

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada jenjang sekolah dasar, dalam proses pembelajarannya IPA memberikan kesempatan siswa untuk mengkonstruksi konsep sendiri, serta akan memberikan pengalaman langsung untuk menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Kemampuan penalaran ilmiah merupakan salah satu faktor yang berpengaruh pada prestasi akademik dan kemampuan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari. (Fitriyati, Hidayat, dan Munzil, 2017:28).

Dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran. Menurut Susanto (2016:45), istilah media pembelajaran dapat diartikan secara luas dan secara sempit: pertama, secara luas, media adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, tenaga pengajar atau guru, buku pembelajaran, dan gedung sekolah menjadi suatu medium pengajaran. Kedua, secara sempit istilah media diartikan sebagai alat-alat elektromekanis yang menjadi perantara antara siswa dan materi pelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas, kelas IV SD Negeri 11 Koto Baru Sijunjung dan salah satu siswa yang bertempat tinggal dekat dengan penulis pada 16-17 November 2020 menjelaskan bahwa “Proses pembelajaran yang dilaksanakan setelah daring masih sama dengan yang sebelumnya, guru dalam

menyampaikan materi pembelajaran masih belum menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam proses belajar sambil bermain, dengan begitu guru harus lebih banyak terlibat di dalam kelas untuk menjelaskan materi pembelajaran menggunakan buku tema, selanjutnya untuk lebih memahami materi siswa diberikan PR dengan harapan agar pembelajaran yang disampaikan selama di sekolah dapat dipahami dengan baik”. Menurut salah satu siswa yang bertempat tinggal dekat dengan peneliti terkait dengan pembelajaran IPA menyatakan “Pembelajaran IPA yang dilaksanakan di sekolah menurutnya membosankan karena diminta untuk membaca buku dan mendengarkan penjelasan materi dari guru, setelah itu mengerjakan latihan pada buku siswa, jika belum selesai latihan tersebut dijadikan PR”.

Dari wawancara yang telah dilaksanakan maka perlunya sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang siswa dalam belajar terutama pada pembelajaran IPA, serta mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa kartu domino yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi dengan cara belajar sambil bermain dalam pembelajaran IPA. Menurut Susanti (2018:271), metode kartu domino adalah salah satu cara penyampaian bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam permainan kartu domino.

Abdullah (2018:40) berpendapat “Domino IPA merupakan media pembelajaran yang tergolong media visual”. 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. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media visual dapat mengefektifkan komunikasi antara siswa dengan guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran kartu domino ini disusun dengan berbasis saintifik. Menurut Ghozali (2017:3) pendekatan saintifik ialah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan melalui proses ilmiah. Dalam artian, apa yang dipelajari dan diperoleh peserta didik dilakukan dengan indra dan akal pikiran sendiri, sehingga mereka secara langsung dalam proses mendapatkan ilmu pengetahuan. Dengan pendekatan tersebut, peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah yang dihadapi dengan baik. Pendekatan saintifik menjadikan pembelajaran lebih aktif dan tidak membosankan, siswa dapat mengonstruksi pengetahuan dan keterampilannya melalui fakta-fakta yang ditemukan dalam penyelidikan. Selain itu, dengan pembelajaran berbasis pendekatan saintifik ini, siswa didorong lebih mampu dalam mengobservasi, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan atau mempresentasikan hal-hal yang dipelajari dari fenomena alam ataupun pengalaman langsung.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran kartu domino berbasis saintifik, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Berbasis Saintifik pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 11 Koto Baru Sijunjung".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti menemukan beberapa permasalahan yang perlu dikaji yaitu sebagai berikut:

1. Belum tersedianya media pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam proses belajar sambil bermain.
2. Guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan divariasikan dengan tanya jawab.
3. Siswa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPA.
4. Siswa kurang tertarik pada pembelajaran yang berpusat pada buku tema.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang peneliti uraikan di atas maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran kartu domino berbasis saintifik pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD Negeri 11 Koto Baru Sijunjung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ditemukan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran kartu domino berbasis saintifik pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD Negeri 11 Koto Baru Sijunjung ?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran kartu domino berbasis saintifik pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD Negeri 11 Koto Baru Sijunjung?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti uraikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran kartu domino berbasis saintifik pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD Negeri 11 Koto Baru Sijunjung yang valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran kartu domino berbasis saintifik pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD Negeri 11 Koto Baru Sijunjung yang praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran IPA yang selama ini kurang efektif dikarenakan guru hanya mengandalkan buku tema sebagai media pembelajaran.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan media pembelajaran IPA selanjutnya.
3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan serta pengetahuan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran kartu domino yang diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran di kelas.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa kartu domino sebagai media pembelajaran. Adapun spesifikasi produk media kartu domino yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa kartu domino pada pembelajaran IPA.
2. Kartu domino terdiri dari 28 kartu yang dicetak menggunakan kertas *art paper* dengan ukuran panjang 9 cm dan lebar 5,5 cm.
3. Bagian isi dalam kartu domino terdiri atas pertanyaan dan jawaban. Pertanyaan pada kartu domino disesuaikan dengan ranah kognitif.
4. Jawaban terletak pada bagian atas dan pertanyaan pada bagian bawah. Pertanyaan dan jawaban tersebut nanti akan saling berkaitan dengan kartu lain.
5. Jenis huruf yang digunakan yaitu *Bookman Old Style* dengan ukuran yang bervariasi disesuaikan dengan ukuran kartu, pemilihan gambar pada kartu juga disesuaikan dengan materi.
6. Bahasa yang digunakan dalam kartu domino sesuai dengan EBI serta mudah dipahami siswa.
7. Media pembelajaran kartu domino ini dibuat dengan berbasis saintifik.