

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Neolaka & Amialia (2017:2) merupakan aktivitas menciptakan manusia muda atau membudayakan orang muda ini hidup berbudaya sesuai standar yang diterima oleh masyarakat. Pengertian pendidikan menurut Suryadi (2018: 21) adalah transformasi kognitif, budaya, dan nilai-nilai yang akan dikembangkan pada generasi yang akan datang agar dapat diturunkan ke generasi selanjutnya.

Pengertian belajar oleh Skinner dalam Musfiqon (2012:3) yaitu belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Belajar adalah suatu istilah yg telah akrab & tidak asing pada telinga. Belajar adalah aktifitas yang sangat penting dalam menuntut ilmu bagi para mahasiswa & pelajar, hal ini adalah suatu hal yang tidak bisa terpisahkan dari seluruh aktivitas manusia. Kegiatan belajar biasanya dilaksanakan pada tiap waktu sesuai dengan kemauannya. Belajar juga bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Siswa memiliki tujuan belajar yaitu perkembangannya harus optimal, yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pembelajaran memiliki tujuan yaitu ketiga aspek tersebut h dapat berkembang secara optimal. Agar tujuan dari belajar dapat tercapai secara optimal, maka bias digunakan sumber belajar, sumber informasi, sumber alat, sumber peraga, serta kebutuhan lain yang mendukung proses pembelajaran. Guru dituntut mampu menganalisis kebutuhan, merancang, mendesain, menemukan, memproduksi dan menggunakan berbagai

jenis sumber belajar. Salah satunya yaitu bisa menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

Pengertian media secara harfiah yaitu pengantar atau perantara. Sediman (2005:6) dalam Musfion (2012:26) menyatakan bahwa media adalah pengantar atau perantara pesan yang diterima dari pengirim pesan. Kesimpulannya media adalah pesan yang dikirim oleh sumbernya dan dikirim kepada penerima pesan tersebut. Salah satu jenis dari media yaitu terdapat media visual adalah media yang paling familiar dan sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media ini berkaitan dengan indera penglihatan.

Fungsi dari media visual yaitu. Pertama, fungsi atensi media visual adalah inti, yaitu menarik & mengarahkan perhatian anak didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran. Kedua, fungsi afektif media visual bisa terlihat berdasarkan taraf kenikmatan anak didik saat belajar (atau membaca) teks bergambar. Ketiga, fungsi kognitif media visual terlihat berdasarkan temuan-temuan penelitian yang membicarakan bahwa lambang visual atau gambar bisa memberlancar pencapaian tujuan untuk memahami & mengingat kabar atau pesan yang terkandung pada gambar. Keempat, fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat berdasarkan output penelitian bahwa media visual yang menaruh konteks memahami teks membantu anak didik yang lemah dalam membaca & mengorganisasikan kabar pada teks & mengingatnya kembali.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang peneliti lakukan di SDN Labuhan 1 Sreseh Sampang pada siswa kelas IV. Sumber belajar yang digunakan oleh siswa adalah buku tema, dan tindakan guru ketika ada siswa yang tidak mengerti, guru

menjelaskan kembali materi tersebut. adapun hambatan yang ada dalam pembelajaran, yaitu kurangnya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga siswa bosan dan ramai ketika guru menjelaskan. Guru menyampaikan minat siswa terhadap pembelajaran pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 mengenai pakaian adat di Indonesia, siswa masih sedikit pengetahuan akan warisan budaya di Indonesia salah satunya yaitu pakaian adat. Media yang digunakan pada materi ini juga belum tersedia di SD ini hanya menggunakan gambar yang ada pada buku tema.

Hasil dari lembar angket yang peneliti berikan kepada siswa diperoleh bahwa pada pembelajaran materi ini siswa sulit memahami karena kurangnya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, sumber belajar buku tema juga kurang mendukung untuk menyampaikan materi kepada siswa, hanya sebagian kecil saja siswa yang memahami materi tersebut. Dari hasil angket yang diberikan, siswa membutuhkan media dalam proses pembelajaran. Siswa juga sering mendengar permainan puzzle atau yang biasa disebut bongkar pasang. Dan siswa juga mengharapkan media puzzle ini dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pada pembelajaran 4 subtema 2 tema 7 tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini juga terlihat dari pengertian media menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam (Musfiqon, 2012:26) pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut arti luas, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi

sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Adapun pengertian media menurut Oemar Hamalik dalam (Musfiquon, 2012:27) mendefinisikan media menjadi teknik yang dipakai pada rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara pengajar & siswa pada proses pendidikan & pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran berupa puzzle juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, dilihat dari manfaat media puzzle menurut Daniati (2020: 144-145). Manfaat media puzzle pada pembelajaran, yaitu menaikkan keterampilan kognitif, menaikkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan logika & daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, dan menaikkan keterampilan sosial anak didik. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar & memecahkan masalah. Melalui puzzle, anak didik akan mencoba memecahkan perkara yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Bermain puzzle pula bisa menaikkan keterampilan motorik halus. Siswa bisa melatih koordinasi tangan & mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle & menyusunnya sebagai satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak didik memakai otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. Puzzle pula melatih kemampuan logika & daya ingat & konsentrasi puzzle yang berbentuk insan akan melatih logika anak didik-murid. Saat bermain puzzle, murid akan melatih sel-sel otaknya untuk membuatkan kemampuan berpikirnya & berkonsentrasi untuk menuntaskan potongan-potongan kepingan gambar.

Media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan penelitian yang relevan, yaitu penelitian dari Maviro, Anrisa Latut Torikil. 2020 dengan judul penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil

belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN Lambaro Besar diperoleh hasil penelitian yaitu penggunaan media puzzle pada pembelajaran IPS pada materi peta provinsi Papua di kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Terdapat penelitian terdahulu dari Rumakhit, Nur. 2017 dengan judul Pengembangan media puzzle untuk pembelajaran materi mengidentifikasi beberapa jenis simbiosis dan rantai makanan kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017 diperoleh hasil penelitian media puzzle menarik bagi siswa dan efektif.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengembangkan media puzzle pada materi ini, karena media buku puzzle ini selain membantu siswa dalam memahami materi pakaian adat serta filosofi dari pakaian adat yang ada di Indonesia, siswa juga bisa bermain sambil belajar dengan menyusun potongan-potongan gambar puzzle tersebut. Sehingga peneliti mengambil judul **”Pengembangan Media Game Puzzle Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 Pada Siswa Kelas 4 Uptd Sdn Labuhan 1”** Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV UPTD SDN Labuhan 1 Sreseh .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan rumusan masalah yang diperoleh adalah :

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran game puzzle tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 pada siswa kelas 4 UPTD SDN Labuhan 1?
2. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran game puzzle tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 pada siswa kelas 4 UPTD SDN Labuhan 1 yang digunakan untuk siswa?

3. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran game puzzle tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 pada siswa kelas 4 UPTD SDN Labuhan 1 bagi siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran game puzzle tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 pada siswa kelas 4 UPTD SDN Labuhan 1 Puzzle yang valid dilihat dari validasi para ahli.
2. Mengembangkan media pembelajaran game puzzle tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 pada siswa kelas 4 UPTD SDN Labuhan 1 yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.
3. Mengembangkan media pembelajaran game puzzle tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 pada siswa kelas 4 UPTD SDN Labuhan 1 yang menarik ditinjau dari lembar angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti yaitu media puzzle yang menampilkan pakaian adat yang ada di Indonesia berserta makna atau folosofi dari pakaian adat tersebut serta letak geografis setiap provinsi. Media puzzle ini dikembangkan peneliti berbentuk buku persegi panjang menggunakan bahan hardboard dan diberikan gambar pakaian adat serta di dalamnya terdapat filosofi pakaian adat. Muatan media puzzle dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan dan tingkat perkembangan siswa. Media puzzle berisi muatan tematik yang terdiri dari muatan IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn pada siswa kelas IV. Muatan IPS pada media puzzle sendiri berupa pakaian adat

yang ada di Indonesia berdasarkan letak geografisnya, sedangkan muatan bahasa Indonesia ada pada filosofi dari pakaian adat tersebut misalnya pakaian adat dari Jawa Timur “Pesa’an” melambangkan sifat lembut, sopan santun dan pemberani yang dapat dilihat dari coraknya. Muatan PPKn yaitu siswa dapat menyebutkan ragam pakaian adat yang ada di Indonesia dan upaya tindakan pelestarian pakaian adat.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian ini diperlukan bisa mendapatkan manfaat dalam seluruh pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi mengenai pengembangan sebuah media puzzle dengan materi Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Pembelajaran 4 dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Serta menghasilkan produk sebagai alternatif pembelajaran tematik pada tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan suasana belajar yang mandiri, aktif, menyenangkan, dan variatif.
- 2) Dengan adanya media siswa tidak mudah merasa bosan dengan pembelajaran.
- 3) Dengan adanya media tersebut siswa lebih mudah memahami materi.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan keterangan terkait dengan modul pembelajaran baru yang berpotensi buat menaikkan kemampuan berpikir siswa.

- 2) Menambah referensi pilihan media pembelajaran baru yang inovatif.
- 3) Guru tidak hanya bergantung dengan buku teks.

c. Bagi Sekolah

Memberikan saran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dengan adanya media pembelajaran yang menguji kemampuan berpikir siswa.

d. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran adalah menambah pengetahuan sebagai solusi dalam permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan.

F. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini terletak pada media pembelajaran, media Puzzle ini terletak pada materi yang akan dibahas, tidak semua materi masuk dalam media puzzle, sehingga media pembelajaran ini hanya bisa digunakan pada materi yang bergambar saja karena pada dasarnya, media puzzle untuk menyusun gambar menjadi gambar seutuhnya. Media puzzle ini bisa digunakan pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 pada siswa kelas 4.

G. Definisi Istilah

Istilah-kata yg dipakai pada penelitian pengembangan media pembelajaran menjadi berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah proses/metode yang digunakan untuk mengembangkan produk memvalidasi.
2. Media pembelajaran adalah antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Serta berupa fisik maupun nonfisik.

Pengertian puzzle menurut Fadillah (2017:112) dalam Wardhono & Istiana (2018:6) adalah bentuk permainan terkini yang dimainkan menggunakan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sinkron gambar aslinya atau sinkron dengan yang diinginkan.