

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses untuk mengubah sikap dan perilaku individu atau sekelompok orang dalam mencapai kedewasaan dengan upaya pengajaran dan pelatihan.<sup>2</sup> Pendidikan diartikan sebagai upaya sadar dan terencana yang bertujuan menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengoptimalkan potensi dirinya yang mencakup aspek spiritualitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>3</sup> Pendidikan di Indonesia sangat penting untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas.<sup>4</sup> Proses pembelajaran pada abad ke-21 dapat menjadi jawaban untuk mewujudkan hal tersebut yaitu dengan mensyaratkan peserta didik menguasai berbagai keterampilan pada proses pembelajaran sehingga keberhasilan pendidikan sebagai hal utama untuk kemajuan bangsa ini ditentukan oleh kualitas pembelajaran yang baik dan mampu memfasilitasi penguasaan keterampilan tersebut.

Kualitas proses pembelajaran di kelas sangat menentukan tercapainya tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah

---

<sup>2</sup> Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan," *l-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

<sup>3</sup> *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, n.d.

<sup>4</sup> Rifa Hanifa Mardiyah et al., "Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia," *Lectura : Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (Februari 4, 2021): 29–40

satu komponen pendukung yang dibutuhkan untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan lebih berorientasi pada peserta didik. Media interaktif dan inovatif akan mendukung peserta didik memahami materi dengan lebih baik, mendorong partisipasi aktif, serta memfasilitasi pengembangan kompetensi abad ke-21 yang meliputi keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengeksplorasi kreativitas.<sup>5</sup> Pemanfaatan media ini dapat menjadi langkah yang strategis untuk memastikan pembelajaran tetap menarik dan relevan serta dapat menghasilkan lulusan yang berkompeten.

Media pembelajaran menjadi suatu bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang beragam mulai dari media berbasis lingkungan hingga media pembelajaran yang berbasis digital telah banyak digunakan oleh guru terutama di lingkungan pendidikan dasar seperti MI/SD. Pemanfaatan media pembelajaran dapat berpengaruh positif pada kemajuan belajar peserta didik, seperti meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, dan partisipasi aktif peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran.<sup>6</sup> Penggunaan media pembelajaran selain untuk memudahkan penyampaian materi juga dapat memperkuat daya ingat atau retensi peserta didik terhadap materi yang diajarkan, terutama pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

---

<sup>5</sup> Desi Trikesumawati, Wajdy Moh Ishamy, dan Rafi Moh Rizqullah, "Peran Media dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern," *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, no. 1 (Januari 8, 2025): 531–539

<sup>6</sup> Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, dan Siti Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (April 12, 2024): 134–140

IPA merupakan salah satu materi penting yang dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai fenomena alam serta konsep-konsep ilmiah. Materi IPA ini dipelajari peserta didik mulai dari tingkat pendidikan dasar yang dalam kurikulum merdeka sekarang materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial tidak lagi berdiri sendiri, melainkan disampaikan secara terpadu melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Namun, pembelajaran IPAS khususnya materi IPA seringkali menghadapi tantangan, terutama pada materi yang bersifat abstrak. Materi rangka tubuh manusia menjadi salah satu materi abstrak yang cukup sulit jika guru hanya menjelaskan secara verbal atau menggunakan media sederhana seperti media visual diam. Kesulitan tersebut salah satunya disebabkan oleh tahap perkembangan kognitif yang dialami oleh peserta didik.

Teori perkembangan kognitif Piaget menerangkan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yang berarti kemampuan peserta didik dalam mencerna informasi baru sangat bergantung pada sesuatu yang konkret (nyata) serta dapat dilihat oleh pancaindera.<sup>7</sup> Penelitian-penelitian sebelumnya juga memperkuat kebutuhan akan media nyata, seperti peserta didik yang mengikuti pembelajaran berbantuan media torso terbukti lebih efektif dalam meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi dibandingkan dengan peserta didik yang hanya belajar melalui

---

<sup>7</sup> Sukma Lestari, Azhar Azmi Manurung, dan Sumarni, "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasi dalam Pembelajaran IPA SD," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 9 (September 4, 2024): 10622–10628, diakses September 2, 2025, <https://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/5476>.

ceramah dan buku teks. Hal tersebut mengindikasikan bahwa visualisasi nyata dari media torso dapat memperkuat pemahaman peserta didik sehingga efektif dalam membantu peserta didik menyimpan informasi lebih lama.<sup>8</sup> Penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga secara signifikan dapat meningkatkan retensi peserta didik.<sup>9</sup> Pembelajaran interaktif mencakup segala hal yang digunakan untuk mengoptimalkan penyampaian materi pembelajaran serta membangun terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik maupun diantara peserta didik.<sup>10</sup> Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang konkret dan interaktif bukan hanya sekedar variasi dalam pembelajaran, melainkan kebutuhan penting untuk memperkuat pemahaman serta daya ingat peserta didik terhadap materi yang abstrak, sehingga guru perlu merancang atau mengembangkan media yang konkret dan interaktif tersebut.

Hasil pra penelitian yang dilakukan di MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo ditemukan bahwa guru yang mengajar di kelas VI masih jarang menggunakan media pada proses pembelajaran IPAS termasuk saat materi rangka tubuh manusia. Mayoritas media yang pernah digunakan masih bersifat visual diam seperti gambar sehingga kurang melibatkan peserta didik secara aktif di kelas. Selain itu, beberapa peserta didik juga merasa sulit dalam

---

<sup>8</sup> Miko Fitri Ana, Ach Barizi, dan Siti Inganah, "Peningkatan Retensi dan Berpikir Kritis Materi Sistem Pencernaan Melalui Penggunaan Media Torso pada Pembelajaran IPA SD," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 01 (Januari 3, 2025): 1090–1059

<sup>9</sup> Rika Fitriani dan Krisno Budi Prasetyo, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Retensi Siswa UPT SD Negeri Sinar Mulyo," *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 8, no. 2

<sup>10</sup> Nita Prasyama Azhari, "Penerapan Media Pembelajaran IPA Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa di Sekolah Dasar," *Journal of Research Applications in Community Service* 3, no. 3 (September 16, 2024): 47–52

memahami materi karena tidak ada model yang memungkinkan mereka melakukan simulasi gerak pada rangka manusia. Kondisi ini menunjukkan perlunya untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik pada tahap operasional konkret, membantu peserta didik agar lebih aktif serta membantu memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

Media pembelajaran yang cukup menarik untuk dikembangkan agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi rangka tubuh manusia yaitu media Wayang Rangka. Media ini menjadi solusi potensial untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya. Wayang tulang rangka yang berbentuk boneka menyerupai kerangka manusia, memungkinkan peserta didik untuk melihat secara langsung hubungan antara struktur sistem gerak manusia sehingga dapat memberikan pengalaman belajar menyenangkan bagi peserta didik.<sup>11</sup> Penggunaan media Wayang Rangka yang dapat dilepas pasang bagian-bagiannya menjadikan peserta didik lebih mudah memahami struktur rangka tubuh manusia secara visual sehingga akan meningkatkan pemahaman dan retensi mereka pada materi rangka tubuh manusia.

Penelitian yang membahas mengenai media pembelajaran wayang dalam pembelajaran IPA telah banyak dilakukan, seperti salah satu penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Wayang Kertas

---

<sup>11</sup> Avivah Indah Parawangsa et al., “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Tulang Rangka dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 6 tentang Sistem Gerak Manusia,” *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)* 2, no. 1 (2025): 697–703.

terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Aspek Kognitif.” Penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran wayang kertas berpengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik jenjang sekolah dasar pada aspek kognitif.<sup>12</sup> Namun, beberapa penelitian yang membahas media wayang rangka hanya menguji penggunaan media tersebut secara kuantitatif tanpa mengkaji pengembangan produknya secara menyeluruh.

Merujuk pada permasalahan di atas, peneliti akan mengkaji pengembangan media pembelajaran Wayang Rangka yang dapat dilepas pasang dengan mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE. Model tersebut terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang pada Materi Rangka Tubuh Manusia Kelas VI MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo” ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, layak, interaktif, serta efektif digunakan dalam pembelajaran, khususnya di MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo.

---

<sup>12</sup> Anindhitya Yudhanta Prasetya et al., “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Wayang Kertas terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Aspek Kognitif,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 2 (Juni 30, 2024): 233–245, diakses April 27, 2025, <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3060>.

## **B. Identifikasi Masalah**

Beberapa masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan adalah sebagai berikut:

- a. Guru jarang menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran IPAS.
- b. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam materi IPAS kurang menarik dan belum sepenuhnya mendukung pemahaman peserta didik.
- c. Variasi media pembelajaran konkret dan interaktif yang dikembangkan oleh guru untuk materi IPA khususnya yang berbasis wayang masih sangat minim.
- d. Rendahnya keaktifan dan motivasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran IPAS.
- e. Masih sedikitnya penelitian yang mengembangkan media pembelajaran wayang rangka.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang ditetapkan oleh peneliti agar fokus pada masalah yang dikaji yaitu:

- a. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Wayang Rangka dengan fitur lepas pasang.
- b. Materi yang digunakan untuk pengembangan media ini dibatasi pada materi rangka tubuh manusia kelas VI.

- c. Penelitian ini akan membahas kevalidan, kelayakan dan efektivitas media yang dilihat dari peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi setelah penggunaan media Wayang Rangka.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran Wayang Rangka pada materi rangka tubuh manusia kelas VI MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo?
2. Bagaimana desain media pembelajaran Wayang Rangka pada materi rangka tubuh manusia kelas VI MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Wayang Rangka pada materi rangka tubuh manusia kelas VI MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran Wayang Rangka pada materi rangka tubuh manusia kelas VI MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran Wayang Rangka pada materi rangka tubuh manusia kelas VI MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo?

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan analisis kebutuhan media pembelajaran Wayang Rangka pada materi rangka tubuh manusia kelas VI MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo.
2. Menjelaskan desain media pembelajaran Wayang Rangka pada materi rangka tubuh manusia kelas VI MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo.
3. Menjelaskan pengembangan media pembelajaran Wayang Rangka pada materi rangka tubuh manusia kelas VI MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo.
4. Menjelaskan implementasi media pembelajaran Wayang Rangka pada materi rangka tubuh manusia kelas VI MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo.
5. Menjelaskan evaluasi media pembelajaran Wayang Rangka pada materi rangka tubuh manusia kelas VI MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo.

## **F. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran interaktif yaitu wayang yang dirancang khusus untuk materi rangka tubuh manusia dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media wayang yang dikembangkan berbentuk menyerupai rangka tubuh manusia dengan detail visual dan proporsi anatomi yang dibuat semirip mungkin dengan aslinya.

2. Desain media Wayang Rangka dibuat berdasarkan gambar referensi rangka tubuh manusia yang kemudian digambar pada bahan karton.
3. Beberapa bagian rangka dihubungkan menggunakan magnet agar dapat dilepas pasang. Magnet tersebut berada pada tulang leher, tengkorak, tulang lengan atas, tulang hasta dan pengumpil, tulang paha, tulang kering dan tulang betis.
4. Media Wayang Rangka dilengkapi dengan *sticker* nama tulang dan papan nama sendi yang dapat dilepas pasang.
5. Media Wayang Rangka dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media.

## **G. Kegunaan Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan terutama di bidang pendidikan yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Wayang.

### **2. Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah/Madrasah**

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah sebagai acuan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam hal pengadaan, penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi pelajaran.

**b. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran IPA, sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan efektif. Guru juga dapat lebih mudah menyampaikan materi yang sulit dipahami secara verbal seperti materi rangka tubuh manusia.

**c. Bagi Peserta didik**

Media Wayang Rangka sebagai sarana belajar yang konkret dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan konkret, sehingga memperkuat pemahaman peserta didik dan membantu mengingat materi rangka tubuh manusia dengan lebih baik.

**d. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis wayang atau media konkret lainnya dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.

**H. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah ini memberikan penjelasan dan pemahaman istilah yang menjadi perhatian utama atau poin penting bagi peneliti. Hal ini diperlukan untuk meminimalisir kekeliruan makna sehingga pembaca

memiliki persepsi yang selaras dengan kerangka pemikiran peneliti dan terhindar dari ambiguitas makna.

## 1. Penegasan Konseptual

### a. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan proses mengubah spesifikasi dari desain menjadi bentuk fisik tertentu.<sup>13</sup> Pengembangan media pembelajaran adalah proses sistematis yang dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

### b. Wayang Rangka

Media Wayang Rangka merupakan media yang digunakan dengan cara memperlihatkan benda nyata kepada peserta didik berupa wayang yang dibentuk menyerupai rangka manusia.<sup>14</sup> Media Wayang Rangka menjadi salah satu jenis media visual berbentuk boneka yang menyerupai kerangka manusia serta terbuat dari bahan karton dan memungkinkan peserta didik untuk melihat secara langsung hubungan antara struktur dan fungsi sistem gerak manusia. Media pembelajaran Wayang Rangka dapat menarik perhatian peserta didik dan mempertahankan fokus mereka selama proses pembelajaran. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan

---

<sup>13</sup> Agus Hariyanto dan Faridi, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis IT," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 5 (Juli 4, 2024): 138–149

<sup>14</sup> Fitria Ayu et al., "Rancang Bangun Media Waker (Wayang Kerangka) pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Rangka Manusia untuk Siswa SD/MI," *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (Februari 4, 2025): 1619–1625

model kerangka ini, seperti menggerakkan persendian dan mengamati bagian-bagian rangka tubuh manusia dengan saksama sehingga pemahaman konseptual peserta didik terkait materi semakin baik dan melekat dalam ingatan jangka panjang peserta didik.

c. Rangka Tubuh Manusia

Rangka tubuh manusia merupakan materi yang terdapat pada pembelajaran IPA yang membahas struktur dan fungsi tulang penyusun kerangka manusia. Materi ini menjadi dasar atau acuan utama dalam pengembangan media pembelajaran Wayang Rangka.

## **2. Penegasan Operasional**

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Rangka pada Materi Rangka Tubuh Manusia Kelas VI MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo” merupakan penelitian yang membahas pengembangan media pembelajaran Wayang Rangka pada materi rangka tubuh manusia menggunakan model pengembangan ADDIE. Validitas produk dinilai melalui lembar validasi ahli materi dan media serta kelayakan media dievaluasi menggunakan angket yang akan diberikan pada validator dan peserta didik.