

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman yang serba modern ini pendidikan memegang peranan yang sangat penting, karena dengan adanya pendidikan sumber daya manusia dapat berkembang menuju kearah yang lebih baik. Dalam pengertiannya, pendidikan adalah usaha terencana yang dilakukan secara sadar untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang efektif agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak yang mulia, dan juga keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri di masyarakat.¹

Pengertian pendidikan di atas selaras dengan fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB II Pasal 3 yaitu: 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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

MI Muhammadiyah 2 Badas merupakan salah satu sekolah swasta yang setara dengan sekolah dasar, terletak di Dusun Kemendung Desa Sekoto

¹ Abdul Rahman BP et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur- Unsur Pendidikan", *Jurnal Al Urwatul Wutsqa*, Vol. 2, No. 1, (2022), 2-3.

² Depdiknas, *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003.

Kecamatan Badas Kabupaten Kediri. Sekolah ini menerapkan kurikulum 2013 sejak tahun ajaran 2014/2015. Pada kurikulum ini, hasil belajar peserta didik meliputi tiga ranah, diantaranya: ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik dan juga observasi di kelas V MI Muhammadiyah Badas pada hari Senin tanggal 12 September 2022, diketahui bahwa rata-rata usia peserta didik kelas 5 di MI Muhammadiyah 2 Badas adalah 10-11 tahun. Menurut teori Jean Piaget, karakteristik anak usia 8-11 tahun termasuk pada tahap operasional konkret, tahap ini merupakan tahap dimana anak akan melakukan tindakan penyelesaian suatu masalah dengan baik jika dihadapkan dengan objek yang konkret nyata.³ Selain usia peserta didik, diperoleh juga hasil belajar peserta didik yang memiliki persentase 50% masih belum bisa memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 75, hal tersebut disebabkan oleh pendidik yang kurang interaktif dalam menyampaikan materi walaupun sekolah sudah menyediakan kelas yang memiliki sarana prasarana memadai dan sudah dibuat jadwal untuk pendidik supaya mereka melakukan pembelajaran menggunakan media atau alat peraga minimal 2 kali dalam 1 bulan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas 5 didapatkan informasi bahwa, ketika pendidik mengajar didalam kelas masih belum memanfaatkan media sebagai penunjang pembelajaran sehingga mereka belum mendapat objek nyata mengenai materi yang disampaikan. Oleh karena itu, peserta didik masih kurang aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pun masih banyak yang di bawah rata-rata yang

³ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematika Pada Anak Usia Sekolah Dasar", *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol. 13, No. 1, (2020), 124.

sudah ditentukan. Hasil belajar sangat penting karena dengan melihat hasil belajar peserta didik, pendidik dapat mengetahui sampai mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan beberapa penemuan masalah diatas, agar hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik, maka perlu adanya kegiatan belajar mengajar yang aktif dan efektif. Pembelajaran aktif dan efektif dapat terlaksana apabila pendidik bisa merancang kegiatan pembelajaran dengan benar, dapat menerapkan metode yang tepat dengan baik serta memanfaatkan media untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi atau pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian, serta minat peserta didik untuk belajar.⁴ Media pembelajaran menurut teori Gagne merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang mampu memberikan rangsangan untuk belajar.⁵ Teori tersebut memiliki kaitan dengan penelitian ini, yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan kurangnya media dalam pembelajaran yang berakibat rangsangan untuk belajar yang diterima peserta didik kurang dan berpengaruh pada hasil belajar mereka.

Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Husain et al. dengan hasil persentase penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli media sebesar 97,7% (sangat layak), ahli materi sebesar

⁴ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, (2018), 103.

⁵ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin:IAIN Antasari Press, 2012), 29.

95% dan hasil dari seluruh respon peserta didik memperoleh persentase penilaian sebesar 97% (sangat baik). Secara keseluruhan hasil penilaian terhadap media kotak kata sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berada pada tingkat valid/layak. Pembelajaran menggunakan media kotak kata yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan semangat dan antusias peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajarpun meningkat.⁶

Penelitian lain yang ditulis oleh Dyani dengan hasil bahwa media kotak belajar (KOBELA) pada materi sumber daya alam dinyatakan efektif. Hal itu ditunjukkan setelah mengikuti pembelajaran diperoleh hasil uji t dengan menggunakan spss dan taraf signifikan 5% atau 0,05, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,021$. Diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,913 > 2,101$. Disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.⁷

Berdasarkan penelitian- penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan bagian penting yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk itu media pembelajaran seharusnya selalu digunakan untuk menunjang pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang harus memanfaatkan media adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, karena proses pembelajaran IPA di SD/ MI menekankan pada pemberian

⁶ Jaharia Husain et al., "Pemngembangan Media Kotak Kata dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN 3 Cakranegara", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 6, No. 4, (2021), 750.

⁷ Aulia Gita Dyani, Tesis: "Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada Materi Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar", (Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, 2019), 103.

pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik agar memahami alam sekitar secara ilmiah.⁸

Salah satu materi yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah materi jaring- jaring makanan. Materi jaring- jaring makanan dianggap sulit oleh peserta didik karena didalamnya terdapat beberapa rantai makanan sehingga mereka sedikit kesulitan untuk memahami komponen- komponen yang ada di dalamnya dengan baik dan tepat. Media yang cocok digunakan pada materi jaring- jaring makanan adalah kotak satwa interaktif. Media ini sangat cocok digunakan untuk materi jaring- jaring makanan karena peserta didik akan dihadapkan langsung dengan objek buatan yang menyerupai aslinya. Oleh karena itu, mereka dapat lebih mudah mengerti materi yang disampaikan.

Merujuk pada kondisi sekolah dan kemampuan peserta didik di MI Muhammadiyah 2 Badas, peneliti akan menggunakan media kotak satwa interaktif pada pembelajaran IPA materi jaring- jaring makanan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media kotak satwa interaktif sebagai penunjang pembelajaran yang efektif akan membantu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Dengan media ini peserta didik akan lebih aktif dan mendapat pengalaman belajar secara konkret nyata.

⁸ Ida Fiteriani dan Iswatun Solekha, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (ctl)* Pada Siswa Kelas V MI Radan Intan Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 1, (2016), 112.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media kotak satwa interaktif pada materi jaring- jaring makanan di kelas V?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran kotak satwa interaktif yang dikembangkan?
3. Bagaimana keefektifan media kotak satwa interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah 2 Badas?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media kotak satwa interaktif pada materi jaring- jaring makanan di kelas V.
2. Untuk mengetahui kevalidan media kotak satwa interaktif yang dikembangkan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media kotak satwa interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah 2 Badas.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan dalam rangka meningkatkan keefektifan pembelajaran yang ada di sekolah apabila semua pendidik dapat menggunakan media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar akan

berjalan lebih efektif. Pengembangan ini akan sangat berguna bagi peserta didik, pendidik, madrasah dan juga peneliti

Berdasarkan uraian di atas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Bagi peserta didik

Pengembangan media kotak satwa interaktif pada materi jaring-jaring makanan, diharapkan mampu meningkatkan semangat serta motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah 2 meningkat.

2. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kepada pendidik dalam menyampaikan materi menggunakan media kotak satwa interaktif pada materi jaring-jaring makanan kelas V.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dalam usaha meningkatkan sistem pembelajaran di MI Muhammadiyah 2 Badas sehingga mutu pendidikan di sekolahpun meningkat.

4. Bagi peneliti

Peneliti dapat belajar mengenai pengembangan media pembelajaran, karena disetiap tahunnya pendidikan akan berkembang dan mengharuskan adanya inovasi-inovasi baru di dalam pembelajaran, salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kotak satwa interaktif yang diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Menurut kontennya media kotak satwa interaktif adalah media yang memuat materi mengenai jaring- jaring makanan. Media kotak satwa interaktif dapat digunakan pada kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya materi jaring- jaring makanan.
2. Menurut konstruksinya
 - a. Media kotak satwa interaktif terbuat dari kotak berbahan kayu yang cocok digunakan karena relative awet dan tahan terhadap suhu dan juga cuaca dengan panjang 60 cm, lebar 50 cm dan tinggi 25 cm.
 - b. Media Kotak Satwa Inreraktif memiliki 2 pintu diantaranya ada dibagian atas dan juga dibagian depan media.
 - c. Media Kotak Satwa Interaktif memiliki dua tingkat, pada tingkat pertama berisi komponen- komponen jaring- jaring makanan dan pada tingkat kedua disediakan tempat untuk melaksanakan kerja yaitu menyusun jaring- jaring makanan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam sebuah penelitian perlu adanya asumsi sebagai dasar dan landasan berpikir karena dianggap benar serta perlu adanya batasan agar penelitian tidak berkembang lebih luas dan fokus pada sesuatu yang diteliti.

Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Dengan menggunakan media kotak satwa interaktif, peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah.
2. Dengan menggunakan media kotak satwa interaktif hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.
3. Validator dalam penelitian ini yaitu ahli media, dan materi yang sudah cakap dibidangnya serta pendidik sebagai ahli praktisi yang sudah berpengalaman dibidangnya.
4. Item- item di dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk apakah layak atau tidaknya produk yang dibuat untuk digunakan.

Di dalam suatu penelitian pengembangan pasti terdapat keterbatasan penelitian. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Keterbatasan hasil belajar diukur pada ranah kognitif peserta didik.
2. Media kotak satwa interaktif hanya dapat digunakan pada satu materi yaitu materi jaring- jaring makanan.
3. Uji coba produk hanya dilakukan pada kelas V di MI Muhammadiyah 2 Badas.
4. Validasi media kotak satwa interaktif dilakukan oleh validasi ahli dan uji coba dilapangan.

G. Definisi Istilah dan Definisi Operasional

Definisi istilah dan definisi operasional dibuat agar tidak terjadi kesalah pahaman atau perbedaan penafsiran terkait dengan istilah- istilah yang terdapat dalam judul “Pengembangan Media Kotak Satwa Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Materi Jaring Jaring

Makanan di MI Muhammadiyah 2 Badas Kabupaten Kediri". Maka beberapa istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini adalah:

1. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta- fakta, konsep- konsep atau prinsip- prinsip tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya si dalam kehidupannya sehari- hari.⁹ Pada penelitian ini peneliti memilih materi jaring- jaring makanan pada kelas V karena materi jaring- jaring makanan masih dianggap sulit oleh peserta didik.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pendidik sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi dan bisa mengikuti proses belajar mengajar secara uruh dan bermakna. Terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran tersebut. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam kegiatan belajar mengajar. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi belajar peserta didik. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil belajar mengajar yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan

⁹ Jeane Santi, Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tumbuhan Hijau di Kelas V SDN 3 Tolitoli, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 4, No. 3, (2013), 57.

skill.¹⁰ Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa Kotak Satwa Interaktif.

3. Kotak satwa interaktif merupakan salah satu media yang berbentuk peti dan didalamnya terdapat berbagai macam miniatur satwa atau hewan kecil. Media ini dapat digunakan pada mata pelajaran IPA materi jaring jaring makanan pada kelas V. Cara penggunaan media ini yaitu dengan cara, peserta didik menempel miniature- miniatur hewan dengan urutan yang tepat di tempat yang sudah disediakan.
4. Hasil belajar peserta didik adalah pengalaman yang telah didapatkan peserta didik setelah mereka menerima pembelajaran. Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹¹ Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini termasuk dalam ranah kognitif pengetahuan peserta didik.

¹⁰ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*. (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 28-29.

¹¹ Homroul Fauhah dan Brilian Rosy, "Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9, No. 2, (2021), 236-237.