

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi yang mendasari kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa sangat didasari oleh kualitas sumber daya pendidikannya. Semakin tinggi kualitas sumberdaya pendidikan, semakin maju dan berkembang pula bangsa tersebut. Oleh karena itu, perlu upaya yang lebih serius lagi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Dalam UU No, 20 Tahun 2003 menyangkut sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yaitu:

Pendidikan adalah kesadaran usaha yang terencana untuk membuat iklim belajar dalam proses pembelajaran yang kondusif agar peserta didik dapat antusias dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukannya dimasyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan merupakan dasar utama dalam pembangunan suatu bangsa yang bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu bersaing di era global. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) sebagai salah satu pelajaran inti di tingkat SD/MI memiliki peran penting dalam membentuk

¹ Lannuria Nasution, "Pengaruh Teknologi Pada Dunia Pendidikan" 3, No. 1 (2024).

pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitar serta berbagai fenomena alam yang terjadi.²

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk menghasilkan perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai akibat dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa sama-sama memiliki peran aktif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal apabila prosesnya berlangsung secara maksimal, sehingga memudahkan siswa dalam memahami berbagai hal seperti fakta, keterampilan, nilai, dan konsep. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi dari guru kepada siswa, tetapi juga melibatkan interaksi yang aktif antara guru dan siswa maupun antar sesama siswa. Melalui proses tersebut, diharapkan siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk hasil belajar.³

Proses pembelajaran memerlukan berbagai komponen penting, seperti model, metode, strategi, dan media pembelajaran. Keempat unsur tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pendidikan. Lebih dari itu, media mencakup segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran dan perhatian siswa agar mampu menerima informasi dari guru secara lebih efektif, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan optimal.

² Robert Budi Laksana, Adelia Eka Puspita, dan Nuranisa Nuranisa, "Pengaruh Media Peta Budaya Indonesia Terhadap Hasil Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar," *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 4, No. 3 (2024): Hal.334, <https://doi.org/10.36636/Primed.V4i3.4579>.

³ Novi Septiana, Budiman Tampubolon, dan Ludovicus Maditya Hari Christanto, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pada Pembelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sma Negeri 3 Pontianak Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe," t.t., hal.1.

Kemampuan siswa dalam memahami materi juga dipengaruhi oleh cara penyampaian atau komunikasi yang digunakan, sebagaimana dijelaskan dalam teori yang dikemukakan oleh Dwyer.⁴

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat digunakan secara langsung oleh guru dan siswa, seperti dapat disentuh, dimainkan, dan diamati. Salah satu contoh media tersebut adalah papan, yaitu terdapat papan dan gambar yang dapat digantung serta diurutkan dengan tujuan melatih kemampuan berpikir, meningkatkan kesabaran, serta menumbuhkan sikap kerja sama. Papan merupakan media berbasis permainan yang dilakukan dengan cara menggantung gambar pada papan sesuai dengan urutan yang benar. Penggunaan media papan juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah secara berkelompok.

Pada Firman Allah Swt. QS. Al-Baqarah- 31 membahas tentang media pembelajaran mulai Nabi Adam.⁵

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ

صَادِقِينَ ۝ ۳۱

Menurut tafsir jalalain QS. Al-Baqarah ayat 31 menjelaskan bahwa Allah Swt. mengajarkan kepada Nabi Adam nama-nama seluruh benda beserta hakikat dan

⁴ Izqy Yuan Andari, "Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan Ips Tingkat Sma Se-Banten" 2 (2019): hal.2.

⁵ Jalaluddin al-Mahalli dan Jalaluddin as-Suyuthi, *Tafsir al-Jalalain* (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah, t.t.), tafsir QS. Al-Baqarah [2]: 31.

kegunaannya, sebagai bentuk keistimewaan ilmu yang tidak dimiliki oleh para malaikat. Setelah itu, Allah memperlihatkan benda-benda tersebut kepada para malaikat dan menantang mereka untuk menyebutkan namanya, namun mereka tidak mampu melakukannya. Peristiwa ini menunjukkan bahwa ilmu merupakan dasar keutamaan manusia, sekaligus menjadi alasan Allah menetapkan Adam sebagai khalifah di bumi, karena kemampuan manusia untuk belajar, memahami, dan mengembangkan pengetahuan sesuai dengan kehendak-Nya.

Menurut Pito, ayat ini memiliki keterkaitan dengan penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Dalam ayat tersebut, Allah memperlihatkan berbagai benda kepada para malaikat dan meminta mereka menyebutkan nama-namanya. Namun, para malaikat tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut, sementara Nabi Adam dapat menyebutkan nama-nama benda itu karena sebelumnya telah diajarkan oleh Allah. Hal ini menunjukkan bahwa Allah menggunakan benda-benda yang ditampilkan sebagai media pembelajaran bagi para malaikat. Selain itu, Nabi Adam juga dijadikan sebagai contoh atau model pembelajaran, karena keberhasilannya dalam menyebutkan nama-nama benda tersebut di hadapan para malaikat.⁶

Seiring kemajuan zaman dan teknologi maka manusia semakin dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan zaman, dan persaingan antar individu diberbagai bidang salah satunya dibidang pendidikan. Untuk mempersiapkan generasi yang mampu bersaing maka pendidikan harus bisa memfasilitasi dan mendorong perkembangan tersebut agar tercipta generasi yang mampu bersaing secara global serta telah siap

⁶ Ahmad Izzan And Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31," *Masagi* 2, No. 1 (2023): 54–60, <https://doi.org/10.37968/Masagi.V2i1.378>.

menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks dan persaingan yang semakin sulit.⁷

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan konsep dasar sains kepada peserta didik. Salah satu materi penting dalam IPAS kelas III adalah metamorfosis pada hewan. Namun pada kenyataannya, materi metamorfosis seringkali menjadi salah satu materi yang cukup sulit dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Peserta didik masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga mereka cenderung lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara nyata, visual, dan dapat diamati secara langsung. Apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui metode ceramah atau buku teks saja, maka peserta didik cenderung menghafal tanpa memahami proses perubahan yang sebenarnya terjadi.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III, pada pembelajaran IPAS materi metamorfosis diperoleh hasil evaluasi pembelajaran mengenai proses metamorfosis yaitu dari 23 peserta didik yang memiliki kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 70, hanya 50% yang mencapai KKTP. Sebagian besar peserta didik hanya mengenal contoh hewan tertentu tanpa memahami tahapan perubahan bentuknya secara runtut. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan stimulus pembelajaran yang mampu membantu peserta didik membangun konsep awal secara lebih konkret.

Pembelajaran IPAS pada hakikatnya menekankan pada proses menemukan dan memahami konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bersifat visual sangat diperlukan

⁷ Lannuria Nasution, "Pengaruh Teknologi Pada Dunia Pendidikan" 3, No. 1 (2024).

agar peserta didik dapat memahami konsep metamorfosis secara lebih mudah. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memvisualisasikan proses perubahan bentuk hewan secara bertahap, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan tidak membosankan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran materi metamorfosis adalah media papan metamorfosis. Media ini memungkinkan peserta didik melihat secara langsung urutan tahapan metamorfosis melalui gambar dan susunan tahap yang sistematis. Dengan adanya media visual, peserta didik diharapkan mampu membangun pemahaman konsep.

Namun demikian, penggunaan media pembelajaran di kelas masih belum optimal dan pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional. Hal ini berpotensi menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi proses seperti metamorfosis. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui apakah penggunaan media papan metamorfosis dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini diperlukannya penelitian lanjutan sehingga dapat diketahui secara lebih jelas peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Dengan menggunakan desain eksperimen pretest–posttest kelompok kontrol dan eksperimen dalam satu kelas, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan media papan metamorfosis dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas III.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media papan metamorfosis terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yaitu **“Pengaruh Penggunaan Media Papan Metamorfosis Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Peserta Didik Kelas III di MI Nurul Islam Banjarmasin”**.

B. Definisi Oprasional

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada pada seseorang atau sesuatu yang dapat mengubah pikiran, sikap, tingkah laku, atau keadaan orang lain atau sesuatu yang lain. Secara etimologi kata *pengaruh* berasal dari bahasa Jawa Kuno *angaruh*, yang artinya membawa akibat atau menimbulkan perubahan.⁸

2. Media Papan Metamorfosis

Media pembelajaran berbentuk visual yang menampilkan tahapan perubahan bentuk hewan dari satu fase ke fase berikutnya.⁹

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Dalam pendidikan, hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dapat diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan dan dapat dikategorikan ke dalam tiga ranah: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Perubahan

⁸ Lannuria Nasution, “Pengaruh Teknologi Pada Dunia Pendidikan” 3, No. 1 (2024).

⁹ Muhammad Ulin Nuha, Ma’as Shobirin, And Ummu Jauharin Farda, “Pengembangan Media Papan Metamorfosis Sempurna Tematik Kelas 4 Di Madrasah Ibtidaiyah” 7, No. 2 (2022).

perilaku ini mencakup pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang diperoleh peserta didik melalui proses belajar mengajar.¹⁰ Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi untuk hasil belajar kognitif.

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran adalah proses yang berlangsung terus-menerus dan mengandung banyak nilai kehidupan yang bermanfaat bagi manusia serta membantu peserta didik menjadi lebih kreatif. IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPAS mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial agar peserta didik memahami dirinya, lingkungan sekitar, serta hubungan antara manusia dengan alam dan masyarakat. Pada penelitian ini muatan materi yang digunakan adalah Metamorfosis pada hewan dengan media papan metamorfosis, pada kelas III di MI Nurul Islam Banjarmasin.¹¹

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar IPAS dengan media papan metamorfosis peserta didik kelas III di MI Nurul Islam Banjarmasin?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media papan metamorfosis terhadap hasil belajar mata Pelajaran IPAS kelas III di MI Nurul Islam Banjarmasin?

¹⁰ Yesica Oktaviana Kusuma Dewi And Duwi Nuvitalia, "Penerapan Media Papan Tempel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sdn Pandeanlamper 04 Semarang" 8 (2024), hal. 12.

¹¹ Nuris Hidayat, I Wayan Suastra, And Ida Bagus Putu Arnyana, "Analisis Pemanfaatan Alam Sekitar Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar," *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa* 5, No. 1 (February 20, 2025): 208–14, <https://doi.org/10.53299/Jagomipa.V5i1.1237>.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS dengan media papan metamorfosis peserta didik kelas III di MI Nurul Islam Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media papan metamorfosis terhadap hasil belajar mata Pelajaran IPAS kelas III di MI Nurul Islam Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang baik bagi:

a) Peserta didik

Penelitian dapat menghasilkan temuan baru yang membantu peserta didik memahami konsep dan materi pelajaran dengan lebih baik. Dan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, baik secara akademis maupun non-akademis.

b) Pendidik

mengembangkan metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Dan Penelitian ini dapat membantu pendidik dalam mengembangkan keterampilan mengajar, seperti keterampilan komunikasi, presentasi, dan evaluasi.

c) Sekolah

Penelitian dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dengan menyediakan informasi dan pengetahuan baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Dan Penelitian dapat mendorong kerjasama antar sekolah dalam berbagi informasi dan pengetahuan, serta dalam melakukan penelitian bersama.

d) Peneliti

Penelitian dapat membantu peneliti dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang penerapan yang tepat terhadap media yang dipaparkan oleh peneliti. Dan Penelitian dapat membantu peneliti dalam memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dengan menghasilkan temuan baru yang bermanfaat bagi masyarakat.

F. Penelitian Dahulu Yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kajian penelitian terdahulu

No	Identitas	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Distingsi
1.	Penulis: Norma Silma Nirmala, JPGSD 2020. Judul: Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Sebagai Media Belajar Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas Iv Di Sekolah Dasar ¹²	metode penelitian pengembangan (Research and Development) dari Borg and Gall ada sepuluh tahapan namun peneliti hanya menggunakan 7 tahapan karena keterbatasan waktu dan keadaan (Pandemi Covid 19).	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Flipbook sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA materi metamorphosis kelas IV sekolah dasar.	Perbedaannya terdapat pada judul dalam penelitian tersebut judul yang digunakan adalah pengembangan hal itu juga akan berbeda dengan metode serta sempel yang diteliti.
2.	Penulis: Alvin Zebun, 2025	Penelitian ini menggunakan pendekatan	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan	Perbedaan terdapat pada judul dalam

¹² Norma Silma Nirmala And Faridah Istianah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Sebagai Media Belajar Pada Pembelajaran Ipa Materi Metamorfosis Kelas Iv Di Sekolah Dasar,".

No	Identitas	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Distingsi
	Judul: Peningkatan Hasil Belajar Pada Metamorfosis Menggunakan Game Edukasi ¹³	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga kali pertemuan.	dalam ketuntasan belajar peserta didik, dari 20% pada tahap pra tindakan menjadi 65% pada siklus I dan mencapai 90% pada siklus II. Rata-rata nilai peserta didik juga mengalami peningkatan, dari 61,15 menjadi 73,25 dan 83,75.	penelitian tersebut menggunakan judul Peningkatan, perbedaan juga terdapat pada metode yang digunakan, serta media dan juga sampel yang diteliti.

G. Hipotesis

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Papan Metamorfosis, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik. Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap permasalahan penelitian yang diajukan dan kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui data yang diperoleh selama proses penelitian.

1. Hipotesis Nol (Ho): Tidak terdapat pengaruh penggunaan media papan metamorfosis terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik kelas III di MI Nurul Islam Banjarmasin.
2. Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat pengaruh penggunaan media papan metamorfosis terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik kelas III di MI Nurul Islam Banjarmasin.

¹³ Alvin Zebua, "Peningkatan Hasil Belajar Pada Metamorfosis Menggunakan Game Edukasi," (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2022).

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri atas lima bab yang secara garis besar diuraikan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan memuat latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan pemilihan judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori membahas konsep media pembelajaran, media Papan Metamorfosis, cara pembuatan media Papan Metamorfosis, serta kelebihan dan kekurangan media Papan Metamorfosis.

Bab III Metode Penelitian mencakup jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, langkah-langkah eksperimen, instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik pengolahan dan analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian menyajikan gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, penyajian data, analisis data, serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup berisi simpulan dan saran.