

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bisa dimaknai sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh pengajar untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan individu. Proses pendidikan terdiri dari sejumlah komponen kunci, seperti tujuan pendidikan, siswa, guru, kurikulum, bahan ajar, pendekatan, cara, media, sumber belajar, serta penilaian pembelajaran (Ratna, 2017). Dari komponen ini akan muncul suatu kegiatan pembelajaran yang ditandai oleh interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Pendidikan merupakan proses penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir, membaca, memahami, serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami siswa dan lebih menarik.

Puzzle adalah media permainan edukatif yang melibatkan aktivitas menyusun potongan-potongan bagian menjadi satu kesatuan gambar atau informasi utuh. Puzzle tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang merangsang kemampuan motorik halus, konsentrasi, dan pemahaman konsep. Penelitian oleh Febriani & Prasetyo (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa secara signifikan.

Hasil nilai formatif mata pelajaran IPA peserta didik kelas III SDN Kamal 1 Semester I menunjukkan bahwa capaian hasil belajar pada setiap materi masih bervariasi. Materi yang dipelajari meliputi ciri-ciri makhluk hidup, kebutuhan makhluk hidup, pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, serta perubahan wujud zat. Pada materi ciri-ciri makhluk hidup, nilai peserta didik berada pada rentang 68–90. Nilai tertinggi diperoleh sebesar 90, sedangkan nilai terendah sebesar 68 dengan rata-rata kelas sekitar 79. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memahami konsep dasar mengenai ciri-ciri makhluk hidup, sehingga hanya sedikit peserta didik yang masih memerlukan bimbingan. Selanjutnya, pada materi kebutuhan makhluk hidup, nilai peserta didik berada pada rentang 65–88. Nilai tertinggi mencapai 88, sedangkan nilai terendah 65, dengan rata-rata kelas sekitar 76. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu memahami kebutuhan dasar makhluk hidup, seperti makanan, air, udara, cahaya matahari, dan tempat hidup.

Pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, nilai peserta didik berada pada rentang 63–85. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 85, sedangkan nilai terendah 63, dengan rata-rata kelas sekitar 74. Meskipun sebagian

besar peserta didik telah memperoleh nilai yang cukup baik, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum memahami proses pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup secara optimal.

Berbeda dengan materi sebelumnya, hasil belajar pada materi perubahan wujud zat menunjukkan capaian yang lebih rendah. Nilai peserta didik berada pada rentang 25–71, dengan nilai tertinggi 71 dan nilai terendah 25. Rata-rata nilai kelas hanya sekitar 56. Dari 25 peserta didik, hanya 2 peserta didik (8%) yang memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan 23 peserta didik (92%) memperoleh nilai di bawah KKTP 70. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi perubahan wujud zat. Rendahnya hasil belajar pada materi perubahan wujud zat menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan proses mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal, serta menentukan contoh perubahan wujud zat yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini memerlukan pemahaman konsep dan visualisasi yang baik sehingga kurang efektif apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah.

Dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar, seorang guru berperan penting dalam menciptakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Somayana, 2020). Pembelajaran yang baik tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga bagaimana siswa dapat memahami isi pelajaran dengan mudah dan bermakna. Pembelajaran di Sekolah Dasar pada kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan menyenangkan. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pendekatan kreatif adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada kelas III, siswa

berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui media visual dan aktivitas fisik. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS sebaiknya didukung oleh media yang mampu menstimulasi rasa ingin tahu siswa sekaligus membantu mereka memahami materi melalui kegiatan yang menarik.

Pembelajaran perlu didukung oleh media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa kelas III cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi, menyukai hal-hal baru. Media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat membantu siswa untuk lebih fokus, aktif, serta mudah memahami materi yang disampaikan. Sekolah yang memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai dan guru yang inovatif diharapkan mampu memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran modern, salah satunya media puzzle tubel (Tugas Belajar) merupakan media yang menggabungkan struktur diagram dengan informasi terstruktur berupa teks, gambar, dan konsep. Ketika dikembangkan dalam bentuk puzzle, media ini membantu siswa menyusun potongan materi secara bertahap sehingga membangun hubungan logis antar konsep. Model ini sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran IPAS karena membantu siswa mengorganisasi informasi secara sistematis. Penelitian oleh Handayani & Rizki (2023) menyatakan bahwa media seperti pohon konsep mampu meningkatkan pemahaman hubungan antar materi dan memudahkan siswa mengingat informasi.

Berdasarkan hasil observasi awal di UPTD SDN Kamal 1 pada hari rabu 1 oktober 2025, diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS masih berpusat pada penggunaan buku teks sebagai sumber utama dalam kegiatan belajar. Guru jarang memanfaatkan media pembelajaran lain yang lebih menarik

dan sesuai dengan karakteristik siswa. Banyak siswa kelas III yang terlihat kurang antusias saat kegiatan belajar. Mereka cenderung hanya membaca sekilas tanpa benar-benar memahami isi materi yang disampaikan.

Hal ini terutama terlihat ketika materi IPAS disajikan dalam bentuk bacaan panjang yang minim ilustrasi atau gambar pendukung. Akibatnya, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi perubahan wujud zat, serta belum mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Ada beberapa alasan mengapa guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar. Yaitu tidak semua guru memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi, sehingga mereka merasa kurang percaya diri atau kesulitan saat harus mengoperasikan media pembelajaran. Waktu persiapan yang terbatas juga menjadi kendala, karena pembuatan media membutuhkan usaha dan waktu tambahan di tengah banyaknya tugas guru. Di sisi lain, sebagian guru sudah terbiasa dengan metode konvensional seperti ceramah dan merasa cara tersebut lebih praktis.

Kurangnya pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran juga turut memengaruhi, sehingga guru tidak mengetahui cara memanfaatkannya secara efektif. Siswa kls 3 SDN Kamal 1 lebih tertarik pada media pembelajaran yang konkret, menarik, dan visual agar mereka bisa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Mereka perlu melihat contoh nyata atau gambaran yang jelas supaya tidak hanya membayangkan konsep yang abstrak. Selain itu, siswa juga membutuhkan tampilan yang menarik seperti gambar, warna, atau video agar mereka lebih fokus dan tidak cepat merasa bosan saat belajar. Media yang visual membantu mereka menangkap informasi dengan lebih cepat dan mengingatnya lebih lama. Dengan

adanya media yang sesuai, siswa juga merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih mudah mengikuti penjelasan guru. Situasi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mereka menjadi cepat bosan, pasif, dan sulit berkonsentrasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS di SDN Kamal 1 masih membutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas pada hari rabu tanggal 1 oktober 2025 menyatakan bahwa, (1) kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah sehingga guru menggunakan bahan ajar berupa buku siswa, buku paket dan LKS, (2) siswa kurang memahami pembelajaran jika belajar tanpa menggunakan media pembelajaran, (3) guru membutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif untuk mempermudah semangat belajar siswa dan semakin mempermudah pemahaman siswa, (4) media digital juga memungkinkan diterapkan di sekolah, karena siswa dapat memanfaatkan media digital untuk pembelajaran. Guru kelas juga menyampaikan suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung cukup kondusif meskipun ada beberapa anak yang kurang fokus. Untuk karakteristik di kelas 3 itu bermacam-macam karakteristiknya cenderung aktif ingin tahu mereka lebih suka bekerja sama dengan teman.

Guru kelas juga menyampaikan masalah yang sering terjadi di kelas 3 itu kurang fokus belajar, seperti ribut sendiri dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas tetapi guru kelas sudah berusaha dengan cara memberikan motivasi serta menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi guru kelas juga menggunakan pendekatan yang menyenangkan. Kemudian guru kelas menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan bermain peran. Guru

kelas jarang menggunakan media karena keterbatasan di sekolah dan bergantung dengan buku lembar kerja siswa.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas III SDN Kamal 1 Pada tanggal 1 oktober 2025. Peneliti juga memperoleh data analisis kebutuhan siswa melalui angket yang sudah diisi oleh 25 siswa. Hasil penyebaran angket tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menilai pembelajaran yang dilakukan guru tidak cukup menyenangkan (15% siswa), masih terdapat beberapa siswa yang merasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung (10% siswa). Hal ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran belum sepenuhnya optimal dalam menarik perhatian semua siswa. Hasil angket juga menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik juga menunjukkan 18 siswa dari jumlah 25 peserta didik tertarik untuk belajar menggunakan media kongkret papan pohon tubel, sebagian besar siswa (90% siswa) menyatakan menyukai media pembelajaran yang bergambar dan merasa lebih cepat memahami pelajaran jika disertai media.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran visual masih belum dimanfaatkan secara maksimal, padahal terbukti mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menariknya, sebagian besar siswa (20 siswa) menyukai media bergambar dan menganggapnya menyenangkan. Di dalam pembelajaran Ipas di kelas 3 siswa dengan persentase 71,4% merasa sering mengalami kesulitan memahami materi. Hal ini memperkuat kebutuhan akan media pembelajaran inovatif dan visual, yang tidak hanya menarik tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan cara

yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Salah satu keunggulan utama media Puzzle Tubel adalah tingkat kemenarikannya bagi peserta didik. Media ini dirancang dengan perpaduan warna yang cerah, ilustrasi yang sesuai dengan materi perubahan wujud zat, serta bentuk puzzle yang dapat disusun secara langsung oleh siswa. Kegiatan menyusun potongan-potongan puzzle menjadikan proses belajar tidak hanya berpusat pada membaca materi, tetapi juga melibatkan aktivitas bermain sambil belajar. Kondisi tersebut mampu membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan perhatian, serta mengurangi kejenuhan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Selain itu, media Puzzle Tubel memberikan pengalaman belajar yang interaktif karena siswa terlibat secara aktif dalam mengamati gambar, membaca informasi, mencocokkan kepingan puzzle, berdiskusi dengan teman, dan menyusun hubungan antarkonsep secara logis. Aktivitas tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan kegiatan langsung. Dengan demikian, media Puzzle Tubel tidak hanya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi sehingga dapat menumbuhkan motivasi, minat belajar, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan yang ditemukan yaitu Pembelajaran IPAS di kls 3 SDN Kamal 1 hingga saat ini masih berpusat pada penggunaan buku teks sebagai sumber utama dalam kegiatan belajar. Kondisi ini membuat proses belajar mengajar menjadi kurang menarik dan membatasi kesempatan siswa untuk belajar secara aktif dan

kreatif. Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran yang digunakan belum mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa. Siswa lebih cepat merasa bosan ketika harus membaca teks panjang yang tidak disertai gambar atau ilustrasi pendukung. Akibatnya, mereka kurang bersemangat dalam memahami materi pelajaran. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan oleh peneliti yaitu menembangkan media puzzle pohon tubel yang memiliki keunggulan karena bersifat visual, kinestetik, dan naratif. Unsur visual membantu siswa mengenali makna teks melalui gambar yang menarik, unsur kinestetik melatih koordinasi motorik halus ketika siswa menyusun potongan puzzle; sedangkan unsur naratif membantu siswa memahami isi bacaan secara utuh melalui cerita atau urutan informasi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada aktivitas siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang serupa dan relevan dengan penelitian ini Saripah, S., & Putra, M. (2025). Dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle "Sugam" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Berdasarkan uji coba media pembelajaran berbasis puzzle "Sugam" pada siswa kelas III SDN Karangharja 03, bahwa desain media ini "Sangat layak" dengan hasil validasi 90% (media), 96% (bahasa), dan 98% (materi), serta rata-rata validasi 95%. Respon guru (92%) dan siswa (98%) menunjukkan bahwa media Sugam praktis digunakan. Uji coba pada 24 siswa menghasilkan peningkatan nilai pretest (56) dan post-test (94), dengan N-gain 0,86, yang menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis puzzle telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif terhadap proses belajar

siswa di sekolah dasar. Arbai dan Prasetyaningtyas (2024) mengembangkan media pembelajaran berbasis puzzle untuk materi kondisi geografis Indonesia pada siswa kelas V. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media tersebut dinyatakan layak digunakan, dan uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah penggunaan media. Penelitian ini menunjukkan bahwa puzzle sebagai media belajar mampu membantu siswa memahami konsep-konsep IPA secara lebih mudah dan menyenangkan.

Penelitian yang sangat relevan dengan penelitian ini adalah studi yang dilakukan oleh Maryatri (2025), yang mengembangkan media Puzzle Pohon Tubel untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. Media tersebut mendapatkan penilaian validitas yang sangat baik dari ahli dan respons positif dari siswa. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa puzzle pohon tubel mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan melalui kombinasi unsur visual, kinestetik, dan naratif. Penelitian ini memberikan dasar kuat bahwa model media pohon tubel efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa di sekolah dasar.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Arni (2025) yang mengembangkan media puzzle bergambar untuk pembelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan berdasarkan penilaian ahli, serta praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa. Media yang dikembangkan terbukti menarik minat siswa dan mampu membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan manfaat penggunaan media visual konkret dalam pembelajaran awal sains di sekolah dasar. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya fokus pada media puzzle dalam bentuk yang masih umum atau berbasis teknologi tertentu seperti AR dan game, serta

pada kelas yang lebih tinggi. Belum banyak penelitian yang secara spesifik mengembangkan media puzzle dalam bentuk pohon tubel yang terintegrasi antara teks, gambar, dan struktur pohon konseptual untuk mata pelajaran IPAS, terutama pada siswa kelas III. Padahal, siswa pada tingkat ini sangat membutuhkan media yang dapat menstimulasi kemampuan membaca pemahaman sekaligus keterlibatan kinestetik dalam pembelajaran.

Selain itu dalam bermain puzzle siswa membutuhkan ketelitian, sehingga dapat melatih siswa untuk memusatkan pikiran, karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap secara keseluruhan. Game edukasi puzzle dapat diterapkan pada siswa kelas III SDN Kamal 1 karena selain dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran, media ini juga dapat menjadikan siswa lebih kreatif, selain itu juga dapat menjadi motivasi oleh guru yang lain untuk membuat media pembelajaran baik berupa media secara nyata maupun media pembelajaran yang berupa multimedia. Berdasarkan pemaparan dari beberapa permasalahan tersebut dapat dikemukakan bahwa untuk mengatasi permasalahan peneliti mengembangkan media puzzle untuk kelas 3, sebagai penunjang pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru, serta dapat menjadikan motivasi untuk pendidik yang lain agar dapat mencari atau menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana validitas media pembelajaran puzzle tubel untuk pembelajaran IPAS Kelas 3 SDN Kamal 1 ditinjau dari validasi ahli?
- b. Bagaimana efektivitas media pembelajaran puzzle tubel untuk pembelajaran IPAS Kelas 3 SDN Kamal 1 ditinjau dari aktivitas siswa dan hasil belajar kognitif siswa?
- c. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran puzzle tubel untuk pembelajaran IPAS kelas 3 SDN Kamal 1 ditinjau dari respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran puzzle tubel untuk pembelajaran IPAS kelas 3 SDN Kamal 1 yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengembangkan media media pembelajaran puzzle tubel untuk pembelajaran IPAS kelas 3 SDN Kamal 1 yang efektif ditinjau dari lembar aktivitas guru, aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif siswa.
3. Mengembangkan media media pembelajaran puzzle tubel pada mata pembelajaran IPAS kelas 3 SDN Kamal 1 yang Menarik ditinjau dari respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

Media pembelajaran berbentuk puzzle edukatif yang terdiri atas potongan-potongan gambar dan teks yang saling berkaitan. Puzzle disusun agar siswa dapat menyusun gambar dan informasi materi secara mandiri maupun berkelompok.

- a. Materi disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka, khususnya kompetensi dasar IPAS kelas III. Konten mencakup penjelasan tentang perubahan wujud zat. Materi disajikan dalam bentuk teks sederhana dan dilengkapi ilustrasi pendukung.
- b. Nama produk puzzle tubel
 - Ukuran Produk: A4 ((21 x 299,7 cm)
 - Lebar : 3 cm
 - Ketebalan: 2,5-3 cm
 - Tinggi : 4 cm
- c. Bentuk & desain
 - Bentuk: Persegi
- d. Material / Bahan
 - Bahan utama : Plywood /Triplek
 - Ketebalan papan dasar : 1 cm
 - Ketebalan tiap lapisan puzzle: 0,5 cm
 - Lapisan Puzzle: 1,5 cm
- e. Komponen Puzzle
 - Jumlah Potongan :36 pieces
 - Sistem :Bongkar pasang
- f. Warna Produk
 - Puzzle : Warna Warni

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada dan agar penelitian terarah maka diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya berupa media puzzle pohon tubel, yaitu media visual dan kinestetik yang menggabungkan unsur gambar dan teks dalam bentuk potongan puzzle untuk membantu siswa memahami isi bacaan.
2. Materi pelajaran yang digunakan dalam pengembangan media puzzle tubel difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan topik yang berkaitan dengan lingkungan sekitar sesuai dengan capaian pembelajaran fase B.
3. Subjek uji coba hanya dilakukan pada 25 siswa di kelas III SDN Kamal 1 Bangkalan.
4. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini hanya pada ranah kognitif.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis media pembelajaran kongkret mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya. Manfaat secara praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, pengembangan produk media pembelajaran berbasis kongkret dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti dalam memanfaatkan berbagai bahan dan alat nyata yang dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran kongkret di sekolah dasar.

2. Bagi siswa, siswa dapat belajar dengan menggunakan media baru yang menarik dan berbentuk konkret yang dapat digunakan secara langsung di kelas. Dengan adanya media pembelajaran konkret ini diharapkan mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan mengikuti pembelajaran.
3. Bagi guru, media pembelajaran konkret diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu mengasah kreativitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa, terutama dalam pemanfaatan media konkret yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pembuatan media pembelajaran, khususnya yang berbasis konkret, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah menurut Gunawan, I., (2022) Penjelasan singkat mengenai makna istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian. Definisi ini bertujuan untuk membatasi pengertian istilah agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran serta membantu pembaca memahami isi proposal sesuai dengan maksud peneliti.

a. Pengembangan

Pengembangan ialah suatu proses memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada dengan cara memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya secara bertahap untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi

agar menghasilkan produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran maupun penyempurnaan produk-produk yang telah ada dengan penggunaan teknologi baru.

b. Media

Media adalah alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau gagasan dari sumber kepada penerima. Berasal dari bahasa Latin *medius* (tengah/perantara), media berfungsi menjembatani komunikasi, mempermudah penyebaran informasi, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami siswa dan lebih menarik.

d. Puzzle Tubel

Puzzle tubel adalah media pembelajaran berbentuk potongan puzzle yang menyajikan gambar dan teks dalam satu kesatuan. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami bacaan melalui kegiatan menyusun potongan puzzle secara visual dan kinestetik.

e. Perubahan Wujud Zat

Perubahan wujud zat adalah peristiwa berubahnya bentuk benda (padat, cair, gas) menjadi wujud yang berbeda akibat menerima atau melepaskan panas. Perubahan ini penting untuk dipelajari agar anak SD mengerti sifat

benda, seperti es mencair, air membeku, dan uap air yang mengembun dalam kehidupan sehari-hari.

f. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan konsep dasar ilmu alam dan ilmu sosial untuk membantu siswa memahami lingkungan sekitar melalui pengamatan, membaca, dan kegiatan eksploratif.