

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah sebuah upaya sistematis yang diberikan oleh pendidik kepada anak didik guna membentuk watak dan karakter diri. Pendidikan ialah sebuah wadah bagi individu untuk mengembangkan potensi, kemampuan dan keterampilan diri dalam rentang kehidupan. Maka dari itu, pelaksanaan pendidikan berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik secara optimal (Daryanto, 2016). Penyelenggaraan pendidikan bermanfaat dalam membentuk sumber daya manusia unggul, membangun jiwa nasionalis, serta menghasilkan tenaga profesional (Ariani & Agustin, 2018).

Pembelajaran merupakan proses bantuan dalam melakukan aktivitas belajar yang baik (Hermawan, 2014). Dimana, pembelajaran memberikan bantuan kepada peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan pemahaman baru. Adapun tujuan dari penyelenggaraan pendidikan nasional ialah membentuk karakter insan yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, bertanggung jawab, serta mampu mengembangkan potensi diri. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, maka individu harus melakukan beragam kegiatan belajar secara optimal. Belajar adalah sebuah rangkaian kegiatan yang dilaksanakan secara prosedural (Oktaviana & Tri Mulyono, 2018). Aktivitas belajar mempunyai tujuan dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu upaya yang diterapkan pendidik dalam membangun suasana belajar ialah mempersiapkan lingkungan fisik dan lingkungan psikologis. Upaya tersebut mendorong partisipasi dan kreativitas peserta didik dalam memasuki dunia kerja.

Penyelenggaraan pendidikan pada era revolusi industri 4.0 dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam kehidupan di masyarakat. Dimana, para siswa ditekankan untuk mampu menghadapi beragam persoalan secara terampil. Adapun salah satu mata pelajaran yang berkenaan dengan pengentasan masalah ialah pelajaran IPA (Reni & Syaiful, 2022).

Perkembangan yang terjadi dalam dunia pendidikan menuntut para tenaga pengajar (guru) untuk mampu merencanakan, merancang, menyusun, mengembangkan, serta mengevaluasi pendidikan. Dimana, proses pendidikan berpusat pada penguasaan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sosial di masyarakat. Seperti yang dikemukakan oleh Febriandi & Susanta (2019) bahwa penyelenggaraan pendidikan mempunyai hubungan yang erat dengan proses belajar dalam membentuk karakter yang unggul.

Pada umumnya, pelaksanaan pendidikan menerapkan pembelajaran konvensional tanpa mempersiapkan bahan ajar secara lengkap dan sistematis. Salah satu wadah bagi peserta didik untuk menyelenggarakan pendidikan ialah pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pendidikan Sekolah Dasar (SD) ialah sebuah tahap awal pendidikan bagi individu untuk melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pelaksanaan pendidikan didukung oleh sekolah, guru, staf pegawai, dan para siswa. Seluruh pihak sekolah membutuhkan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam proses pembelajaran ialah menyampaikan materi dan memberikan arahan kepada peserta didik. Setiap guru dituntut untuk profesional dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun bentuk kemampuan yang harus dimiliki para guru ialah menyusun rencana pembelajaran yang sistematis, menggabungkan model pembelajaran secara kreatif dan inovatif, serta memilih model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Lestari *et al.*, 2021).

Penelitian dari Siti Nurhasanah (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Rejosari” menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran papan pintar memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan Media Pembelajaran Papan Pintar pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Rejosari. Metode penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Adapun sampel penelitian ini berupa siswa/siswi kelas IV SD Negeri Rejosari sebanyak 25 orang. Teknik pengumpulan data didukung oleh observasi, wawancara, serta angket. Bersumber pada hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli bahwa perolehan hasil validasi bahasa sebesar 29 dengan rata-rata 4,14, perolehan validasi media sebesar 37

dengan rata-rata 4,63, serta perolehan hasil validasi materi sebesar 45 dengan rata-rata 4,5. Selain itu, nilai rata-rata uji kepraktisan sebesar 88,4% dengan kategori praktis. Uji keefektifan memperoleh nilai thitung sebesar 11,02 dan ttabel sebesar 1,64. Artinya, thitung > ttabel ($11,02 > 1,64$), maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran IPA layak untuk digunakan dalam proses penelitian.

Selanjutnya, penelitian yang dilaksanakan oleh Agustin Krismawati *et al.* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran Fungi dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD Negeri Rejosari” bertujuan untuk mengetahui dan mengembangkan Media Pembelajaran Papan Pintar pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Rejosari. Dimana, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Sampel pada penelitian ini sejumlah 25 siswa/siswi kelas IV SD Negeri Rejosari. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, serta wawancara. Adapun perolehan hasil analisis penilaian oleh validasi bahasa sebesar 29 dengan rata-rata 4,14, validasi media mendapatkan skor 37 dengan rata-rata 4,63, serta perolehan skor validasi materi sebesar 45 dengan rata-rata 4,5. Selain itu, nilai rata-rata uji kepraktisan sebesar 88,4% dengan kategori praktis. Uji keefektifan memperoleh nilai thitung sebesar 11,02 dan ttabel sebesar 1,64. Artinya, thitung > ttabel ($11,02 > 1,64$), maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran papan pintar memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif sebagai instrumen penelitian.

Selain itu, penelitian serupa juga dikembangkan oleh Kamaladini *et al.* dengan judul “Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui uji kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan dari media papan edukasi pintar (PAKAPI). Dimana, jenis penelitian ini berupa *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall dan *one group pretest-posttest design*. Adapun hasil penelitian membuktikan bahwa media papan edukasi pintar (PAKAPI) sangat layak, praktis dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dimana, perolehan hasil uji

kelayakan sebesar 97, 45%, hasil uji praktis sebesar 89, 69%, serta perolehan hasil uji efektif sebesar 0, 95%.

Media pembelajaran diartikan sebagai alat perantara yang memudahkan pendidik dan peserta didik dalam membangun komunikasi. Penyelenggaraan pendidikan formal membutuhkan pengelolaan alat bantu pembelajaran (Yosiva & Pratiwi, 2021).

Papan pintar ialah suatu alat yang berguna untuk menyampaikan pesan secara visual melalui sajian teks, gambar, dan simbol tertentu. Penggunaan media papan pintar bermanfaat dalam membangun minat dan potensi siswa secara optimal. Dimana, para guru menerapkan media papan pintar melalui kegiatan bermain dan belajar.

Penggunaan media papan pintar memungkinkan para siswa untuk mempelajari materi yang berkenaan dengan fungsi. Media yang digunakan oleh peneliti terdahulu memiliki perbedaan dengan peneliti saat ini. Dimana, media papan pintar dirancang secara fungsional (dapat dibuka dan ditutup). Sedangkan media yang digunakan oleh peneliti terdahulu berupa papan datar yang berisikan teks dan gambar. Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ialah mengembangkan media pembelajaran IPA melalui penggunaan papan pintar pada materi fotosintesis di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe.

Bersumber pada paparan hasil observasi penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, maka peneliti berupaya dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, yakni mengembangkan media papan pintar pada mata pembelajaran IPA dengan materi fotosintesis.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka beberapa identifikasi masalah yang muncul, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran IPA yang kurang bervariasi menimbulkan kebosanan pada siswa.
2. Siswa sangat pasif dan tidak partisipatif dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Sebagian besar guru masih menerapkan metode ceramah dalam memberikan pembelajaran di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan penelitian secara spesifik dalam mencapai tujuan dan sasaran yang diharapkan.

Adapun beberapa batasan masalah tersebut, yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran papan pintar pada materi fotosintesis.
2. Mengetahui kelayakan dari penggunaan media pembelajaran papan pintar dengan tema fotosintesis.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran papan pintar dengan tema fotosintesis.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang timbul pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran papan pintar pada materi fotosintesis di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana hasil uji kepraktisan terhadap media pembelajaran fotosintesis kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana hasil uji keefektifan terhadap media pembelajaran fotosintesis kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Pengembangan

Bersumber pada paparan pendapat sebelumnya, maka pengembangan media pembelajaran papan pintar bertujuan untuk:

1. Membuat rancangan media pembelajaran papan pintar yang berisikan teks dan gambar pelengkap, seperti: bagian tumbuhan dan proses fotosintesis.

2. Para pendidik dan peserta didik memperoleh kemudahan dalam membuat media pembelajaran papan pintar dengan bahan sederhana.
3. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam memahami proses fotosintesis menggunakan media papan pintar yang menarik.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Proses pembuatan media papan pintar terdiri atas papan, gambar, teks, dan petunjuk. Berikut uraiannya:

1. Penggunaan gambar pada media papan pintar memberikan kemudahan bagi para peserta didik untuk memahami materi fotosintesis secara mendalam.
2. Media papan pintar yang akan dikembangkan terbuat dari kardus, papan, triplek maupun bahan lainnya.
3. Penggunaan media papan pintar mempunyai peran penting dalam mendukung proses pembelajaran bagi peserta didik agar mampu mendalami materi pelajaran secara mendalam.

1.7 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak dalam ranah pendidikan. Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran papan pintar, yaitu:

1. Bagi Peneliti
Hasil penelitian bermanfaat untuk memperkaya wawasan dan pengetahuan peneliti terhadap penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pengembangan media pembelajaran papan pintar.
2. Bagi Peserta Didik
Hasil penelitian berguna untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara mendalam.
3. Bagi Guru

Hasil penelitian bermanfaat dalam mengembangkan kinerja guru untuk menciptakan situasi belajar yang kreatif, inovatif, serta menarik selama proses pembelajaran di kelas.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian berguna untuk memberikan informasi seputar permasalahan yang dialami para siswa dalam memahami pelajaran IPA dengan tema fotosintesis. Dimana, hasil penelitian mengajak pihak sekolah untuk bekerja sama dalam mengatasi permasalahan tersebut.

1.8 Asumsi Pengembangan

Asumsi dasar dari penelitian ini berkenaan dengan pengembangan media papan pintar yang dirancang secara inovatif dan menarik. Papan pintar berisikan gambar dan keterangan yang dapat dibuka dan ditutup. Penggunaan media papan pintar berguna untuk menarik minat siswa dalam belajar, sehingga para siswa dapat memahami materi pembelajaran IPA dengan tema fotosintesis secara mendalam.

