

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZFOAM (PUZZLE STYROFOAM)* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI
STRUKTUR TUMBUHAN**

Skripsi

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh :

Meta Winda Nur Savitri

NPM : 17.1.01.10.0045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2022

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Chotimah, (2018: 45) Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar. Perubahan itu terjadi dengan ciri didapatkannya kemampuan yang baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Pada pengalaman yang lama tersebut pembelajaran haruslah berkesan serta penanaman pemahaman bagi siswa harus sangat kuat agar mereka dapat memaksimalkan pengetahuan yang mereka dapat saat pembelajaran.

Menurut penulis Mills (2016: 546-557) “Pemahaman konsep merupakan suatu landasan dalam membangun pengetahuan selanjutnya, penerapan pemahaman konseptual ini melampaui satu topik dalam kurikulum dan memiliki potensi untuk mempengaruhi banyak bidang pendidikan.” Dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep bisa kategorikan kemampuan dalam berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

Pada materi IPA Struktur tumbuhan, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan saat pembelajaran sehingga membuat siswa akan lebih mudah memahami

materi. Siswa lebih tertarik pada materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan mampu berkesan untuk mereka. Sementara itu dalam buku Media Pembelajaran (Arsyad: 2013) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain, buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Namun, pada kenyataannya pada saat melakukan observasi di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri pada semester ganjil guru kurang variatif dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif. Guru juga bergantung pada buku sebagai pedoman dalam menyampaikan materi. Pada saat penyampaian materi pun guru sebatas lisan tanpa melakukan praktikum. Dampaknya siswa menjadi kurang tertarik pada materi yang diajarkan karena pembelajaran yang kurang variatif bagi siswa serta pemahaman siswa yang kurang mendalam terhadap materi yang disampaikan karena mereka cenderung kurang paham akan fungsi bagian-bagian tumbuhan.

Dalam mencapai harapan di awal, guru harus lebih banyak mengikuti seminar tentang pengembangan media pembelajaran kreatif. Guru juga perlu memiliki kompetensi dalam membuat media sehingga menambah wawasannya tentang media pembelajaran serta mampu memaksimalkan penggunaan benda disekitar sebagai media kreatif dan edukatif.

Contohnya seperti memanfaatkan bahan Styrofoam yang mudah dijumpai dan diolah menjadi media pembelajaran kreatif.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan dari bahan styrofoam yaitu PUZFOAM (*Puzzle Styrofoam*) yang termasuk dalam jenis media visual. Media ini diadaptasi dari permainan menyusun *puzzle* namun nantinya akan dibentuk menyerupai pohon yang dipotong-potong agar siswa bisa menyusunnya menjadi pohon yang sempurna. Pada media *PUZFOAM* ini, dilengkapi oleh penjelasan fungsi dari bagian-bagian struktur tumbuhan. Mulai dari akar yang fungsi utamanya adalah tumbuh ke tanah sehingga memperkuat berdirinya tumbuhan, batang peran utama batang sendiri adalah berperan untuk lewatnya air dan garam mineral dari akar ke daun dan lewatnya hasil fotosintesis dari daun ke seluruh bagian tumbuhan, Daun sendiri fungsi utamanya menghasilkan makanan melalui fotosintesis dan mengeluarkan air melalui transpirasi, bunga merupakan alat perkembangbiakan tumbuhan jika penyerbukan pada bunga telah terjadi dan kemudian diikuti pula oleh pembuahan maka bakal buah akan memiliki biji di dalamnya yang berfungsi sebagai calon tumbuhan baru. Saat menggunakan media PUZFOAM diharapkan siswa jauh lebih mudah memahami materi Struktur Tumbuhan. Dengan demikian judul untuk penelitian ini yaitu,

“Pengembangan Media *PUZFOAM (Puzzle Styrofoam)* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Struktur Tumbuhan.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah berupa pentingnya media pembelajaran pada materi Struktur Tumbuhan.

Pada materi IPA Struktur tumbuhan, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan saat pembelajaran sehingga membuat siswa akan lebih mudah memahami materi. Siswa lebih tertarik pada materi yang diajarkan yang menggunakan media pembelajaran sehingga materi yang tersampaikan mampu berkesan untuk mereka.

Pada pembelajaran materi Struktur Tumbuhan guru cenderung kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran kreatif. Guru juga cenderung hanya bergantung pada buku sebagai pedoman dalam menyampaikan materi. Pada saat penyampaian materi pun guru hanya sebatas lisan tanpa melakukan praktikum. Dengan demikian terdapat masalah pokok yaitu :

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif.
2. Materi yang diberikan hanya berupa ceramah yang berpedoman pada buku.
3. Pemahaman materi yang diperlukan siswa harus lebih kuat agar siswa bisa memahami materi dengan lebih baik lagi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media *puzfoam(Puzzle Styrofoam)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan?
2. Bagaimana kevalidan media *puzfoam(Puzzle Styrofoam)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan?
3. Bagaimana kepraktisan media *puzfoam(Puzzle Styrofoam)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan?
4. Bagaimana keefektifan media *puzfoam(Puzzle Styrofoam)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan?

D. Tujuan Penelitian

1. Agar mengetahui cara mengembangkan media *puzfoam(Puzzle Styrofoam)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan.
2. Agar mengetahui kevalidan media *puzfoam(Puzzle Styrofoam)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan.
3. Agar mengetahui keefektifan media *puzfoam(Puzzle Styrofoam)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan.
4. Membuktikan kepraktisan media *puzfoam(Puzzle Styrofoam)* benar-benar mampu memacu pengetahuan siswa untuk lebih memahami materi Struktur Tumbuhan.

E. Pembatasan Masalah

1. Subyek Penelitian : Siswa kelas 3 SDN Mojoroto 4.
2. Obyek penelitian : Di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.
3. Materi Penelitian : Memahami Materi Struktur Tumbuhan.
4. Tema : Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup
5. Subtema : Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
6. Pembelajaran : Pembelajaran 3

F. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam Skripsi ini, disusun sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penelitian.

3. BAB III METODE PENGEMBANGAN

Bab ini berisi tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi, dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

4. BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN'

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari validasi dan data penelitian yang diambil di lokasi penelitian.

5. BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang penutup laporan.

6. DAFTAR PUSTAKA

7. LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chotimah, Chusnul. 2018. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media
- Dr. Rer. Nat, h, Rayandra Asyharm M.Si (2011), *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. GP.Press. Jakarta.
- Jejak Pendidikan. 2017. *Pengertian Pemahaman*. <http://www.jejakpendidikan.com> (diakses pada 26 Juni 2020 pukul 22.13 WIB)
- Laila, Apriliani. (2017). *Meningkatkan Pemahaman Konsep siswa melalui teams games tournament*. Artikel, 16.
- Mills, S. (2016). *Conceptual Understanding: A Concept Analys. The Qualitative Report* 2016, 21(3) Article 6, 546-557.
- Mulyani, Sri. 2006. *Anatomi Tumbuhan*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Primasatya, N., & Mukmin, B.A. (2020). Validitas Multimedia interaktif K13 pada materi pecahan sebagai inovasi pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV. *Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN)*, 6(1), 84-93.
- Seputar Pendidikan. 2016. *10 Pengertian Hipotesis Menurut Para Ahli (Pembahasan Lengkap)*. <http://www.seputarpengetahuan.co.id> (diakses pada 16 Juni 2020 Pukul 22.57 WIB)
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rodakarsa. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara. Tim Penyusun Kamus. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Surraya, Ely. 2012. *Pengaruh Media Dalam Proses Pembelajaran. At-Ta'alim*, 3,65-72.

Tegeh I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tjitrosoepomo, Gembong. 2013. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

W.J.S. Porwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.