

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia.¹

Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 yang berbunyi, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Meningkatkan kualitas pendidikan bergantung pada pemahaman seorang guru terhadap tugasnya dan tidak terlepas dari bagaimana cara menggunakan media pembelajaran.

¹ Nurrita, Tenny. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT : Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. Vol. 03. No. 01. (2018): hal.172

² *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Reaksi Sinar Grafika,2008). hal.7

Media pembelajaran merupakan satu diantara kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini menjelaskan bahwa akses ke media pembelajaran sangat penting dan berdampak pada proses pembelajaran, dan bahwa guru memiliki hak dan kewajiban untuk menggunakan media tersebut.³ Guru sebagai fasilitator dalam komunikasi pembelajaran harus menyadari bahwa salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah kurang pedulinya guru menggunakan media pembelajaran setiap menyajikan materi.⁴

Dalam konteks pembelajaran, tempat media memang hanyalah sebatas penunjang. Media bukan tujuan tetapi sekadar “instrumen atau media berkomunikasi” (*a channel of communication*) antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, fakta menunjukkan bahwa tanpa media, pembelajaran menjadi tidak berkualitas.⁵

Kehadiran media merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dalam kegiatan ini materi yang disampaikan belum dipahami secara jelas dan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai pedoman. Materi

³ Portanata, Lia, dkk. “Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD.” *Jurnal Pendidikan Perkhasan*. Vol. 3. No. 1 (2017): hal. 337

⁴ Akbar, Ahmad, Ali, dan Tarman. “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Pendidikan*. Vol 1. No. 1. (2018): hal. 41

⁵ Wahyu, Yuliana, dkk. “Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (Journal of Research in Science Education)*. Vol. 6. No. 1 (2020): hal.107

yang akan diberikan kepada anak dapat diperkuat dengan dukungan media. Media mempunyai kemampuan mengungkapkan apa yang guru tidak mampu jelaskan melalui kata-kata atau angka tertentu. Bahkan keabstrakan materinya bisa diverifikasi melalui pengawasan media.⁶

Didalam proses pembelajaran IPA sudah seharusnya memerlukan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan mudah dalam menunjang proses belajar bagi peserta didik. Karena struktur dan konten atau isi IPA bersifat konsep yang abstrak, sehingga dengan adanya media mampu membuat menjadi lebih konkret atau nyata. Materi-materi IPA seharusnya bersifat sederhana dan praktis, dengan bantuan sebuah media pembelajaran dapat memudahkan guru membuat materi menjadi nyata, sederhana, mudah, dan praktis.⁷ Pada tahap ini, anak sudah mampu dalam menggunakan operasi dan logikanya, akan tetapi untuk objek yang berbentuk nyata saja. Dalam menyelesaikan permasalahan logika, untuk anak tahap

⁶ Ainina, Indah, Ayu. "Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah ." *Jurnal Indonesian Journal Of History Education*. Vol. 3 No. 1 (2014): hal.41

⁷ Salsabila, Fadhila, Aslam. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar". *Jurnal BASICEDU*. VOL. 6. No. 4 (2022): hal.6088

operasional konkret mengalami kesulitan jika tidak menggunakan objek secara langsung.⁸

Anak-anak akan mengalami fase operasional konkret antara tujuh dan sebelas tahun. Pikiran rasional peserta didik mulai berkembang pada waktu ini. Peserta didik yang sudah mampu berpikir secara operasi konkret juga sudah memahami pelajaran penting, yaitu bahwa ciri-ciri yang ditangkap panca indera, seperti besar dan bentuk, dapat berbeda tanpa mempengaruhi kuantitas objek yang bersangkutan. Mereka juga tidak terlalu bergantung pada informasi yang berasal dari panca indera dalam upaya mereka untuk memahami alam sekitarnya. Peserta didik seringkali dapat mengikuti logika atau penalaran, tetapi mereka jarang tahu jika mereka melakukan kesalahan. Meskipun peserta didik dapat melakukan klasifikasi, pengelompokan, dan pengaturan masalah (*ordering problems*), mereka belum sepenuhnya memahami konsep yang terkandung di dalamnya.⁹

Sesuai dengan pengalaman PLP II yang dilakukan oleh peneliti di Min I Kota Bengkulu ditemukan beberapa keunggulan di dalam proses pembelajaran yaitu: (1) Banyak guru menggunakan Ice Breaking sebelum memulai proses pembelajaran, (2) di dalam proses pembelajaran siswa di

⁸ Nungki, Anditiasari dan Nuriana Rachmani Dewi “Analisi teori perkembangan kognitif piaget pada anak usia 11 tahun di Brebes.” *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol.6. No.1. (2021). hal. 97-108

⁹ Saksono, Herie, dkk. *Teori Belajar dalam Pembelajaran* (Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2023) hal. 135

berikan hanya sedikit soal di setiap pelajaran agar tidak membuat siswa merasa bosan, (3) tidak banyak inovasi pembelajaran yang dibuat oleh guru dengan menggunakan media, tetapi guru memanfaatkan media yang ada disekitar kelas, (4) Sesekali guru memberikan reward kepada peserta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, (5) beberapa dari guru membuat media pembelajaran agar siswa mudah memahai materi terkhusus untuk guru kelas 1, (6) kurangnya saran dan prasaran dari sekolah tidak membuat guru merasa kesulitan dalam mengajarkan materi pelajaran, (7) guru juga sering mengajak siswa belajar diluar agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 desember 2023 dengan salah satu guru IPA kelas IV Min 1 Kota Bengkulu yaitu ibuk Yesi Oktaviani S.Pd yang menyatakan bahwa proses pembelajaran IPA yang berlangsung di sekolah tersebut dibantu dengan media yang ada disekitar sekolah seperti, meja, kursi, lemari, sapu dan lain-lain. Media yang digunakan pendidik dalam mengajar belum cukup untuk menarik minat belajar siswa, guru hanya memanfaatkan media yang ada disekitar sekolah. Seharusnya peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi yang mampu menarik perhatian peserta didik agar mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran berlangsung. Selain itu terdapat keterbatasan dari media yang

digunakan guru tersebut yaitu terletak penggunaan media yang belum konkret, karena siswa di usia tujuh sampai sebelas tahun membutuhkan media yang konkret.

Salah satu media pembelajaran konkret dalam mata pelajaran IPA tentang materi metamorfosis pada hewan adalah dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. *Puzzle* sendiri merupakan media permainan yang dapat membantu siswa memahami konsep pelajaran. *Puzzle* adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan sesama teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik.¹⁰

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap

¹⁰ Husnal, Nurul, dkk. "Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh" *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol. 5. No.1 (2017): hal.67

dengan baik.¹¹ Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran bervariasi agar mampu melibatkan secara langsung peserta didik dalam penggunaan media. Sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, media tersebut berupa media cetak berupa potongan-potongan gambar yang berbentuk puzzle. Dimana media tersebut belum pernah dikembangkan serta diterapkan oleh pendidik didalam proses pembelajaran yang berlangsung dikelas, hal ini dibuktikan dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang positif pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berupa puzzle yaitu oleh Lulu Alzanah dan Happy Indira Dewi (2022) dengan judul penelitian Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar, adapun hasil penelitian tersebut menyatakan bahwasanya Media pembelajaran puzzle kreatif materi Pancasila mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik dan guru, serta efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku seperti ditunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar. Rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran puzzle kreatif 64,08 dan setelah menggunakan media pembelajaran puzzle kreatif rata-rata 78,28 dengan

¹¹ Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol.2. No.1 (2019): hal.471

peningkatan sebesar 22,16%. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran dapat digunakan setiap saat, baik di rumah maupun di sekolah serta efisien dalam waktu dan tempat. Peningkatan nilai hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran puzzle kreatif, efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku..¹²

Guru sering kali merasa kesulitan menentukan model atau metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga lebih banyak menggunakan metode ceramah. Dan secara umum proses pembelajaran berjalan dengan baik, namun ketika guru menjelaskan materi IPA dengan metode konvensional, siswa kurang memiliki gambaran nyata tentang bagaimana benda, proses atau suatu hal tersebut dapat terjadi.¹³ Media puzzle diharapkan mampu memudahkan dalam penyampaian materi metamorfosis pada hewan, menjadikan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, menjadikan siswa lebih aktif dan lebih bermakna yang memusatkan konsentrasi siswa sehingga meningkatkan pemahaman materi. Media puzzle didalam

¹² Alzanah, Lulu dan Happy Indira Dewi, "Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk media pembelajaran Anak Sekolah Dasar," *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*. Vol. 6. No. 2. (2022) hal.126

¹³ Nurul Annisa, dan Naeklan Simbolon. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali." *SEJ (School Education Journal)*. Vol. 8. No.2. (2018). hal. 219

proses pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu memiliki visualisasi dari permasalahan yang nyata.

Dari pemaparan yang sudah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian berupa pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam proses pembelajaran yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran berbantuan *Puzzle.org* Pada Materi Metamorfosis Pada Hewan Untuk Siswa Kelas IV Min 1 Kota Bengkulu”**.

B. Rumusan Masalah

Dari latar masalah di atas, maka dianggap perlu adanya rumusan masalah agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak meluas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbantuan *puzzle.org* pada materi metamorfosis pada hewan untuk siswa kelas IV Min 1 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana hasil kelayakan media terhadap pengembangan media pembelajaran berbantuan *Puzzel.org* pada materi metamorfosis pada hewan untuk siswa kelas IV Min 1 Kota Bengkulu?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Puzzel.org* pada materi metamorfosis pada hewan untuk siswa kelas IV Min 1 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbantuan *puzzle.org* pada materi metamorfosis pada hewan untuk siswa kelas IV Min 1 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil Validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran berbantuan *Puzzel.org* pada materi metamorfosis pada hewan untuk siswa kelas IV Min 1 Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Puzzel.org* pada materi metamorfosis pada hewan siswa kelas IV Min 1 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan mampu memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat teoritis, untuk menjadi bahan acuan guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran, dan juga menjadi acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan penggunaan media *puzzle* dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang merupakan salah satu alternatif untuk menggunakan media

dalam peningkatan hasil belajar pada materi metamorfosis pada hewan.

2. Manfaat praktis, untuk menghasilkan produk yang menarik sehingga guru dapat mudah dalam mengajar, dan juga untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dalam pembelajaran.
3. Bagi lembaga, untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan mengaktifkan proses belajar dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan media *puzzle*.
4. Bagi peneliti, dengan melakukan penelitian di sekolah secara langsung, peneliti memperoleh pengalaman dan wawasan dari teori-teori yang telah dipelajari serta menambah ilmu baru yang diperoleh melalui penelitian ini.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi Produk yang dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran berbantuan *puzzle.org* pada materi metamorfosis pada hewan untuk siswa kelas IV Min 1 Kota Bengkulu ini meliputi:

1. Media ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Media *puzzle* yang dikembangkan adalah media permainan yang terbuat dari kardus yang dibuat untuk permainan bongkar pasang, dimana peserta didik mencocokkan serta memasang potongan-potongan *puzzle* yang sesuai dengan bentuknya.

3. *Puzzle* dapat digunakan peserta didik untuk pengenalan terhadap materi, sehingga secara tidak langsung peserta didik diharapkan bisa memahami materi.
4. *Puzzel* ini terbuat dari kardus berbentuk persegi panjang yang berukuran 5cm x 6cm dan berisi 16 potongan. *Puzzel* berisi gambar yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

F. Sistematika Penulisan

Dalam proposal ini, disusun sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan, Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, Bab ini berisi Kajian teori, Pengembangan, Media pembelajaran, Pembelajaran IPA, Media puzzle, materi metamorfosis pada hewan, Kajian Pustaka, dan kerangka berpikir.

Bab III Metodologi Penelitian, Bab ini menjelaskan variable penelitian, metode pengumpulan data, waktu dan tempat, dan prosedur analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, Bab ini berisi hasil penelitian yang didalamnya ada tahap validasi dan revisi, tahap uji coba lapangan, analisis data, kajian produk, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, Bab ini berisi kesimpulan dan saran