

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Media adalah seperangkat alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan mendapatkan informasi. Pengertian media menurut Arsyad (2015: 2) adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dalam hal ini berarti media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran dapat berupa alat-alat teknologi maupun bahan-bahan bekas yang dapat menunjang proses kegiatan belajar. selain itu, lingkungan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Karena jika dilihat berdasarkan fakta, siswa itu lebih suka dan tertarik jika siswa sendiri langsung yang melakukan pengamatan atau terjun langsung pada kejadian asli.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru, misalnya gambar, televisi, audio-visual dan lain-lain. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa “Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”. Tetapi pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya sulitnya untuk mendapatkan bahan-bahan untuk media dan memerlukan biaya yang sangat mahal. Hal ini sebenarnya tidak akan terjadi jika setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang dilakukan di kelas VI SDN 106 Kota Utara Kota Gorontalo pada proses kegiatan pembelajaran IPA siswa kurang antusias dan kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal ini dikarenakan fasilitas yang mendukung pembelajaran kurang memadai, dan media pembelajaranpun belum dimanfaatkan sepenuhnya. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Jika media yang berhubungan dengan materi pelajaran tidak tersedia di sekolah maka guru tidak lagi menggunakan media sebagai alat bantu dalam mengajar. Padahal media pembelajaran sangat berperan penting dalam penyampaian informasi atau materi pelajaran sehingga siswa merasa terbantu terhadap penyerapan materi yang diajarkan oleh guru melalui media pembelajaran. Selain itu, permasalahan lain yang dihadapi guru adalah untuk menciptakan media pembelajaran memerlukan biaya yang mahal sehingga kebanyakan guru di sekolah tersebut jarang menghadirkan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran. Guru hanya menghadirkan media berupa gambar-gambar praktikum yang diunduh melalui internet dan bahkan terkadang guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA dan siswapun kurang memahami materi pembelajaran.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media yang berupa media pembelajaran berbasis *magic science experiment* dimana media ini merupakan media yang langsung melibatkan aktifitas siswa. Sehingga hal ini akan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Media pembelajaran berbasis *magic science experiment* ini pula dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran karena media ini akan membuat siswa tidak bosan dalam belajar. Selain itu, media ini juga akan meningkatkan rasa keingintahuan siswa terhadap sesuatu yang terjadi melalui peragaan media yang berbasis trik sulap.

Media pembelajaran berbasis *magic science experiment* sangat cocok digunakan pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) karena sebagian materi pada mata pelajaran IPA ini memungkinkan untuk menggunakan media berbasis *magic science experiment*. Beberapa contoh materi yang bisa

menggunakan media berbasis *magic science experiment* ini diantaranya energi dan perubahannya, listrik, magnet, wujud benda, dan lain-lain. Jika berdasarkan kenyataan yang ada masih sangat jarang bahkan mungkin media yang berbasis *magic science experiment* ini belum pernah diaplikasikan dalam kegiatan proses pembelajaran. Hal ini karena banyak guru yang mungkin berpikiran bahwa media ini pasti memerlukan biaya yang sangat mahal padahal media ini hanya menggunakan bahan-bahan bekas yang sangat murah harganya dan mudah didapat. Selain itu media ini juga tidak sulit untuk diterapkan tetapi hanya memerlukan keterampilan guru untuk mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang berbasis *magic science experiment* ini memiliki kelebihan diantaranya mudah dijelaskan, mudah di dapat dan tidak memerlukan biaya yang mahal. Media pembelajaran yang berbasis *magic science experiment* ini masih jarang atau bahkan belum pernah digunakan di sekolah dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Media berbasis *magic science experiment* ini merupakan media yang dimodifikasi dari alat-alat canggih digantikan dengan alat-alat dan bahan-bahan yang sederhana dan mudah untuk didapatkan. Artinya, bahan-bahan yang sebelumnya menggunakan bahan-bahan mewah yang sulit didapatkan di daerah-daerah tertentu diganti atau dimodifikasi dengan bahan-bahan bekas yang tidak sulit untuk didapatkan diberbagai daerah utamanya daerah-daerah pinggiran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Magic Scienc Experiment* di Sekolah Dasar Pada Materi Energi dan Perubahannya**”

1.2. Identifikasi Masalah

- 1) Belum tersedianya pengganti media pembelajaran baik yang sudah rusak maupun yang tidak tersedia di laboratorium IPA
- 2) Diperlukannya pengembangan media pembelajaran
- 3) Proses pembelajaran berfokus pada guru
- 4) Belum diterapkan media pembelajaran berbasis *Magic Science Experiment*.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas yaitu:

- 1) Bagaimanakah model konseptual media pembelajaran IPA berbasis *Magic Science Experiment* materi energi dan perubahannya di kelas VI SDN 106 Kota Utara Kota Gorontalo yang akan dikembangkan ?
- 2) Bagaimanakah kondisi objektivitas media pembelajaran IPA berbasis *Magic Science Experiment* materi energi dan perubahannya di kelas VI SDN 106 Kota Utara Kota Gorontalo yang akan dikembangkan ?
- 3) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *Magic Science Experiment* materi energi dan perubahannya di kelas VI SDN 106 Kota Utara Kota Gorontalo yang akan dikembangkan ?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1) Model konseptual media pembelajaran IPA berbasis *Magic Science Experiment* materi energi dan perubahannya di kelas VI SDN 106 Kota Utara Kota Gorontalo yang akan dikembangkan.
- 2) Kondisi objektivitas media pembelajaran IPA berbasis *Magic Science Experiment* materi energi dan perubahannya di kelas VI SDN 106 Kota Utara Kota Gorontalo yang akan dikembangkan.
- 3) Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *Magic Science Experiment* materi energi dan perubahannya di kelas VI SDN 106 Kota Utara Kota Gorontalo yang akan dikembangkan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu:

- 1) Siswa.

Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *magic science experiment*, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru melalui pemanfaatan media pembelajaran.

- 2) Guru

Memberikan informasi dan masukan bagi guru dalam hal mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

3) Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai inspirasi bagi sekolah untuk melakukan inovasi khususnya pada media pembelajaran IPA dan mata pelajaran lain pada umumnya.

4) Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti mengenai media pembelajaran berbasis *magic science experiment* sehingga dapat digunakan sebagai bekal saat mengajar ataupun sebagai ahli media.