



MEDIA PEMBELAJARAN RELEVAN DALAM MATERI METAMORFOSIS PADA IPAS MI/SD

Putri Nabilah¹

¹ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

putri.17nb@gmail.com¹

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 02-04-2024

Disetujui: 26-04-2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Materi Metamorfosis
IPAS

ABSTRAK

Abstrak: Melemahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu bahan atau media ajar yang digunakan guru yang hanya berpatokan dengan satu media saja untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Yang digunakan sebagian besar guru yaitu dengan menggunakan media berupa visual atau yang bisa dilihat menggunakan mata. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca bahwa media pembelajaran IPAS sangat bervariasi dan menyenangkan untuk siswa, khususnya siswa kelas IV. Dimana mereka dapat belajar sambil bermain, sehingga membuat setiap pertemuan pembelajaran semakin mereka ingat dalam memori mereka. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan model Library research/ Penelitian kepustakaan. Teknik pengumpulan data dengan metode dokumentasi. Berdasarkan Hasil Penelitian melalui pengumpulan dokumen, Media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran Metamorfosis pada Mapel IPAS adalah sebagai berikut : Media Visual, Media Audio Visual, Media AR, dan Media Pop Up Book sebagai penunjang Guru dalam kegiatan pembelajaran IPAS Materi Metamorfosis Mahluk Hidup yaitu hewan.

Abstract: *The weakening of students' learning motivation in science and science learning can be caused by several factors, one of which is the teaching materials or media used by teachers who only use one medium to support learning activities. What most teachers use is visual media or things that can be seen with the eyes. This research aims to provide information to readers that science learning media is very varied and fun for students, especially grade IV students. Where they can learn while playing, thus making each learning encounter more memorable in their memory. Researchers use descriptive qualitative methods with the library research model. Data collection techniques using documentation methods. Based on research results through document collection, fun learning media in learning Metamorphosis in the Science and Technology Subject are as follows: Visual Media, Audio Visual Media, AR Media, and Pop Up Book Media as teacher support in science and science learning activities Material on the Metamorphosis of Living Creatures, namely animals.*

A. LATAR BELAKANG

Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk komunikasi dan transmisi informasi berupa materi dalam proses pembelajaran. (Fuad et al, 2020). Memanfaatkan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam mengasimilasi informasi yang ditawarkan dalam berbagai format secara efektif. Media pembelajaran adalah salah satu dampak dari perkembangannya teknologi saat ini. Isi dari materi dapat di sampaikan melalui media pembelajaran (Briggs,1997). Adanya teknologi perangkat keras sebagai salah satu media pembelajaran (*National Education Association, 1969*). Pesan-pesan yang di sampaikan dalam pembelajaran

dapat di tuangkan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran dianggap penting, karena penyampaian materi menjadi lebih jelas, dan siswa akan lebih mudah memahami materi tersebut

Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan kognisi, emosi, fokus, dan bakat siswa, sehingga mendorong proses pembelajaran. Karakteristik utama media pembelajaran adalah suara, visual dan gerak, serta harus memperhatikan kondisi siswa agar lebih mudah dalam penerapannya (Adellia Rizqi Umami¹, Romdanih, 2021).

Menurut (Wulandari, T & Mudinilah, 2022) dilihat dari jenis medianya, media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang berbeda. Salah satu

jenis media tersebut antara lain yaitu media cetak, audio, audio visual, dan masih banyak lagi. Semangat motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dengan adanya gairah memberikan dorongan yang dapat menggerakkan seseorang untuk melakukan kegiatan. Motivasi yang didapat, memberikan arahan tujuan belajar yang jelas diharapkan dapat tercapai (Mukaromah, 2020).

Selain motivasi tadi, ada juga faktor dalam penyajian materi oleh guru. Penyajian materi yang tepat, cara mengajar guru juga diperlukan untuk mengatasi era saat ini. Selain itu, pemanfaatan media pendidikan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan menumbuhkan keterlibatan dan motivasi mereka. (G, Mahesti, & H, 2021) Sebuah Penelitian yang dilakukan pada tahun 2014 mengusulkan bahwa memasukkan media animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan konsentrasi mereka pada materi pembelajaran, Khususnya pada materi IPA sendiri.

Media pembelajaran dapat diterapkan pada pembelajaran IPA, salah satunya di jenjang Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA merupakan pelajaran yang penting, sebagai bekal ilmu atau pondasi bagi siswa ke jenjang berikutnya. Peristiwa-peristiwa tentang alam dituangkan dalam pembelajaran IPA (Iskandar, 2007). Pemerolehan pemahaman tentang alam, kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah dapat dilakukan dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA di SD/MI memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Peserta didik diharapkan mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut di kehidupan sehari-harinya. Pembelajaran IPA diarahkan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap (Widiana, Parera, & Yuda Sukmana, 2019). Aspek penting yang harus guru perhatikan dalam melaksanakan pembelajaran IPA di SD adalah melibatkan peserta didik secara aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Selanjutnya aktivitas pembelajaran hendaknya dirancang melalui berbagai kegiatan nyata.

Contohnya yaitu materi Metamorfosis, Metamorfosis adalah materi yang mempelajari tentang Perubahan bentuk siklus makhluk hidup. Dimana seorang siswa bisa belajar diluar kelas ataupun bisa didalam kelas tergantung dari metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Maka dari itu peneliti disini akan memberikan informasi yang mendalam bagi seorang guru untuk menggunakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan untuk dipelajari pada materi IPAS khususnya pada materi Metamorfosis ini.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik studi kepustakaan yang meliputi teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Berdasarkan literatur yang tersedia saat ini, Evaluasi terhadap konsep dan teori yang digunakan dilakukan. Adapun beberapa sumber yang relevan : Artikel , jurnal ilmiah, internet, dll.

Penelitian ini menggunakan metode analisis konseptual deskriptif dengan strategi penelitian kualitatif. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan analisis konseptual yang melihat dari berbagai literatur.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari beberapa sumber literatur ditemukan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan adalah media yang membuat siswa tertarik untuk melakukan pembelajaran, dan ingin mengasah pengetahuannya dalam mempelajari serta memahami materi. Tidak hanya itu, media yang menyenangkan dapat membuat siswa terangsang sehingga mereka cepat menangkap apa yang guru katakan.

Materi Metamorfosis adalah materi tentang perubahan bentuk makhluk hidup. Materi ini bisa di pelajari dengan dua metode. Yaitu metode diluar ruangan dan di dalam ruangan. Media yang digunakan oleh guru bisa juga disesuaikan dengan metode yang akan disampaikan. Media yang cocok untuk dipelajari pada materi ini adalah media yang berbentuk visual maupun audio visual. Siswa diajak untuk mengamati sebuah gambar proses / siklus pertumbuhan makhluk hidup. Setelah itu mereka bisa

menganalisis bagaimana proses itu terjadi bersama – sama dengan guru.

Adanya media visual tersebut membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Sehingga siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Proses Metamorfosis contohnya hewan terbagi menjadi dua, Metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Pada Metamorfosis sempurna, hewan mengalami 4 fase pertumbuhan. Sedangkan pada metamorfosis tidak sempurna hewan mengalami 3 fase pertumbuhan.

Proses yang terjadi pada metamorfosis mulanya pada telur yang menetas akan berubah menjadi larva, ketika sudah terbentuk larva sempurna akan berubah menjadi pupa atau kepompong, proses menjadi kepompong membutuhkan waktu yang panjang, ketika sudah sempurna maka kepompong akan berubah menjadi hewan yang sempurna. Itulah yang terjadi pada siklus metamorfosis sempurna. Siklus Metamorfosis sempurna terjadi pada hewan Kupu-kupu, Lebah, Katak, dll.

Pada siklus metamorfosis tidak sempurna terjadi diawali dengan Telur yang menetas tidak pada fase larva. Namun langsung pada fase nifma atau hewan muda. Nimfa akan mengalami pergantian kulit beberapa kali sebelum berubah menjadi dewasa. Ketika sudah sempurna akan menjadi hewan dewasa. Proses ini terjadi pada hewan capung, belalang, jangkrik dan kecoa (Fitri et al., 2022)

Media yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi tersebut ada beberapa diantaranya :

1. Media Visual

Media Visual sendiri sudah sering digunakan oleh sebagian besar guru untuk membantu dalam proses pembelajaran. Media Visual juga mudah didapatkan sebaba guru hanya perlu mencari di internet. dan mempunyai kelebihan yaitu relatif murah dan tidak terlalu ribet. Untuk pengaplikasian pada pembelajarannya, seorang guru hanya perlu menampilkan gambar pada media berupa kertas ataupun pada layar proyektor di kelas sambil menerangkan dengan metode ceramah.

Menggunakan media gambar merupakan strategi yang sesuai dengan pembelajaran IPA. Dimana dengan media gambar mengajak siswa untuk mengamati kejadian-kejadian yang

berkaitan dengan alam melalui gambar. Dengan adanya media, dapat membantu hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal. Media gambar berperan penting pada kegiatan proses pembelajaran. Pesan yang disampaikan melalui media gambar melalui indera penglihatan. Ada beberapa tujuan dari media gambar, diantaranya dapat memusatkan perhatian siswa, siswa lebih mudah untuk memahami (Volume et al., 2020).

2. Media Audio Visual

Pada Media Audio Visual, Seorang guru dapat menyampaikan materi Metamorfosis dengan melalui Video virtual yang diambil dari *Youtube* atau pun Memproduksi video sendiri. Siswa bisa menyimak penjelasan yang ada di video, kemudian sambil menganalisa proses terjadinya siklus metamorfosis pada hewan.

Manfaat dari penggunaan Audio Visual ini yaitu, Siswa lebih bisa fokus untuk melihat dan mendengarka. Karena yang bekerja untuk tetap konsentrasi tidak hanya pada mata tetapi telinga juga harus mendengarkan dengan seksama.

Adanya Audio visual ini dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa karena usia mereka tertarik dengan media pembelajaran yang berbau teknologi. Contohnya menggunakan Video animasi, Video ilustrasi ataupun video-video lainnya yang berhubungan dengan materi Metamorfosis ini. Menggunakan Audio visual ini dapat melatih kefokusian siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan.

3. Media Teknologi AR (*Augmented Reality*) .

AR adalah untuk memunculkan sebuah objek 3D yang kemudian ditampilkan ke layar monitor handphone android. Teknologi AR ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak, misalnya tentang metamorfosis pada serangga. Metamorfosis adalah perubahan/perkembangan biologi yang terjadi pada diri makhluk hidup hewan yang berawal dari telur hingga menjadi dewasa secara sempurna dengan mengalami perubahan pada bentuk anatomi, morfologi maupun fisiologis.

Penggunaan Media AR disini lebih mirip dengan Power Point Interaktif, dimana tampilan AR bersifat 3 Dimensi sehingga gambar atau bentuk dari hewan yang ditampilkan bisa tampak

nyata. Dilihat dari medianya yang unik dapat menarik siswa untuk lebih mengenal dan belajar mengenai siklus hidup hewan atau proses metamorfosis dari masing-masing hewan (Lauryn et al., 2020), Menurut Ronald Azuma pada tahun 1997, augmented reality adalah menggabungkan dunia nyata dan virtual, bersifat interaktif secara real time, dan bentuknya merupakan animasi 3D. Yang dimaksud interaktif disini adalah, adanya interaksi dari user ke AR tersebut.

4. Media *Pop up Book*

Media yang digunakan selanjutnya untuk pembelajaran materi metamorfosis adalah media *Pop Up Book*. Media ini berbentuk sebuah buku yang mengarah pada 3D. Sehingga ketika disesuaikan dengan materi Metamorfosis, buku tersebut berisi gambar 3D dari siklus metamorfosis hewan sempurna dan tidak sempurna.

Media *pop up book* merupakan media berbentuk buku 3 dimensi yang apabila dibuka maka bagian dalamnya dapat terbuka memberikan kesan nyata. Pakar menyatakan media *pop up book* dapat mengembangkan kreativitas dan memudahkan menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik, selain itu *pop up book* juga memunculkan keinginan untuk membaca. Dengan kata lain, media *pop up book* memiliki daya tarik tersendiri bagi yang membaca untuk mempelajarinya lebih dalam lagi (Mustika et al., 2020).

Dari beberapa media yang sudah disebutkan diatas bahwa media yang kreatif dan inovatif dapat membuat siswa lebih menarik dalam belajar. Mereka lebih tertarik dan bisa bebas mengeluarkan pendapat dalam proses pembelajaran berlangsung. Adanya media-media tersebut lebih mempermudah guru untuk menyampaikan materi sehingga materi dapat ditangkap oleh para siswa.

Tidak hanya media yang bisa menarik perhatian siswa, metode pembelajaran yang kreatif pun bisa menunjang adanya ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang inovatif berkolaborasi dengan metode pembelajaran yang relevan dapat menciptakan

suasana dan pengalaman baru bagi siswa. Media – media di atas yang telah disebutkan tidak melulu untuk dilakukan di dalam kelas, bisa juga untuk di aplikasikan di luar kelas seperti mengamati gambar , mengamati dan menganalisa *Pop Up Book*, serta menonton bersama Video tentang siklus metaorfosis hewan kemudian kegiatan belajar mengamati hewan di luar kelas.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang relevan pada pembelajaran IPAS khususnya pada materi metamorfosis yaitu media visual yang relatif mdah didapatkan, media audio visual yang melatih fokus siswa, media Augmented Reality yang lebih menarik untuk siswa serta media pop up book yang menjadi pusat perhatian siswa. Sehingga dari media-media tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih menyenangkan untuk belajar dan mengusir kebosana ketika proses belajar mengajar berlangsung. Guru pun berperan banyak disini sebab, ketika materi yang disesuaikan dengan media yang relevan maka pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Akibatnya siswa menjadi penasaran di kemudian hari untuk melakukan pembelajaran yang berbentuk eksperimen maupun kegiatan di luar kelas bersama dengan guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak-pihak terkait dengan adanya artikel ini semoga menjadi tambahan informasi dan wawasan bagi pembaca. Saya selaku penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen dan teman – teman sehingga saya bisa menulis artikel ini. Semoga Artikel ini bisa bermanfaat bagi pembacanya.

DAFTAR RUJUKAN

Adellia Rizqi Umami¹, Romdanih, S. W. (2021). Penerapan Metode Pembiasaan dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Al-Qur'an. *Prosiding Seminar Nasional*

Pendidikan STKIP Kusuma Negara II, 468–474.

file:///C:/Users/acer/AppData/Local/Temp/489-Article Text-4005-1-10-20211017.pdf

- E, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management Administration Review*, 4(1), 175–182.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Safira, A. M., Ginanjarsari, R. R., & T.Zahroh, A. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk SD/MI Kelas III*.
- G, Mahesti, & H, K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran permainan monopoli Asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan mahluk hidup pada siswa kelas 6 sekolah dasar*. Mimbar PGSD Undiksha.
- Lauryn, M. S., Ibrohim, M., & Purnamasari, P. (2020). Aplikasi Pengenalan Hewan Bermetamorfosis dengan Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurna Informatika Universitas Muhammadiyah Tangerang*, November, 22–37.
- Mustika, D., Ain, S. Q., & Riau, U. I. (2020). *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book*. 4(4), 1167–1175.
- Volume, J., Tahun, N., & Pendidikan, J. (2020). *Research & Learning in Primary Education Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA*. 2.
- Wulandari, T & Mudinilah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118