

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan lingkungan yang membentuk tatanan kehidupan sehingga potensi dalam dirinya terus berkembang. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan tempat untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada setiap manusia. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan maka kegiatan belajar harus berjalan dengan efektif, efisien dan menyenangkan. Menurut Wulan et al., (2019) pendidikan merupakan kegiatan secara sadar yang direncanakan dan bertujuan untuk terciptanya proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa secara aktif dalam kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian emosional, karakter, akhlak yang mulia maupun keterampilan dalam dirinya.

Kegiatan belajar merupakan proses yang berlangsung sejak lahir hingga akhir hayat dengan segala bidang ilmu pengetahuan. Proses pembelajaran dikatakan baik, jika siswa dapat belajar melalui pengalaman secara langsung (Nur Khofiyah et al., 2019). Siswa ikut berperan aktif selama kegiatan pembelajaran sehingga siswa mendapatkan pengalaman langsung, salah satunya berupa hasil pembelajaran yang memuaskan (Kanza et al., 2020). Tercapainya hasil pembelajaran yang baik oleh siswa didukung dengan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran selama proses pembelajaran.

Kegiatan belajar terus berkembang seiring berjalannya waktu dengan berbagai model, metode, media maupun bahan ajar yang digunakan dalam memudahkan siswa memahami pembelajaran yang disampaikan. Saat masa pandemic Covid-19 kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring melalui media pembelajaran berbasis IT. Dalam penerapan media berbasis IT terdapat hambatan-hambatan yang menjadi kendala guru (Zulfa et al., 2020). Selain itu

dikhawatirkan siswa tidak bisa lepas dari penggunaan smartphone karena kemudahan dalam memperoleh informasi melalui telepon canggih tersebut.

Kegiatan pembelajaran saat ini masih ditandai dengan peran dominan guru serta banyaknya siswa yang hanya menghafal materi dan bukan memahami konsep pembelajaran (Hidayattulloh, 2020). Sehingga keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan belum tercapai dengan maksimal. Hal tersebut juga sama dengan pembelajaran pada tema 5 Ekosistem. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan kepada guru dan siswa kelas V SDN 2 Wonosemi, peneliti menemukan adanya siswa yang kesulitan dalam memahami proses daur hidup hewan. Selama pembelajaran berlangsung sudah menerapkan model pembelajaran namun belum berhasil sepenuhnya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga masih minim. Sehingga hasil pembelajaran muatan IPA belum sepenuhnya memenuhi KKM. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa terdapat 4 dari 12 siswa yang mencapai nilai KKM. Apabila dipresentasikan siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya terdapat 33%.

Pencapaian siswa yang belum maksimal disebabkan oleh kurang aktifnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajar. Selain itu guru terkadang merasa kesulitan dalam pembagian kelompok dan mencapai target penyampaian materi yang sudah ditentukan. Selama kegiatan diskusi biasanya hanya terdapat satu sampai dua siswa yang aktif selama kegiatan pembelajaran sedangkan yang lainnya hanya sibuk bermain. Dalam kegiatan pembelajaran juga masih cenderung bersifat tekstual yang masih menjadikan buku sebagai sumber utama selama pembelajaran. Sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran

Sri Anith, (2019) berpendapat bahwa strategi pembelajaran merupakan cara yang dipilih dalam menyampaikan suatu materi yang dapat menciptakan pengalaman belajar siswa. Saat siswa diberikan kesempatan lebih untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran dapat membuat siswa

memahami materi lebih maksimal. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran *Group Investigation*. Model *Group Investigation* adalah model pembelajaran yang menganut paham konstruktivisme dan kooperatif (Hendracita, 2021). Pembelajaran berlangsung dengan cara siswa menemukan pengetahuan mereka sendiri dengan mengidentifikasi sub-sub topik yang diperoleh saat kerja kelompok. Sehingga model ini memungkinkan siswa aktif dalam berpartisipasi dengan aktif dari awal hingga akhir evaluasi pembelajaran. Terdapat pula sebuah perantara atau media pembelajaran yang bisa meningkatkan pemahaman konsep siswa. Media merupakan alat yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas sehingga tujuan pendidikan tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Sehingga dalam penelitian ini diperlukan sebuah media yang dapat diterapkan dalam menyampaikan pemahaman konsep siswa.

Gaya belajar siswa dibagi menjadi tiga jenis yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestetik. Menurut hasil observasi diketahui bahwa siswa kelas V di SDN 2 Wonosemi lebih nyaman melakukan pembelajaran dengan bergerak, bekerja dan menyentuh. Gaya belajar tersebut termasuk dalam gaya belajar kinestetik yang memerlukan media pembelajaran berupa alat bantu peraga. Dengan alat bantu peraga tersebut siswa mampu mengespresikan ide dan perasaan dengan menggunakan keterampilan tangan untuk mengubah atau menciptakan sesuatu. Sehingga dalam penelitian ini diperlukan media yang sesuai dengan gaya belajar kinestetik berupa *puzzle* kupu-kupu.

Media pembelajaran *puzzle* kupu-kupu mudah digunakan bagi siswa yang dapat digunakan dengan cara menyusun gambar sesuai dengan proses daur hidup kupu-kupu. Selain itu biaya yang diperlukan dalam membuat *puzzle* kupu-kupu juga terjangkau jika dibandingkan dengan alat peraga lain. Dalam pembuatan media *puzzle* juga relatif cepat karena melalui proses design dan pencetakan dengan kurun waktu pembuatan maksimal 2 hari. Dengan media *puzzle* siswa menjadi lebih aktif selama kegiatan pembelajaran. Siswa juga saling berinteraksi

dalam menyusun potongan puzzle dan bekerja sama agar puzzle dapat tersusun menjadi sketsa yang utuh. Dengan bahan berupa MDF, *puzzle* sangat aman jika digunakan dalam pembelajaran bersama siswa kelas rendah maupun kelas tinggi. Selain itu, bahan MDF memiliki berat material yang ringan, mudah dibawa dan awet.

Diperlukan penerapan model *Group Investigation* berbantuan media pembelajaran *puzzle* kupu-kupu untuk menguji coba apakah mampu meningkatkan pemahaman konsep materi proses metamorfosis sempurna siswa kelas V SDN 2 Wonosemi. Pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media pembelajaran *puzzle* kupu-kupu dapat dijadikan solusi terhadap permasalahan yang ada karena pada pembelajaran ini mampu mendorong kemampuan siswa dalam berfikir analisis serta melibatkan siswa secara aktif selama pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri et al., (2019) bahwa penerapan model *Group Investigation* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis IPA. Selain itu penelitian yang dilakukan Husna et al., (2017) menjelaskan bahwa penggunaan media *puzzle* layak digunakan untuk media pembelajaran. Sehingga membuat siswa lebih mudah dalam mengingat konsep materi pembelajaran yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti bersama guru kelas V SDN 2 Wonosemi mencoba untuk menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media pembelajaran *puzzle* kupu-kupu sebagai upaya dalam meningkatkan pemahaman konsep materi metamorfosis. Upaya tersebut direalisasikan dengan Penelitian Kuantitatif Eksperimen dengan judul “Pengaruh Model *Group Investigation* Berbantuan Media Pembelajaran *Puzzle* Kupu-Kupu Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN 2 Wonosemi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* sebelum perlakuan dan hasil *posttest* setelah perlakuan berupa penerapan model *Group Investigation* berbantuan media *puzzle* kupu-kupu terhadap pemahaman konsep materi proses metamorfosis sempurna siswa kelas V SDN 2 Wonosemi?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil *pretest* sebelum perlakuan dengan hasil *posttest* setelah perlakuan berupa penerapan model *Group Investigation* berbantuan media *puzzle* kupu-kupu terhadap pemahaman konsep materi proses metamorfosis sempurna siswa kelas V SDN 2 Wonosemi?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, bahwa penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menemukan perbedaan signifikan antara hasil *pretest* sebelum perlakuan dan hasil *posttest* setelah perlakuan berupa penerapan model *Group Investigation* berbantuan media *puzzle* kupu-kupu terhadap pemahaman konsep materi proses metamorfosis sempurna siswa kelas V SDN 2 Wonosemi.
2. Mengetahui adanya peningkatan hasil *pretest* sebelum perlakuan dengan hasil *posttest* setelah perlakuan berupa penerapan model *Group Investigation* berbantuan media *puzzle* kupu-kupu terhadap pemahaman konsep materi proses metamorfosis sempurna siswa kelas V SDN 2 Wonosemi.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Adanya penelitian ini, maka diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan yang inovatif. Selain itu, juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademisi, khususnya bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru dapat menumbuhkan semangat dalam menyampaikan materi sehingga tercipta suasana yang menyenangkan melalui penerapan model *Group Investigation* berbantuan media pembelajaran *puzzle* kupu-kupu yang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi metamorfosis sempurna. Penelitian ini juga dapat memberikan referensi media pembelajaran lain yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam materi metamorfosis sempurna.
- b. Bagi Peserta Didik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Group Investigation* berbantuan media pembelajaran *puzzle* kupu-kupu karena pembelajaran akan semakin bermakna dan menyenangkan. Selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan cara untuk memudahkan peserta didik mempelajari materi metamorfosis sempurna.
- c. Bagi Sekolah dapat meningkatnya prestasi sekolah dan meningkatnya hasil penilaian pembelajaran sekolah pada mata pelajaran IPA khususnya kelas V.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas agar permasalahan yang dikaji dapat terarah dan mendalam maka peneliti memberi ruang lingkup penelitian yang tidak terlepas dari judul “Pengaruh Model *Group Investigation* Berbantuan Media Pembelajaran *Puzzle* Kupu-Kupu Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN 2 Wonosemi” sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *group investigation* berbantuan media pembelajaran *puzzle* kupu-kupu diterapkan dalam materi IPA pada siswa kelas V Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem Pembelajaran 5.
2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Kompetensi Inti
 - 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- 3) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- 4) Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

b. Kompetensi Dasar

- 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar
- 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.

3. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas V SDN 2 Wonosemi Banjarejo Blora, Tahun ajaran 2022/2023, yang berjumlah 12 siswa.
4. Hasil pemahaman konsep materi proses metamorfosis siswa dapat diketahui dari hasil *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan).
5. Pengaruh model *Group Investigation* berbantuan media *puzzle* kupu-kupu terhadap pemahaman konsep materi proses metamorfosis sempurna siswa dapat diketahui melalui hasil *posttest* (setelah perlakuan).

1.6 Definisi Operasional

Beberapa istilah penting yang berkaitan dengan penelitian ini perlu diberi batasan. Pendefinisian ini diharapkan dapat digunakan untuk menjelaskan masalah sebenarnya yang ingin dibahas melalui penelitian ini. Penelitian kuantitatif yang berjudul “Pengaruh Model *Group Investigation* Berbantuan Media Pembelajaran *Puzzle* Kupu-Kupu Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN 2 Wonosemi” ini diberikan penjelasan definisi operasional dari variabel-variabel yang akan diteliti adalah sebagai berikut.

1. Model *Group Investigation*

Model *Group Investigation* adalah kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered*) mulai dari proses awal penentuan topik hingga proses presentasi hasil kelompok. Dalam model *group investigation*, guru sebagai fasilitator dan pengawas selama pembelajaran sehingga siswa dapat mengasah kemampuannya dalam memecahkan permasalahan secara berkelompok. Dalam model *group investigation* terdapat enam tahap yang berupa kegiatan pengelompokan, kegiatan perencanaan, kegiatan penyelidikan, kegiatan persiapan pelaporan, kegiatan menyampaikan hasil penyelidikan dan yang terakhir yaitu kegiatan melakukan evaluasi.

2. Media Pembelajaran *Puzzle* Kupu-Kupu

Media pembelajaran *puzzle* kupu-kupu adalah rancangan alat yang digunakan untuk mempermudah dalam proses menyampaikan informasi antara siswa dan guru saat proses pembelajaran. Media pembelajaran *puzzle* kupu-kupu merupakan media pembelajaran IPA yang berbentuk sketsa atau potongan gambar proses metamorfosis sempurna. *Puzzle* ini digunakan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi susunan proses metamorfosis sempurna yang tepat dan terbuat dari bahan MDF.

3. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima materi pembelajaran. Pemahaman konsep dalam penelitian ini yaitu pemahaman konsep materi proses metamorfosis sempurna yang sudah

ditematkan. Dalam penelitian ini indikator pemahaman yang digunakan ada tujuh indikator diantaranya menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikan, merangkum, menginferensi, membandingkan dan menjelaskan.

4. Tema, Subtema, Pembelajaran dan Muatan

a. Tema: 5. Ekosistem

Ekosistem adalah sebuah sistem ekologi yang terjadi karena hubungan relasi yang saling berkaitan antara makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya. Ekosistem merupakan suatu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan karena segala unsurnya saling mempengaruhi. Tidak jauh berbeda, Wikipedia menjelaskan bahwa ekosistem merupakan sebuah sistem ekologi yang dibentuk adanya hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya. Ekosistem secara umum juga merupakan suatu kesatuan secara utuh dan menyeluruh yang saling mempengaruhi.

b. Subtema: 1. Komponen Ekosistem

Komponen ekosistem terbentuk dari berbagai unsur lingkungan hidup yang mempunyai dua fungsi yaitu autotrofik dan heterotrofik. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai kedua fungsi tersebut.

- 1) Autotrofik adalah fungsi unsur lingkungan hidup untuk sumber daya makanan secara mandiri melalui bantuan energi dari cahaya matahari.
- 2) Heterotrofik adalah fungsi unsur lingkungan hidup sebagai penerima manfaat dari adanya makanan.

Makanan yang dihasilkan dapat berupa bahan organik maupun bahan anorganik. Unsur lingkungan hidup yang menjadi pembentuk ekosistem ialah abiotic, biotik, produsen, konsumen dan dekomposer.

c. Pembelajaran: 5

Pada pembelajaran ini terdiri dari muatan IPA dengan materi mengenai proses daur hidup hewan yang merupakan tahap tumbuh dan berkembangnya hewan mulai dari sebelum menetas atau lahir sampai tahap dewasa. Selain itu proses perkembangan hewan berbenda-beda, seperti halnya perubahan hewan yang menyerupai induknya dari lahir hingga dewasa. Namun adapula hewan dengan perubahan yang berbeda bentuknya jika dibandingkan dengan bentuk dari

induknya. Hal tersebut disebut dengan proses metamorfosis yang dibedakan menjadi dua jenis, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

Materi proses metamorfosis sempurna merupakan kemampuan siswa untuk mengungkapkan dan mengembangkan kembali mengenai proses daur hidup hewan dengan cara metamorfosis sempurna. Pada proses metamorfosis terjadi dengan tahapan telur menetas menjadi larva lalu berubah menjadi pupa dan yang terakhir akan menjadi kupu-kupu dewasa. Dengan (KD) pada penelitian ini yaitu: KD 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar dan KD 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.