

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bangsa Indonesia adalah bangsa beradab yang menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan dengan memiliki berbagai tujuan demi terciptanya masyarakat yang makmur, terteram, serta sejahtera. Salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsanya seperti yang tercantum pada alinea ke IV pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD RI 1945). Bangsa yang beradab adalah bangsa cerdas yaitu bangsa yang masyarakatnya memiliki pola pikir dan pola perilaku yang baik. Mencerdaskan kehidupan bangsa dapat diwujudkan melalui pendidikan baik pendidikan formal, informal, maupun nonformal.

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan aktivitas belajar. Aktivitas belajar tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar dapat dilakukan sejak manusia lahir hingga akhir hayat. Tanpa belajar, manusia tidak dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Belajar dikatakan sebagai aktivitas penting, termasuk di dalamnya belajar seperti bagaimana seharusnya belajar (Priyono, 2016:1). Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya yang merupakan perubahan relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku ke arah lebih positif sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar adalah akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Proses belajar itu terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun perubahan yang mencakup nilai dan sikap (afektif) (Sadiman, 2008:2).

Seperti yang tertera pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Nomor 20 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1. Pendidikan

merupakan suatu usaha terencana dan sadar dalam rangka menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif mengembangkan potensi dirinya.

Dalam mengembangkan segala potensi yang ada pada diri siswa agar memenuhi kriteria Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Nomor 20 Pasal 1 Ayat 1 tersebut, pelaksanaan pendidikan memerlukan sebuah proses. Proses tersebut adalah proses belajar. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut bukanlah yang mudah. Segala elemen yang terlibat, yakni pelaksana pendidikan baik para pembuat kebijakan maupun pelaksana kegiatan pembelajaran harus bekerja sama dengan baik. Pelaksana pendidikan yang melaksanakan kegiatan pembelajaran atau yang lazim disebut guru merupakan subjek yang sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil pendidikan. Semakin baik guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan upaya dalam mendidik siswa, maka semakin baik pula akhlak siswa dan hasil belajar siswa yang ditimbulkan dari proses pendidikan, serta akan semakin baik pula kualitas pendidikan di Indonesia.

Peranan profesionalitas guru dalam keseluruhan program pendidikan di sekolah diwujudkan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan yaitu berupa perkembangan siswa secara optimal. Untuk maksud tersebut, maka peranan profesional guru mencakup tiga tugas utama. Pertama, penyelenggaraan proses belajar mengajar yang merupakan porsi terbesar dari profesi keguruan. Tugas ini menuntut guru untuk menguasai isi atau materi bidang studi yang diajarkan serta wawasan yang berhubungan dengan materi tersebut, kemampuan merencanakan dan mengembangkan pembelajaran, mengemas materi sesuai dengan latar perkembangan dan tujuan pendidikan, serta merancang media pembelajaran sedemikian rupa sehingga merangsang murid untuk menguasai dan mengembangkan materi tersebut dengan menggunakan kreativitasnya. Kedua, tugas yang berhubungan dengan membantu siswa dalam mengatasi permasalahan belajar pada khususnya, dan permasalahan-

permasalahan pribadi yang akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajarnya. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat bersumber dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitar. Ketiga, selain kedua hal tersebut, guru haruslah memahami bagaimana sekolah tersebut dikelola, apa saja peranan guru di dalamnya, bagaimana memanfaatkan prosedur serta mekanisme pengelolaan tersebut demi kelancaran tugas-tugasnya sebagai guru (Kosasi, 2011:2).

Konsep belajar sejak era reformasi pendidikan ini lebih didominasi oleh siswa. Siswa dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran dengan diajarkan untuk lebih berani dalam mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya, tentunya dengan bantuan guru yang dalam hal ini bertindak sebagai fasilitator pembelajaran. Mereka yang lebih banyak melakukan proses interaksi dalam kelas, baik dengan bahan ajar, media pembelajaran maupun dengan sejawat mereka (Arsyad, 2014:VI). Mereka melakukan pencarian informasi keilmuan dari berbagai literatur, membahas temuan-temuannya, melatih kemahiran mengoperasikan ilmunya, melakukan analisis, sintesis, dan penyimpulan akhir. Guru mendampingi mereka belajar, membimbing para siswa melakukan latihan mengoperasikan teori-teorinya dalam kelas, membimbing para siswa melakukan *peer review* sesama sejawatnya, dan bahkan membimbing mereka melakukan uji coba di laboratorium. Demikianlah konsep belajar di era reformasi sampai sekarang ini. Kelas benar-benar milik siswa untuk mereka mengembangkan aktivitas belajar melalui interaksi dengan sumber belajar, alat-alat, media pembelajaran, dan sarana pembelajaran serta dengan sejawat mereka.

Belajar aktif sangatlah penting untuk diterapkan dalam pembelajaran. Belajar aktif tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengayaan sumber-sumber belajar dan media pembelajaran, yakni meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat memengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, belajar aktif memerlukan dukungan sarana di luar manusia yang dapat membantu proses aktivitas belajar siswa

(Arsyad, 2014: IV). Di antara sarana tersebut adalah bahan-bahan yang harus disiapkan dan disediakan oleh guru dalam bentuk bahan cetakan atau bahan digital yang disediakan dalam komputer. Dengan demikian, belajar aktif yang kini dikembangkan dalam paradigma konstruktivisme memerlukan dukungan sumber belajar yang lebih lengkap, tidak saja buku-buku teks yang mereka baca, tetapi juga berbagai bahan pembelajaran yang disediakan oleh guru sebagai sumber belajar mereka. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media pembelajaran yang dapat menghantarkan percepatan siswa terhadap bahan belajar yang mereka pelajari.

Kemudian, proses belajar aktif sebagaimana diatur dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional (sekarang Pendidikan dan Kebudayaan), dikembangkan dalam tiga proses yang eskalatif, yakni eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi (Arsyad, 2014:V). Proses eksplorasi adalah proses penjelajahan siswa terhadap informasi yang terdapat pada buku teks, media pembelajaran, serta bahan-bahan yang disediakan guru baik cetak maupun digital, serta bahan-bahan lain yang dapat diakses dari perpustakaan kelas atau perpustakaan virtual yang tersedia dalam informasi di dunia maya. Kemudian, informasi-informasi tersebut diolah oleh siswa secara lebih analitis, diurai dan disintesis kembali, sehingga mereka mampu mengambil inti dari informasi yang mereka baca sebagai pengetahuan baru yang akan memengaruhi perubahan perilaku mereka. Akan tetapi, mereka tidak boleh dibiarkan menyimpulkan sendiri pengetahuannya. Para siswa harus ditemani oleh guru dalam menyusun kesimpulan akhir, baik dengan cara membenarkan kesimpulan siswa tersebut maupun mengkritik kesimpulan siswa tersebut dan merumuskan kesimpulan yang sebaiknya dianut bersama antara guru dan siswa. Proses elaborasi adalah proses siswa mengerjakan materi pembelajaran secara tekun, cermat, dan sistematis untuk menunjang prestasi belajar mereka. Sedangkan proses konfirmasi merupakan proses membenaran, penegasan, dan pengesahan terhadap apa yang dihasilkan siswa melalui pengalaman belajar,

memberikan apresiasi terhadap kekuatan dan kelemahan hasil belajar, menambah informasi yang seharusnya dikuasai siswa, mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan lebih lanjut dari sumber yang terpercaya untuk lebih menguatkan penguasaan kompetensi belajar bermakna.

Dengan demikian, dalam proses belajar aktif guru memiliki kewajiban untuk menyampaikan pengetahuan, pengalaman, dan pandangannya terhadap bahan yang mereka pelajari. Waktu untuk menyampaikan pesan tersebut sangatlah terbatas, karena sebagian besar waktu belajar telah digunakan oleh para siswa untuk melakukan proses eksplorasi dan elaborasi. Oleh sebab itu, para guru diharapkan mampu menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikannya itu secara efektif dan efisien, dalam waktu yang pendek tetapi banyak informasi tersajikan. Kemudian sajian guru mutlak di akhir sesi pembelajaran, karena memberikan justifikasi terhadap hasil belajar siswa. Posisi waktu tersebut akan menyebabkan kesiapan psikologis dan energi, siswa untuk menyerap informasi dari guru yaitu sudah tersedot oleh proses eksplorasi dan elaborasi yang memerlukan proses dinamis dengan belajar mandiri, diskusi, *peer review*, latihan, dan lain-lain. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, maka proses penyampaian bahan ajar dari guru di akhir sesi pembelajaran tersebut mutlak memerlukan bantuan media pembelajaran agar lebih efektif dalam penyampaian bahan dan informasi pengetahuan, serta memiliki daya tarik bagi para siswa untuk memerhatikan.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting dalam menunjang keberhasilan dan pencapaian tujuan pendidikan secara optimal yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode pembelajaran tentunya akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan, meskipun masih ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, seperti materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta respon siswa setelah pembelajaran

berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa (Arsyad, 2014:19). Media merupakan perantara atau alat komunikasi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran sangat banyak ragamnya, dari media yang berbentuk audio, media visual, media audio visual, ataupun yang lainnya. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan mengajar untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam kegiatan belajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, serta lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Perubahan perilaku yang terjadi pada siswa melalui aktivitas belajar, sebagai hasil dari interaksi siswa dengan lingkungan pendidikan dan dengan guru disebut belajar (Sadiman, 2008:60). Perubahan perilaku tersebut meliputi tiga ranah belajar yakni ranah kognitif (pengetahuan), afektif (nilai dan sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dalam kegiatan pembelajaran, guru sebagai fasilitator harus mampu mengondisikan siswa dan lingkungan supaya siswa mampu belajar dan mendapatkan perubahan tingkah laku dari ketiga ranah tersebut. Ketiga ranah tersebut merupakan pembentuk kepribadian individu siswa.

Tidak semua siswa mampu mencapai ketiga ranah tersebut. Sebagian besar siswa hanya mampu mencapai hasil belajar pada ranah kognitif (pengetahuan). Siswa belum mampu mencapai ranah afektif (nilai dan sikap) serta ranah psikomotorik (keterampilan) dengan baik. Ketidakmampuan siswa dalam mencapai ketiga ranah belajar merupakan bentuk ketidaksempurnaan guru menjalankan perannya sebagai fasilitator yang seharusnya membantu siswa dalam belajar. Ketidaksempurnaan guru dalam membantu siswa mencapai ketiga ranah belajar disebabkan oleh banyak faktor. Faktor yang menjadi penghambat guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat timbul dari berbagai macam hal. Faktor tersebut yakni mulai dari

kurangnya penguasaan guru terhadap materi ajar, model pembelajaran yang kurang tepat, kurangnya penguasaan guru di dalam kelas, ataupun kurangnya media dan sarana prasarana yang mendukung.

Dalam proses menemukan dan juga mengkaji penemuan yang ada, seringkali menimbulkan kesalahpahaman, karena tidak dapat menelaahnya secara tepat. Agar proses penemuan dan pemahaman dapat dicerna dengan baik oleh siswa, perlu adanya pembelajaran tentang alam melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Siswa di sekolah dasar dilatih untuk menguasai ilmu tentang alam tersebut.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terdiri dari berbagai materi yang membahas tentang alam, yang pada hakikatnya terdiri dari tiga unsur utama, yaitu produk, proses ilmiah, dan pemupukan sikap. Pada materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V SD mencakup materi sistem gerak manusia. Siswa harus mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan memahami, menyebutkan, serta mampu menuliskan kembali anggota sistem gerak pada tubuh manusia yang terdiri dari rangka, sendi, dan otot secara tepat. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah siswa.

Sejak kecil, tokoh dokter merupakan salah satu tokoh profesi yang paling dikenal. Dokter adalah seseorang yang karena keliruannya berusaha menyembuhkan orang yang sakit. Dokter merupakan salah satu profesi yang sangat mulia yang bekerja di bidang kesehatan. Bidang ini terdapat keterkaitan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mengkaji tentang alam, makhluk hidup di lingkungan sekitar, dan juga kesehatan sistem gerak tubuh manusia. Dengan pemilihan media tokoh profesi dokter ini diharapkan dapat mengenalkan kepada siswa tingkat dasar, di luar pembelajaran untuk kelas V bahwa

dokter merupakan salah satu profesi yang mulia, serta diharapkan dapat memperbesar pemahaman siswa pada materi sistem gerak tubuh manusia dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Peneliti mencoba mengkaji lebih dalam mengenai penerapan media pembelajaran *mechanical puzzle* dengan tokoh profesi dokter pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi sistem gerak tubuh manusia kelas V SD Negeri Ngagel Rejo 1 Surabaya. *Puzzle* adalah suatu *game* atau permainan merangkai bagian-bagian terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar utuh yang berfungsi menguji pengetahuan seseorang. Sedangkan *Mechanical Puzzle* adalah suatu permainan *puzzle* yang keping-kepingannya saling berhubungan dan dapat membentuk suatu formasi. Jenis *puzzle* inilah yang umumnya banyak dimainkan dan digemari oleh anak-anak.

Media pembelajaran *mechanical puzzle* yang terbuat dari kayu ini diharapkan dapat memperbesar fokus, perhatian, minat, serta pemahaman siswa dalam mempelajari materi sistem gerak tubuh manusia. Selain itu, dapat membantu kinerja guru dalam menerapkan media pembelajaran yang aktif dan menarik demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berupaya untuk memberikan gambaran tentang media pembelajaran aktif yang dapat diterapkan oleh guru. Serta gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar. Selain itu, dikarenakan masih kurangnya penelitian mengenai penerapan media pembelajaran *mechanical puzzle* dengan tokoh profesi dokter pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi sistem gerak tubuh manusia. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti bagaimana upaya guru dalam menerapkan pembelajaran dengan media pembelajaran aktif, hasil belajar siswa, serta apa saja faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi sistem gerak tubuh manusia. Tentunya ada banyak hal yang dapat diteliti dari keadaan ini, baik dari pihak guru, siswa, proses pembelajaran, maupun faktor lainnya. Peneliti akan melakukan

penelitian tentang penerapan media pembelajaran *mechanical puzzle* dengan tokoh profesi dokter pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi sistem gerak tubuh manusia kelas V di SD Negeri Ngagel Rejo 1 Surabaya.

### **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran *mechanical puzzle* dengan tokoh profesi dokter
2. Media pembelajaran *mechanical puzzle*
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar
4. Materi sistem gerak tubuh manusia kelas V sekolah dasar
5. Hasil belajar serta faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi sistem gerak tubuh manusia

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan tersebut, pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *mechanical puzzle* dengan tokoh profesi dokter pada pembelajaran IPA materi sistem gerak tubuh manusia kelas V SD Negeri Ngagel Rejo 1 Surabaya?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi sistem gerak tubuh manusia kelas V SD Negeri Ngagel Rejo 1 Surabaya?
3. Apa saja faktor-faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran IPA materi sistem gerak tubuh manusia kelas V SD Negeri Ngagel Rejo 1 Surabaya?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai dalam penelitian yang merujuk pada pertanyaan penelitian. Dari pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *mechanical puzzle* tokoh profesi dokter pada pembelajaran IPA materi sistem gerak tubuh manusia kelas V SD Negeri Ngagel Rejo 1 Surabaya.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi sistem gerak tubuh manusia kelas V SD Negeri Ngagel Rejo 1 Surabaya.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran IPA materi sistem gerak tubuh manusia kelas V SD Negeri Ngagel Rejo 1 Surabaya.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Penulis  
Dapat dijadikan tambahan pengetahuan dan menambah pengalaman di bidang pengajaran.
2. Bagi Guru  
Dapat digunakan sebagai alternatif metode dan media pembelajaran yang tepat untuk pengelolaan pembelajaran IPA materi sistem gerak tubuh manusia di kelas V.
3. Bagi Siswa  
Dapat memberikan proses pembelajaran yang baru dengan menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik serta dapat meningkatkan prestasi belajarnya.
4. Bagi Sekolah  
Dapat dijadikan sebagai sarana peningkatan mutu pendidikan khususnya pada perbaikan metode dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

#### **F. Definisi Istilah**

Berdasarkan fokus dan pertanyaan penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media

Media adalah suatu alat komunikasi yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memuat sebuah pesan atau informasi juga pengetahuan untuk menunjang proses belajar mengajar dan merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa.

3. *Puzzle*

*Puzzle* adalah suatu *game* atau permainan merangkai bagian-bagian terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar utuh yang berfungsi menguji pengetahuan seseorang.

4. *Mechanical Puzzle*

*Mechanical Puzzle* adalah suatu permainan *puzzle* yang keping-kepingnya saling berhubungan dan dapat membentuk suatu formasi. Jenis *puzzle* inilah yang umumnya banyak dimainkan dan digemari oleh anak-anak.

5. Tokoh Profesi Dokter

Tokoh profesi dokter adalah salah satu peran pekerjaan dengan ketentuan seseorang yang telah lulus pendidikan kedokteran yang oleh hukum diberi kewenangan untuk melakukan praktik kedokteran dalam upaya pelayanan kesehatan.

6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang membahas tentang makhluk hidup dan alam yang penting bagi siswa karena pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah merupakan salah satu sarana untuk memahami dan menguasai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan jaman.

7. Sistem Gerak Tubuh Manusia

Sistem gerak tubuh manusia merupakan satu materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang membahas

mengenai bentuk kerjasama antara alat gerak pasif yang berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot.

8. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh oleh setiap orang yang menjalani proses belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam rangka mengubah diri menjadi pribadi yang lebih positif.

9. Faktor Penunjang Keberhasilan Proses Pembelajaran

Faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membawa pengaruh positif terhadap kegiatan belajar mengajar dengan tujuan yang diharapkan yaitu dapat mempertinggi semangat siswa dalam belajar serta meningkatkan hasil belajarnya.

10. Proses Belajar dan Mengajar

Proses belajar dan mengajar merupakan inti dari suatu proses pendidikan dimana segala sesuatunya dimaksudkan untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

