

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan karena melalui proses tersebut siswa dapat mengembangkan pola pikir, sikap, dan perilaku melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, siswa, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.¹ Selain itu, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pembelajaran diartikan sebagai proses, cara, atau perbuatan menjadikan seseorang atau makhluk hidup belajar.² Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada proses membantu siswa memperoleh pengalaman dan pemahaman baru.

Pembelajaran juga dipahami sebagai upaya sadar yang dilakukan guru untuk membantu siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Dalam proses tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan sarana serta menciptakan kondisi belajar yang dapat menunjang

¹ Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran," *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 03, no. 2 (2017): 337.

² Haizatul Faizah dan Rahmat Kamal, "Bejar Dan Pembelajaran," *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 470.

perkembangan kemampuan siswa.³ Selain itu, dalam teori behavioristik, pembelajarn dipandang sebagai usaha guru dalam membentuk perilaku yang diharapkan melalui pemberian stimulus atau lingkungan belajar yang mendukung.⁴

Pembelajaran tidak hanya menekankan pada perubahan perilaku siswa, tetapi juga berorientasi pada pengembangan potensi secara menyeluruh melalui pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan proses pembelajaran demikian adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup beserta proses yang terjadi dalam kehidupannya.⁵ IPA juga berkaitan dengan gejala-gejala alam yang disusun dalam bentuk fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang kebenarannya dibuktikan melalui rangkaian kegiatan ilmiah dengan menggunakan metode ilmiah.⁶

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi salah satu bidang ilmu yang memiliki peranan penting dalam dunia Pendidikan, terutama di sekolah dasar, karena membantu siswa memahami lingkungan fisik dan berbagai fenomena alam di sekitarnya.⁷ Pembelajaran IPA juga berperan dalam mengembangkan pemahaman, pola pikir, serta berbagai kecakapan hidup yang diperlukan siswa

³ Ubabuddin, "Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Jurnal Edukatif* V, no. 1 (2019): 21.

⁴ Titik Tri Prastawati dan Rahmat Mulyono, "Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 1 (2023): 381–382.

⁵ Rohima Sakila et.al., "Pentingnya Peranan Ipa Dalam Kehidupan Sehari-Hari," *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2023): 119.

⁶ Rora Rizki Wandini et al., "Menerapkan Proses Keterampilan dalam Pembelajaran IPA di MI/SD Rora," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022): 2022.

⁷ Ayu Arina Putri et al., "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Bidang 4 Ilmu Pengetahuan Alam," *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 3, no. 1 (2025): 278.

dalam kehidupan sehari-hari.⁸ Oleh sebab itu, agar proses pembelajaran IPA dapat berjalan secara efektif dan bermakna, diperlukan strategi serta sarana pendukung yang mampu mengoptimalkan kegiatan belajar siswa.

Salah satu sarana yang memiliki peranan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran IPA adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sementara itu, pembelajaran merupakan usaha sadar yang dilakukan guru atau pendidik untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.¹⁰ Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.¹¹

⁸ Fernando Panggabean et al., “Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP,” *Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA Indonesia (JPPIPAI)* 2, no. 1 (2021): 8.

⁹ Dila Rizki Amanda, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa,” *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 2 (2024): 186–187.

¹⁰ Daniyati Ani et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 284, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

¹¹ Najwa Ammara Jauza dan Meyniar Albina, “Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran,” *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2025): 17–18.

Secara sederhana, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Pertama, media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, seperti media cetak yang meliputi buku, jurnal, peta, dan gambar. Kedua, media audio yaitu media yang hanya memanfaatkan indra pendengaran, misalnya tape recorder dan radio. Ketiga, media audio visual yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan gambar seperti film, video, dan program televisi. Selain itu, terdapat juga multimedia yang merupakan media yang mengintegrasikan berbagai jenis media dan perangkat dalam satu kesatuan proses pembelajaran.¹²

Menurut Jean Piaget, siswa di sekolah dasar yang berada pada rentang usia 8 hingga 11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret dalam perkembangannya kognitif. Pada tahap ini, anak masih membutuhkan bimbingan melalui pengalaman langsung atau representasi benda-benda nyata untuk dapat memahami suatu konsep pengetahuan. Oleh karena itu, siswa sekolah dasar dianggap sebagai pengguna yang tepat untuk media berbasis visual.¹³ Dalam hal ini, PAGERDU merupakan salah satu media visual yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran secara menyenangkan. Media tersebut menyajikan tampilan visual yang menarik dan bersifat interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

¹² Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, 2022.

¹³ Siti Junanah, Nurriska Safitri, dan Oman Farhurahman, "Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2025): 80.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa berbagai media pembelajaran yang telah dikembangkan, seperti kartu gambar, papan peraga, dan alat permainan edukatif sederhana, mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa dalam proses belajar. Akan tetapi, Sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan satu jenis media dan belum mengintegrasikan unsur permainan, gambar, serta aktivitas interaktif dalam satu media yang utuh. Di sisi lain, siswa cenderung lebih mudah memahami materi IPA ketika terlibat secara langsung dalam kegiatan permainan edukatif. Kondisi tersebut menjadi dasar pentingnya pengembangan media papan gembira yang lebih manipulatif, interaktif, dan menarik bagi siswa.

Papan gembira merupakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan karena dirancang dengan konsep belajar sambil bermain. Media ini berbentuk papan yang dilengkapi berbagai gambar, warna, dan desain menarik, serta didukung fitur-fitur interaktif seperti pertanyaan, permainan, maupun aktivitas pembelajaran lainnya. Melalui penggunaan media tersebut, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik dan efektif sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari.

Permasalahan yang masih sering ditemui dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.¹⁴ Dalam

¹⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 172.

kegiatan belajar mengajar, guru diharapkan mampu mengembangkan potensi serta kreativitas sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sesuai perkembangan zaman. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar lebih bervariasi dan menarik. Selain itu, cara mengajar guru yang kreatif dan inovatif juga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, sedangkan pembelajaran yang monoton cenderung membuat suasana belajar menjadi kurang menarik dan membosankan.¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan Kepala Madrasah, Bapak Lamuji, serta guru kelas III sekaligus guru IPA, yaitu Ibu Siti Saudah dan Ibu Nurul Aini Waton Khofifah di MI Riyadlatul Ulum Wonocoyo Pogalan Trenggalek, diketahui bahwa proses pembelajaran IPA di kelas III masih didominasi oleh metode ceramah dengan memanfaatkan buku LKS sebagai sumber utama pembelajaran. Penggunaan media visual dalam pembelajaran juga masih terbatas pada gambar dua dimensi yang terdapat di buku maupun papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung cepat merasa bosan, kurang fokus saat mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.¹⁶

¹⁵ Hulu Dita Mesrawati et. al, "Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022): 2581, <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/3056/pdf/7470>.

¹⁶ Tiara Nur'aini Fitri, "Wawancara Dengan Bapak Lamuji, Ibu Siti Saudah, dan Ibu Nurul Aini Waton Khofifah tentang proses pembelajaran IPA di kelas III MI Riyadlatul Ulum Wonocoyo Pogalan Trenggalek" (Trenggalek: Wawancara Pribadi, 2025).

Observasi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa, terutama berkaitan dengan ketersediaan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mampu membantu siswa memahami konsep IPA secara lebih konkret. Berdasarkan hasil pengamatan, media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih terbatas pada buku teks dan penjelasan secara verbal sehingga semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA di kelas masih tergolong rendah. Keadaan tersebut kemudian menjadi landasan penting dalam menentukan fokus penelitian sekaligus merancang langkah-langkah yang sesuai guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas III MI Riyadlatul Ulum Wonocoyo Pogalan Trenggalek.¹⁷

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III MI. penggunaan media tersebut diharapkan dapat membantu siswa memahami materi IPA dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut ialah Papan Gembira Edukatif (PAGERDU).

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya karena media yang dikembangkan tidak hanya menonjolkan tampilan yang menarik, tetapi juga bersifat interaktif dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Media tersebut dirancang dengan

¹⁷ Tiara Nur'aini Fitri, "Observasi Proses Pembelajaran IPA Di Kelas III MI Riyadlatul Ulum Wonocoyo Pogalan Trenggalek" (Trenggalek: Observasi, 2025).

konsep belajar sambil bermain sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep secara lebih menyeluruh. Tidak hanya menyatukan unsur belajar dan bermain, PAGERDU juga dirancang untuk mengaktifkan kemampuan motorik kasar siswa. Dalam kegiatan bermain di papan, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan ikut bergerak, berpindah posisi, atau melakukan aktivitas fisik sederhana sesuai aturan permainan. Aktivitas motorik ini bermanfaat mengurangi rasa bosan, meningkatkan fokus, serta menjaga antusiasme siswa dalam belajar. Dengan demikian, PAGERDU dapat menggabungkan aspek kognitif dengan aktivitas fisik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran PAGERDU yang akan digunakan dalam pembelajaran IPA. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih mendalam melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Papan Gembira Edukatif (PAGERDU) Menggunakan Matras Puzzle Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas III MI Riyadlatul Ulum Wonocoyo Pogalan Trenggalek”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, diperoleh beberapa identifikasi masalah yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, di mana guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa didukung media pembelajaran yang menarik.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara menyeluruh karena media yang digunakan belum mampu menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menyenangkan.
3. Diperlukan pengembangan media permainan PAGERDU dalam mengembangkan kemampuan kognitif.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan sebagai upaya untuk memfokuskan penelitian pada variabel yang diteliti agar tidak meluas ke pembahasan di luar fokus utama. Oleh karena itu, peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa Papan Gembira edukatif (PAGERDU).
2. Media yang dikembangkan hanya difokuskan pada mata pelajaran IPA.
3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dibatasi pada materi makhluk hidup, yang mencakup ekosistem dan simbiosis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran berbasis Papan Gembira Edukatif pada mata pelajaran IPA?
2. Bagaimana efektivitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis Papan Gembira Edukatif pada mata pelajaran IPA?
3. Bagaimana tingkat keterbacaan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Papan Gembira Edukatif pada mata pelajaran IPA?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran berbasis Papan Gembira Edukatif pada mata pelajaran IPA.
2. Untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis Papan Gembira Edukatif pada mata pelajaran IPA.
3. Untuk mengetahui tingkat keterbacaan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Papan Gembira Edukatif pada mata pelajaran IPA.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Papan Gembira Edukatif pada mata pelajaran IPA yang dilengkapi dengan berbagai pertanyaan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi IPA.

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran yang digunakan dalam media ini adalah IPA.
2. Materi yang disajikan kepada siswa dalam penggunaan media Papan Gembira Edukatif dilengkapi dengan kartu pertanyaan.
3. Bentuk fisik media pembelajaran Papan Gembira Edukatif berupa matras puzzle yang disusun dengan perpaduan warna menarik.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pemahaman terkait penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA, khususnya melalui media Papan Gembira Edukatif.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Siswa

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami, mempelajari, dan menjelaskan

materi IPA yang bersifat ilmiah menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

b. Bagi Guru

Sebagai motivasi bagi guru untuk mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sebagai salah satu sarana penunjang pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari fasilitas pembelajaran di sekolah untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Penulis

Sebagai bahan pertimbangan dan pengalaman untuk melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis di masa yang akan datang.

H. Penegasan Istilah

Untuk memudahkan pemahaman mengenai penelitian ini dan tidak menimbulkan kesalahpahaman, maka perlu penegasan istilah sebagai berikut:

1. Defenisi Konseptual

- a. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan atau bahan ajar, sehingga

mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.¹⁸

- b. PAGERDU (Papan Gembira Edukatif) merupakan media yang dirancang secara khusus sebagai alat bantu belajar yang dapat mengoptimalkan perkembangan siswa, serta disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.¹⁹
- c. Matras Puzzle merupakan matras berbentuk kepingan seperti puzzle yang di dalamnya terdapat simbol huruf abjad maupun angka. Matras ini juga memiliki beragam warna, sehingga diharapkan dapat membantu dan menunjang proses pembelajaran.²⁰
- d. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam secara sistematis, khususnya mengenai makhluk hidup dan lingkungannya seperti ciri-ciri, kebutuhan, serta hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya.²¹

2. Defenisi Operasional

- a. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat dari kesesuaiannya dengan

¹⁸ Andi Kristanto, *Media pembelajaran*, 2016.

¹⁹ Iis Jihan Fatimah dan Choiriyah Widyasari, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Gembira terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2025): 341, <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1196>.

²⁰ Kahisya Prawajasena, Sukiri, dan Eka Fitri Novita Sari, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Pada Siswa Kelas I Slb Bagian – C," *JPJA-Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif* 02, no. 02 (2019): 37.

²¹ Erika Safira Almas Khaerani, Suhartono, dan Rokhmaniyah, "Application of resource-based learning (rbl) model to improve natural sciences learning outcomes on the theme of my dreams to fourth grade of sd negeri 2 mekarsari in academic year of 2019/2020," *Kalam Cendikia: Jurnal Imiah Kependidikan* 8, no. 2 (2020): 245.

materi, cara penggunaannya, serta kemampuannya dalam meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa.

- b. PAGERDU (Papan Gembira Edukatif) merupakan media pembelajaran visual yang dirancang untuk mendekatkan materi pembelajaran dengan pengalaman belajar siswa melalui aktivitas yang menyenangkan, terarah, dan mudah dipahami.
- c. Matras Puzzle adalah media berbentuk alas lantai dari bahan busa (EVA foam) yang tersusun dari potongan-potongan berbentuk kepingan puzzle yang dapat dilepas dan dipasang kembali.
- d. IPA adalah pembelajaran yang mempelajari makhluk hidup dan lingkungannya melalui pengenalan ciri-ciri makhluk hidup, kebutuhan hidupnya, serta hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungan di sekitarnya.