

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, menambah keterampilan serta dapat merubah sikap individu dari yang tidak tahu menjadi tahu. Menurut Rusman dalam (Rosmita, 2020, p. 15) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung. Sedangkan menurut (Yolandasari, 2020, p. 17) mengemukakan bahwa pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Jadi, pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses terjadinya interaksi antara guru dan siswa untuk memperoleh pengetahuan, dan memotivasi siswa agar dapat terlaksananya proses pembelajaran yang dinilai secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik.

Media pembelajaran menjadi salah satu aspek keberhasilan dalam proses belajar mengajar di kelas. Djamarah (2020) menyatakan media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi. Media pembelajaran memiliki peran penting untuk menjelaskan informasi yang akan disampaikan guru kepada siswa agar mudah dimengerti dan dapat membantu guru untuk menciptakan

suasana belajar yang kondusif. Sejalan dengan pendapat Susanto dan Akmal (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan dan menyampaikan pesan secara terencana yang dapat menciptakan lingkungan yang kondusif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran di kelas dapat lebih mudah dan menarik perhatian siswa dengan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran inovatif merupakan salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Suparno (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran inovatif dapat membantu mengatasi masalah dalam pembelajaran seperti kurangnya minat siswa, kesulitan dalam memahami konsep dan pembelajaran yang terlalu teoritis. Media pembelajaran inovatif sangat penting dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, media pembelajaran inovatif juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran inovatif perlu dikembangkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif (Malik, 2020, P. 8).

Saat ini pemanfaatan penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal. Asnawati (2019), menyatakan bahwa pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih sangat kurang maksimal. Karena pada umumnya guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Untuk penggunaan media yang lebih kreatif masih belum ada. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam penggunaan media masih kurang dan ketersediaan media pembelajaran disekolah kurang tercukupi. Sejalan dengan pendapat Purnamasari

(2019) menyatakan bahwa kreativitas guru dalam mengajar masih belum maksimal terutama dalam hal pengelolaan kelas, penggunaan metode mengajar yang masih kurang serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Adapun salah satu faktor yang menjadi penyebab kurangnya penggunaan media pembelajaran yaitu kurangnya kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh pendapat Alwi (Widyastuti, 2022, p. 71) yang mengatakan bahwa kendala atau permasalahan dalam mengembangkan media pembelajaran diantaranya adalah guru masih merasa repot karena banyaknya tuntutan pekerjaan. Maka dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa seorang guru masih mengalami kendala dalam mempersiapkan media pembelajaran sehingga guru tersebut hanya menggunakan media pembelajaran yang seadanya saja.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Januari 2024 ditemukan fenomena bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih belum maksimal. Hal ini terlihat pembelajaran yang dilakukan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Sehingga pembelajaran ini menyebabkan siswa cenderung bosan, jenuh dan tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, interaksi pembelajaran dalam kelas relatif masih rendah, siswa cenderung pasif, tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Bahkan ada siswa yang berbicara sendiri saat guru sedang menerangkan pelajaran. Selain itu, diperoleh informasi bahwa ketika pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku teks dan gambar – gambar yang ada didalamnya saja. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran inovatif

yang dimiliki oleh guru maupun sekolah, keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif, adapun proses pembelajaran dikelas masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah yang cenderung membuat peserta didik merasa bosan, keterbatasan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, kurangnya bahan ajar yang menarik bagi siswa dan pengembangan media inovatif masih jarang digunakan.

Berdasarkan paparan dari latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian berjenis pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Inovatif Berbasis Pendidikan Karakter Materi Menjaga Kelestarian Lingkungan Kelas V SD Negeri 4 Selat Penuguan”**. Untuk itu dengan adanya media ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran serta dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian yang akan diteliti, diantaranya:

- a. Kurangnya media pembelajaran inovatif yang dimiliki oleh guru maupun sekolah.
- b. Keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif.
- c. Proses pembelajaran dikelas masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah yang cenderung membuat peserta didik merasa bosan.
- d. Keterbatasan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat.
- e. Kurangnya bahan ajar yang menarik bagi siswa.

- f. Pengembangan media inovatif masih jarang digunakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini ialah produk berupa poster.
- b. Pengembangan ini difokuskan pada pengembangan media poster yang valid, praktis dan efektif.
- c. Pengembangan difokuskan pada pokok bahasan pada materi menjaga kelestarian lingkungan kelas V SD Negeri 4 Selat Penuguan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Bagaimana menghasilkan pengembangan media inovatif berbasis pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan kelas V SD Negeri 4 Selat Penuguan yang valid ?
- 2) Bagaimana menghasilkan pengembangan media inovatif berbasis pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan kelas V SD Negeri 4 Selat Penuguan yang praktis ?
- 3) Bagaimana mengetahui keefektifitas pengembangan media inovatif berbasis pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan kelas V SD Negeri 4 Selat Penuguan ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu :

- 1) Untuk menghasilkan kevalidan pengembangan media inovatif berbasis pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan kelas V SD Negeri 4 Selat Penuguan.
- 2) Untuk menghasilkan kepraktisan pengembangan media inovatif berbasis pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan kelas V SD Negeri 4 Selat Penuguan.
- 3) Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media inovatif berbasis pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan yang valid dan praktis pada kelas V SD Negeri 4 Selat Penuguan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Dapat menghasilkan produk berupa media grafis (poster) yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi menjaga kelestarian lingkungan serta dapat mengembangkan disiplin ilmu pada pendidikan guru sekolah dasar tentang pengembangan media Poster pada pembelajaran IPA kelas V SD, sehingga kedepannya akan dapat dijadikan sebagai bahan studi ilmiah dan perbandingan antara teori yang ada di jenjang perkuliahan atau kenyataan yang ada di lapangan.

b. Kegunaan Praktis

Berdasarkan tujuan yang telah disebutkan diatas, maka peneliti diharapkan mampu memberikan kegunaan penelitian bagi :

1. Sekolah, sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang dilaksanakan sehingga tercipta suasana edukatif, kreatif, dan imajinatif.
2. Guru, sebagai masukan agar menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga dapat membuat pembelajaran IPA menjadi pembelajaran yang tidak monoton dan lebih menyenangkan bagi siswa.
3. Siswa, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran serta dapat menunjang peningkatan belajar dan memotivasi belajar karena pembelajaran bervariasi dengan menggunakan media poster ini.
4. Peneliti, sebagai pengalaman berharga bagi para calon guru profesional yang selanjutnya dapat menjadi masukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.
5. Peneliti lain, penelitian ini bisa digunakan untuk melengkapi atau menyempurnakan terhadap objek yang diteliti dan media pembelajaran yang terus mengalami perkembangan dan sebagai bekal penelitian berikutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran inovatif berupa Poster yang memiliki beberapa spesifikasi yaitu :

- a. Produk yang dikembangkan dapat digunakan oleh peneliti dalam membantu keterlaksanaan pembelajaran pada materi menjaga kelestarian lingkungan.
- b. Produk tersebut berupa poster. Poster yang digunakan berisikan kalimat dan gambar-gambar yang disajikan berdasarkan tujuan pembelajaran.
- c. Poster ini diperuntukkan bagi siswa Sekolah Dasar Kelas V Mata Pelajaran IPA materi Menjaga Kelestarian Lingkungan.
- d. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran inovatif berupa poster yang berisikan materi Menjaga Kelestarian Lingkungan disertai tulisan, warna dan gambar. Produk yang dihasilkan juga dapat di publish berbentuk foto, cetak dan file PDF.
- e. Media pembelajaran poster ini didesain dengan menggunakan aplikasi Canva yang mudah diaplikasikan dan dipelajari oleh guru untuk membuat media pembelajaran poster ini.
- f. Media pembelajaran poster menyampaikan materi menjaga kelestarian lingkungan secara inti agar memudahkan siswa dalam menguasai materi.
- g. Warna dalam pendesainan harus sesuai dengan warna asli.
- h. Font dalam pendesainan harus yang mudah dipahami oleh siswa, dan tidak buram.
- i. Penggunaan media poster mengandung bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.