

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sesuatu hal yang penting dalam kehidupan manusia. selain itu, pendidikan juga merupakan proses pembelajaran yang bisa didapat oleh manusia dan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Semua itu merujuk kepada Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 yakni: Berkembangnya 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.

Kondisi Pendidikan di Indonesia pasca pandemi sudah mulai kembali melakukan pembelajaran secara tatap muka seperti sebelum adanya pandemi, namun dampak dari pandemi ini yang masih terasa hingga kini salah satunya penurunan kemampuan peserta didik yang lebih besar dibandingkan penurunan kemampuan peserta didik akibat libur sekolah. Dampak dari penurunan kemampuan peserta didik ini sangat besar, bahkan berdampak pada hasil belajar. Padahal realita saat ini pembelajaran sudah normal dan dengan tuntutan kurikulum baru, namun kondisi peserta didik saat belajar sedikit banyak masih terkendala. Sebagaimana yang dikatakan oleh Faturrohman, Gunawan (2021: 439) “Dalam mempersiapkan pembelajaran tatap muka, sekolah harus menerapkan protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah dan juga perlu mempersiapkan cara

memulihkan penurunan kemampuan siswa pada masa pandemi”. Salah satu cara untuk memulihkan penurunan kemampuan peserta didik pasca pandemi yaitu dengan menyuguhkan pembelajaran yang mengesankan, agar menaikkan semangat belajar peserta didik dan ketika semangat belajarnya tumbuh tentu akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dan salah satu pembelajaran yang membuat berkesan peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Tobamba et al., (2019:372) “Salah satu faktor yang turut berkontribusi dalam mempengaruhi atau menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswa antara lain adalah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran”.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang bisa digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran sehingga menarik minat dan fokus peserta didik terhadap materi yang sedang diajarkan yang nantinya akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Tidak hanya itu, tujuan pembelajaran akan tercapai jika guru pandai menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan dari segi kecocokannya terhadap materi yang diajarkan serta keadaan, karakteristik belajar dan kemampuan peserta didik serta alokasi waktu belajar mengajar di kelas yang dimiliki. Sebagaimana yang dikatakan Iasha, dkk dalam Tobamba et al., (2019:373) “Dalam penggunaan media pembelajaran, para pendidik perlu memperhatikan media yang akan digunakan karena kriteria pemilihan media harus sesuai dengan tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada dengan melihat kemampuan dan karakteristik media yang akan digunakan”.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yang sering terjadi dilapangan sebagian besar biasa menggunakan media pembelajaran seadanya yang membuat pembelajaran cenderung kurang menarik perhatian dan peserta didik merasa bosan, sehingga berdampak pada pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang berkaitan dengan alam semesta. Hal ini sependapat dengan Samatowa dalam Nirmala, (2020:80) mengatakan “Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam memahami alam semesta ini”. Dalam pembelajaran IPA tentunya memiliki berbagai macam materi yang akan dijelaskan dan diajarkan kepada peserta didik salah satunya yaitu mengenai metamorfosis hewan. Materi metamorfosis ini materi yang penting dalam pembelajaran IPA karena konsep tersebut berdekatan dengan peserta didik yang mana selayaknya manusia bagian dari makhluk hidup dan selalu berhubungan dengan alam sekitar. Dengan begitu perlu adanya pemahaman konsep yang matang agar peserta didik memahaminya.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV di beberapa sekolah dasar di Tasikmalaya, diantaranya SDN 2 Parumasan, SDN 1 Parumasan, SDN Neglasari, dan SD Muhammadiyah bahwa dalam pembelajaran IPA di kelas IV khususnya dalam materi metamorfosis hewan ditemukan beberapa masalah, seperti pemahaman peserta didik masih

kurang, Sebagian peserta didik kurang memahami materi yang dipelajari sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Selain itu, ada juga peserta didik yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), setelah ditelusuri hal itu disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. Media yang biasa guru gunakan dalam materi metamorfosis ini berupa gambar yang ada pada buku paket.

Seorang guru harus mampu menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik agar materi pembelajaran mudah dipahami dan memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajarnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Wa Usmet. Wa Usmet singkatan dari Wayang Utep dan Asep Metamorfosis. Media Wa Usmet ini merupakan media wayang dengan menggunakan beberapa karakter pada materi metamorfosis. Media wayang ini terbuat dari bahan kayu dengan bentuk dua dimensi. Dengan membuat beberapa karakter wayang yaitu Utep dan Asep, serta hewan metamorfosis kupu-kupu dan belalang dengan menggunakan latar yang disesuaikan. Wayang bisa dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Dariyanto dalam Pangestika Regita Pramesti et al., (2022:45) menjelaskan wayang itu benda tiruan dari bentuk manusia atau hewan yang dimanfaatkan sebagai visual dalam mendekatkan sosok karakter dalam pembelajaran.

Media pembelajaran Wa Usmet ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena peserta didik merasa

asing dalam pembelajaran dengan wayang sehingga muncul adanya rasa keingintahuan yang akan membuat peserta didik fokus memperhatikan materi yang diajarkan sehingga akan berdampak pada hasil belajarnya. Maka dari itu penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran Wa Usmet untuk materi metamorfosis di kelas IV SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA materi metamorfosis pada hewan.
2. Guru kurang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Untuk membatasi agar permasalahan penelitian ini terarah, maka peneliti memfokuskan pada :

1. Penelitian ini memfokuskan untuk meneliti media Wa Usmet terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPA materi metamorfosis pada hewan.
2. Yang dimaksud metamorfosis pada penelitian ini adalah perubahan bentuk pada hewan kupu-kupu dan belalang.
3. Media wayang yang digunakan adalah wayang dua dimensi yang terbuat dari kayu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media Wa Usmet pada materi metamorfosis hewan di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana efektivitas media Wa Usmet dalam mata pelajaran IPA materi metamorfosis hewan di Sekolah Dasar Tasikmalaya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan media Wa Usmet pada materi metamorfosis hewan.
2. Mengetahui efektivitas media Wa Usmet.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami pembelajaran.
 - b. Memberikan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bagi guru
 - a. Dapat memberikan solusi dalam menyelesaikan materi metamorphosis pada hewan.
 - b. Dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah wawasan mengenai penelitian R&D
- b. Dapat pengalaman serta pemikiran baru untuk menggunakan media pembelajaran yang cocok untuk permasalahan yang terjadi dilapangan.

4. Bagi Lembaga

- a. Diharapkan menambah referensi dalam menggunakan media wayang untuk menyelesaikan materi metamorphosis pada hewan.
- b. Dapat digunakan untuk acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

