

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang berperan penting dalam perkembangan dan kemajuan bangsa. Pendidikan adalah sarana yang strategis di dalam pengembangan generasi penerus bangsa, karena pendidikan sendiri berguna untuk menambahkan dan memperluas wawasan generasi penerus bangsa. Oleh karena itu, pendidikan harus mendapatkan perhatian lebih dalam proses berjalannya. Fungsi pendidikan sendiri adalah membantu siswa untuk hidup mandiri sebagai manusia normal dalam artian memberi sebuah bantuan kepada siswa agar terjadi suatu perkembangan jasmaniyah dan rohaniah dalam diri siswa (Neolaka, 2017:17). Ada banyak sekali usaha yang telah dilakukan oleh pengelola pendidikan guna mengembangkan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan mengoptimalkan segala sesuatu yang tersedia di sumber daya pendidikan. Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya dan berusaha untuk memperbaiki sistem dan strukturnya demi mengembangkan suatu pendidikan yang ada. Hal ini dilakukan guna menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman yang selalu berkembang agar bisa mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditentukan.

Pendidikan di Indonesia juga banyak mengalami perubahan dari waktu ke waktu salah satu perubahan yang terjadi di dunia pendidikan Indonesia adalah kurikulum, dimana Indonesia saat ini menggunakan K13. Pada K13 kegiatan pembelajaran dilakukan secara tematik. Pembelajaran tematik (Malawi, 2017: 1)

merupakan sebuah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema guna mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pastinya tidak luput dari yang namanya media.

Media dalam dunia pendidikan pada umumnya dan pembelajaran secara khusus telah memberikan kontribusi atau sumbangan besar dalam rangka menyediakan dan melaksanakan pemecahan masalah guna memberi kemungkinan belajar. Pemecahan masalah belajar yang ditawarkan ini berupa penyediaan sumber belajar, baik yang sengaja dirancang maupun yang dipilih dan kemudian dimanfaatkan. Media pembelajaran tersebut memiliki dampak yang amat besar terhadap struktur organisasi kelembagaan pendidikan baik pada tingkat makro maupun tingkat mikro. Dampak ini dapat dirasakan dalam tiga hal, yaitu: (1) mengubah pengambilan keputusan, (2) menciptakan pola pembelajaran baru, dan (3) memungkinkan adanya bentuk alternatif baru dalam kelembagaan pendidikan. Sebagaiman dikemukakan diatas bahwa banyak unsur yang berpengaruh untuk mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan atau informasi. Salah satu unsur itu adalah media pembelajaran. Pentingnya kehadiran media pembelajaran tentunya sangat tergantung pada tujuan dan isi atau substansi pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang atau paradigma kita terhadap sistem pembelajaran (Miftaf, 2013:101-104).

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah pasti terjadi suatu kendala dalam menjalankannya, seperti keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Peristiwa ini terjadi di SDN Bakalanrayung. Dari hasil wawancara kepada ibu Titik S.Pd selaku guru kelas III dan siswa kelas III pada 4 Desember

2021 ditemukan sebuah permasalahan yang terjadi pada kelas III SDN Bakalanrayung. Guru mengalami kendala dalam menyampaikan materi tematik karena media yang digunakan hanya terbatas dan hanya mengandung satu muatan mata pelajaran sehingga pada saat kegiatan pembelajaran diperlukan beberapa media sekaligus.

Media yang digunakan guru hanya terbatas gambar, berdasarkan hasil wawancara kepada 12 siswa 10 dari mereka menjawab bosan menggunakan media yang ada. Media yang digunakan guru juga kurang cocok dalam menyampaikan beberapa materi misalnya pada tema 6 sub tema 4 pembelajaran 1 materi yang termuat di pembelajaran tersebut salah satunya yaitu materi SBdb. Materi yang terkandung pada pembelajaran tersebut menitikberatkan pada aspek psikomotor dimana siswa diharapkan mampu menguasai teknik potong, lipat, dan sambung. Media yang digunakan guru kurang cocok pada pembelajaran tersebut karena siswa tidak memperoleh pengalaman langsung untuk memahami materi tersebut hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang belum memenuhi ketuntasan belajar. Dari permasalahan yang ditemukan pada kelas 3 SDN Bakalanrayung Jombang peneliti ingin mengembangkan media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut dan menyenangkan bagi siswa.

Pemakaian media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan minat belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa memvisualisasikan objek pokok bahasan yang abstrak, sehingga penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi

pelajaran sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan.

Peneliti menyampaikan solusi yang ingin digunakan untuk permasalahan yang terjadi kepada pihak sekolah dan kepada guru kelas khusus nya, beliau menerima solusi yang disampaikan peneliti. Pengembangan media yang dilakukan peneliti tersebut dibutuhkan untuk memberikan gambaran secara nyata kepada siswa terhadap materi matematika yang abstrak dan juga memuat materi lainya yaitu materi bahasa Indonesia dan SBdb, sehingga diharapkan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan menggunakan media tersebut.

Puzzle merupakan permainan yang dikenal oleh siswa. *Puzzle* bukan hanya sekedar permainan saja tapi *puzzle* bisa gunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran, hal ini pernah dilakukan beberapa peneliti dahulu berikut tiga penelitian yang pernah dilakukan berkaitan dengan pengembangan. Media *puzzle* yaitu pertama oleh Ayuni Johan pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Materi Bangun Datar Kelas IV di Sekolah Dasar”. Kedua oleh Tania Puji Lestari pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Pada Bangun Datar “Jenis Segitiga” di Kelas IV SD Program Studi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang Pengembangan Media *Ethnomathematic Puzzle* Pada Bangun Datar “Jenis Segitiga” di Kelas IV SD,. Ketiga oleh Sindy Mulia Eka tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media *Ethnomathematika Puzzle* Pada Materi Bangun Datar Persegi Panjang di Kelas IV SD”. Dari ketiga penelitian yang telah dilakukan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa materi bangun datar. Hal ini

yang mendorong peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Pintar Pada Tema 6 Sub Tema 4 Kelas 3 SDN Bakalanrayung Jombang”. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan *puzzle* menjadi media yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi dengan dan juga menyenangkan bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *puzzle* pintar untuk kelas 3 SDN Bakalanrayung ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *puzzle* pintar untuk kelas 3 SDN Bakalanrayung ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran *puzzle* pintar untuk kelas 3 SDN Bakalanrayung ditinjau dari angket respon siswa?
4. Bagaimana ketetapan media pembelajaran *puzzle* untuk kelas 3 SDN Bakalanrayung pintar ditinjau dari hasil angket respon guru?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah di atas, dapat dibuat tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pintar pada tema 6 sub tema 4 untuk kelas 3 SDN Bakalanrayung Jombang yang valid.
2. Mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pintar pada tema 6 sub tema 4 untuk kelas 3 SDN Bakalanrayung Jombang yang efektif

3. Mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pintar pada tema 6 sub tema 4 untuk kelas 3 SDN Bakalanrayung Jombang yang menarik
4. Mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pintar pada tema 6 sub tema 4 untuk kelas 3 SDN Bakalanrayung Jombang yang mudah diterapkan

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk menjelaskan tentang bagian dari sebuah produk (Ulrich, 2001). Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Nama produk

Produk yang akan dikembangkan berupa media permainan *puzzle* sehingga nama produk *Puzzle Pintar*

2. Konten produk

Konten pada media pembelajaran *puzzle* pintar meliputi beberapa mata pelajaran meliputi. Pertama matematika dengan kompetensi dasar 3.8 menjelaskan dan menemukan luas dan volume dalam satuan tidak baku menggunakan benda konkret, 4.8 menyelesaikan masalah luas dan volume dalam satuan tidak baku menggunakan benda konkret. Kedua bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar 3.6 mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat, 4.6 meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. Ketiga sbdb dengan kompetensi dasar 3.2 mengetahui teknik potong, lipat, dan sambung, 4.2 membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung.

3. Kontruk produk

Spesifikasi produk dari media *puzzle* pintar berdasarkan kontruknya sebagai berikut

- a. *Puzzle* pintar terbuat dari kayu dan magnet.
- b. Kotak nya terbuat dari kayu
- c. Media *puzzle* pintar berbentuk 3 dimensi.
- d. Media *puzzle* pintar menyajikan sebuah gambar yang di desain dengan warna warna yang menarik dan di hiasi dengan bagus.
- e. Didalam *puzzle* memiliki teks bacaan dan kertas origami
- f. Dalam media ini dilengkapi dengan buku panduan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian merupakan keterbatasan dalam penelitian, berikut beberapa keterbatasan dalam mengembangkan media *puzzle* pintar:

1. Kurang fleksbel tidak seperti media berbetuk digital
2. Perlu pedoman pengguna untuk menggunakan media pembelajaran
3. Media terbatas pada materi tema 6 sub tema 4 pembelajaran 1

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* pintar pada tema 6 sub tema 4 kelas 3 SDN Bakalanrayung Jombang adalah sebagai berikut

1. Bagi sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran yang berguna bagi sekolah sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Bagi guru

Media *puzzle* pintar dapat menjadi sarana bermain bagi siswa sekaligus menyampaikan materi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

3. Bagi siswa

Membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan karena berupa permainan.

4. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai referensi untuk menciptakan pengembangan yang baru atau pertimbangan dalam penyusunan penelitian lebih lanjut.

G. Definisi Istilah

Menurut Sedarmayanti dan Hidayat (2002: 52) Definisi istilah adalah definisi yang ditulis guna penjabaran lebih lanjut secara lebih kongkrit dan tegas dari suatu konsep. Menurut Budiwanto (2005: 34) tujuan dari definisi istilah untuk menghindari adanya kemungkinan kesalahan pemahaman atau penafsiran terhadap permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini maka penjabaran definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. *Puzzle*

Suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian.

2. Media *puzzle* pintar

Inovasi pengembangan media *puzzle* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada kelas 3 tema 6 sub tema 4 pembelajaran