemat energi subtema 3 energi alternatif untuk siswa kelas IV SDN 05 Surau Gadang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Model *Drill* pada Pembelajaran IPA Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 3 Energi Alternatif untuk siswa kelas IV SDN 05 Surau Gadang yang valid.
2. Untuk menghasilkan sebuah Media Pembelajaran Interaktif berbasis Model *Drill* pada Pembelajaran IPA Tema2 Selalu Berhemat Energi Subtema 3 Energi alternatif untuk siswa kelas IV SDN 05 Surau Gadang yang praktis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan

bagi pembaca khususnya yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi peneliti

Secara praktis dengan melakukan penelitian ini peneliti dapat menambah dan memiliki wawasan, ilmu pengetahuan serta kreatifitas dalam pemanfaatan *Macromedia Flash* dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis model *drill* pada pembelajaran IPA tema 2 selalu berhemat energi subtema 3 energi alternatif sebagai perantara penyampaian pesan atau informasi berupa materi pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pendidik mendapatkan pengetahuan baru mengenai pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis model *drill* dalam pembelajaran IPA serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memanfaatkan IT dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam melalui media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan.

G. Spesifikasi Produk

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu Media Pembelajaran Interaktif berbasis Model *Drill* pada

Pembelajaran IPA Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 3 Energi Alternatif untuk siswa kelas IV SDN 05 Surau Gadang. Media pembelajaran ini didesain sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam . Adapun spesifikasi produk penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam ini dibuat menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*.
2. Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan, yaitu:
 - a. Menu Home, berisi cover media pembelajaran
 - b. Menu Utama, berisi tentang Petunjuk, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi, Latihan, Biodata dan Penutup.
 - c. Menu petunjuk, berisi tentang petunjuk penggunaan media.
 - d. Menu Kompetensi Dasar, berisi tentang KD Pembelajaran yang akan dicapai.
 - e. Menu Indikator, berisikan tentang jabaran KD pembelajaran yang akan dicapai.
 - f. Menu Tujuan Pembelajaran, berisikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
 - g. Menu Materi, berisikan materi pembelajaran.
 - h. Menu Latihan, berisikan soal-soal yang dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
 - i. Menu Biodata, berisikan tentang biodata peneliti secara lengkap.
 - j. Menu Penutup, berisikan penutup pembelajaran.

3. Penyajian media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA disajikan desain *stage* yang menarik dan mudah dipahami siswa.
4. Pemilihan gradasi warna layar yang kontras, sehingga tidak mempengaruhi penglihatan siswa.
5. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA yaitu menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan karakter siswa.
6. Penyajian media pembelajaran IPA menggunakan gambar-gambar yang didownload dari internet, animasi, video, dan tombol interaktif sehingga terlihat menarik.

H. Defenisi Operasional

Adapun penjelasan dari istilah yang berkenaan dengan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah sarana, alat bantu atau benda yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru untuk membantu guru menyampaikan sebuah materi atau informasi pada siswa sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.
2. Model *Drill* adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model drill akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan (Rusman, 2011:11). Selanjutnya Rahman, (2018) menyatakan Model *Drill* adalah suatu model program pembelajaran yang disusun melalui latihan-latihan yang dilakukan berulang kali secara sistematis untuk meningkatkan keterampilan siswa pada

saat belajar yang bertujuan untuk membantu siswa belajar mandiri, melatih berbagai indera siswa, dan menciptakan suasana belajar yang baru.

3. Validitas adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, dengan indikator yang digunakan yaitu kriteria umum, kriteria khusus, aspek praktis dan aspek teknis.
4. Praktikalitas adalah tingkat keterlaksanaan *prototype* perangkat pembelajaran oleh guru dan siswa. Praktikalitas media pembelajaran IPA diuji coba dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran oleh guru. Kemudian guru dan siswa mengisi angket respon terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Model *Drill* dalam pembelajaran IPA.