

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kecakapan pendidik untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan mudah dipahami siswa sangat penting untuk memberikan pendidikan berkualitas tinggi. Siswa dapat memperoleh nilai yang baik, baik secara mental, penuh perasaan, maupun psikomotorik. Meskipun ada banyak bagian dalam pendidikan, guru adalah bagian yang sangat penting untuk membuat pendidikan menjadi lebih baik. Pendidik yang berkualitas berpotensi membentuk tunas bangsa yang cerdas dan berbudi luhur. Kemampuan instruktur yang harus dimiliki adalah kemampuan berpikir fundamental, berjiwa besar, dan cerdas menggunakan inovasi. Salah satunya melibatkan fasilitas dan kerangka dalam pengalaman pendidikan di kelas (Prasetya dan Muhroji, 2022).

Sarana dan prasarana yang lengkap dapat memberikan implikasi proses pembelajaran yang berjalan lancar. Masalah sarana dan prasarana dianggap masalah yang penting pada pendidikan, oleh karena itu diperlukan adanya kebaruan pada sarana dan prasarana yang ada mulai dari pembaruan gedung sekolah hingga pada fasilitas pembelajaran. Fasilitas pembelajaran disini mengacu pada sarana yang dapat mendukung berlangsungnya proses proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran dianggap sebagai sarana penting sebab digunakan oleh pendidik dalam penyampaian pendidikan (Nur, 2015).

Tofano (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang melengkapi dunia pendidikan dan tidak dapat dikesampingkan. Selain itu media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk menghantarkan informasi dari

pemberi pesan untuk penerima sehingga menciptakan minat belajar siswa, termasuk alat peraga di dalamnya.

Membuat proses pembelajaran lebih efisien, alat bantu visual memainkan peran penting. Peralatan yang menyediakan unit pemahaman dengan rangsangan pendengaran atau visual dalam membantu pengajaran dikenal sebagai alat bantu belajar. Guru harus memiliki kemampuan memilih, membuat, serta pengaplikasian alat peraga yang selaras terhadap materi yang sedang menjadi pembahasan atau sedang didiskusikan sehingga meningkatkan kualitas pendidikan (Seprianty, 2018).

Pengaplikasian alat peraga mampu memberi dorongan kepada siswa sehingga mengembangkan keahlian dan perilaku siswa dalam pembelajaran agar lebih ilmiah untuk mampu menyesuaikan diri di tengah masyarakat. Alat peraga dapat menanamkan materi, cara kerja, sehingga dapat menciptakan efektivitas dalam pembelajaran. Siswa dengan paradigma bahwa bidang IPA cukup sulit akan terbantu untuk mengubah paradigma berpikir mereka sehingga dapat menganggap pembelajaran IPA menyenangkan dan tidak sulit dengan alat peraga (Widiyatmoko, 2013).

Pemanfaatan alat peraga oleh guru dapat membuat cara belajar siswa lebih menarik untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran seperti rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Mustika dan Rahmi (2019) baik atau buruknya hasil belajar bisa disebabkan karena beberapa alasan yang dapat menjadi penentu hasil belajar yang diperoleh. Unsur-unsur atau alasan yang dapat memberikan dampak hasil belajar terdiri dari unsur dari dalam dan luar. Ketertarikan untuk maju sebagai elemen batin diperlukan karena banyaknya

topik yang harus dipertimbangkan dan dipahami. Ketertarikan akan suatu hal yang dialami akan berpengaruh pada pengakuan minat dan hasil pengajaran selanjutnya. Sikap lelah pada saat pembelajaran dan pengalaman pendidikan juga bisa berakibat pada hasil belajar siswa, karena merupakan variabel yang memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Dengan cara ini untuk menanamkan minat dan hasil belajar pada peserta didik harus dimungkinkan bersama melibatkan bantuan menunjukkan sebagai komponen pembelajaran kreatif dan imajinatif.

Penggunaan alat peraga ini sebagai pembelajaran yang kreatif, dipertegas dengan pendapat Prihatini (2017) yang menyatakan bahwa Pendidik dalam memusatkan perhatian pada minat serta hasil belajar IPA yang semula rendah hendaknya memanfaatkan strategi pembelajaran sesuai Paikem (pembelajaran yang dinamis, imajinatif, dan menyenangkan) sebagai salah satu unsur penunjang kemajuan suatu pembelajaran berwawasan IPA. Amaliyah, *et al* (2021) menyatakan bahwa sebagian besar siswa pada jenjang SMP menganggap bahwa mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang sulit. Pernyataan tersebut diperkuat dengan data dari Kemendikbud (2019) yang menunjukkan bahwa untuk mata pelajaran IPA rata-rata hasil ujian nasional yang diperoleh siswa untuk empat tahun terakhir yaitu 48,79. Nilai tersebut berada di bawah standar yang ditetapkan oleh Kemendikbud yaitu 55.

Dari keterangan salah satu guru IPA menyatakan bahwa sebagian siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari dalam berlangsungnya pembelajaran IPA, ditemukan adanya siswa yang kurang sungguh-sungguh dan bosan ketika pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan hasil belajar yang kurang baik.

Selain itu, walaupun sarana dan prasarana alat peraga cukup lengkap akan tetapi masih terdapat topik-topik materi pembelajaran IPA tertentu yang memerlukan alat peraga tetapi alat peraganya belum tersedia di sekolah, sehingga penggunaan alat peraga sendiri belum masif dilakukan. Guru dalam menyampaikan topik pembelajaran tersebut biasanya hanya menggunakan buku paket. Permasalahan yang terjadi sejalan dengan pendapat Insani (2017) yang menyatakan bahwa pendidik juga berhadapan dengan kurang mendukungnya acuan belajar serta strategi yang belum diterapkan secara efektif, hal ini guru alami selama mengajarkan materi IPA. Munculnya kegagalan siswa pada pembelajaran merupakan respon dari kesulitan yang dihadapi oleh guru, sehingga menimbulkan paradigma berpikir diantara siswa bahwa IPA sulit untuk dipelajari.

Berdasarkan teori dan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti kemudian ingin melakukan penelitian terkait penggunaan alat peraga dengan menguji efektivitasnya terhadap minat dan hasil belajar IPA kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari. Peneliti kemudian mendesain secara mandiri media alat peraga yang akan dipakai dalam pembelajaran nantinya. Penelitian ini akan menerapkan model *numbered head together*. Kelebihan dari model NHT ini dimana dilakukan diskusi sungguh-sungguh oleh siswa serta memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat. Untuk itu dengan model pembelajaran NHT diharapkan dapat membantu penggunaan alat peraga dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan permasalahan serta gagasan yang sudah dideskripsikan, peneliti kemudian tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian yang berjudul, “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan mengenai dampak penggunaan alat peraga terhadap minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA yang mengakibatkan nilai mereka rendah
2. Kurangnya kreatifitas pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran
3. Proses pembelajaran yang tidak berjalan efektif
4. Siswa yang memiliki hasil belajar yang belum maksimal
5. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah untuk penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa mampu diketahui dengan menggunakan kuesioner yang mengacu pada indikator minat
2. Hasil belajar siswa mampu diketahui dengan menggunakan tes berupa soal *multiple choice*
3. Alat peraga yang digunakan hanya mengacu pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan
4. Penelitian ini hanya dibatasi pada Efektivitas Penggunaan alat Peraga Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari.
5. Materi pembelajaran pada penelitian ini hanya mengacu pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan minat belajar antara pembelajaran yang menggunakan alat peraga dengan pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan alat peraga dengan pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari?
3. Bagaimana tingkat efektivitas alat peraga dalam klasifikasi N-Gain skor?

1.5. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, berikut adalah tujuan penelitian ini.

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan minat belajar antara pembelajaran yang menggunakan alat peraga dengan pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari.
2. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan alat peraga dengan pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Kendari.
3. Untuk mengetahui bagaimana tingkat efektivitas alat peraga dalam klasifikasi N-Gain skor.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Akademik

Diharapkan penelitian ini mampu berbagi data informasi terkait desain alat peraga serta kelayakannya untuk minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bisa dijadikan titik acuan penelitian di masa-masa yang akan datang.

1.6.2. Manfaat Pragmatis

1.6.2.1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberi sumbangsih untuk peneliti guna pengaplikasian dalam rangka menerapkan konsep yang didapat dari aktivitas perkuliahan, khususnya terkait alat peraga.

1.6.2.2. Bagi Siswa

Dari alat pengajaran yang ada, temuan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA, sehingga bisa menjadi pengalaman sekaligus sumber acuan bagi pendidik di masa depan.

1.6.2.3. Bagi Pendidik

Temuan untuk penelitian ini diharapkan bisa memberi data dan referensi untuk para pendidik mengenai unsur apa saja yang dapat memberi pengaruh untuk minat dan hasil belajar yang berhubungan terkait pemanfaatan alat peraga.

1.6.2.4. Bagi sekolah

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan data dan membantu pihak sekolah dalam mengelola masalah siswa yang berkaitan dengan penggunaan media visual.

1.7. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.7.1. Alat peraga yaitu alat yang dipakai guru saat mendidik, membantu dengan menjelaskan topik yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada siswa. Alat peraga yang dimaksud adalah alat peraga yang didesain oleh peneliti sendiri.

- 1.7.2. Minat belajar merupakan kesan siswa tentang kesukaan, kegiatan atau aktivitas yang akan menunjang kelancaran belajar siswa, akan tercermin dalam bentuk skor siswa setelah menjawab instrumen kuesioner.
- 1.7.3. Hasil belajar merupakan efek dari kegiatan belajar seseorang. Berikut hasil belajar yang dimaksud merupakan nilai tes soal pilihan ganda siswa kelas VII SMP Negeri 9 Kendari semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

