

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses kegiatan perubahan tingkah laku baik dalam hal pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang didapat melalui interaksi dengan lingkungan (Alizamar, 2016:1). Perubahan yang dialami siswa dapat membantu untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Penyesuaian diri akan terjadi dengan sendirinya apabila interaksi telah dilakukan seperti halnya interaksi dalam pembelajaran dan pendidikan yang terikat dalam suatu pembelajaran. Interaksi yang ada dalam kegiatan pembelajaran ini dilakukan secara langsung oleh siswa dan guru. Melalui kegiatan pembelajaran, guru merupakan pusat informasi karena guru melakukan transformasi pengetahuan ke siswa dengan berbagai cara. Guru harus memahami kegiatan pembelajaran dan menguasai metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa dengan segala karakteristik siswa yang berbeda karena peran seorang guru sangat penting untuk membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Peranan seorang guru dapat memberikan arah dan motivasi untuk pencapaian tujuan yang akan di capai dan menghasilkan siswa yang berkualitas dengan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki. Guru merupakan salah satu sumber belajar dikelas. Kualitas pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa sangat

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu fasilitas pembelajaran seperti media.

Menurut Suhana, (2009:61) media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat bantu yang disediakan oleh guru untuk mendorong siswa belajar dengan cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadi verbalisme. Media pembelajaran ini merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima yang bertujuan agar penerima memiliki motivasi untuk belajar lebih giat lagi sehingga memperoleh hasil belajar lebih baik dari sebelumnya. Menurut Arsyad, (2013:25) media berfungsi sebagai instruksi dimana informasi dalam media melibatkan siswa baik dalam benak maupun mental berupa aktivitas nyata sehingga pembelajaran akan terjadi. Media pembelajaran merupakan hal pokok yang sangat menunjang dalam proses pembelajaran selain metode pembelajaran. Jika kegiatan pembelajaran tidak adanya sebuah media atau perantara maka materi yang tersirat kepada siswa kurang bermakna. Keefektifan media dilihat dari pemahaman siswa dalam memahami materi disaat guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Baik buruknya media bukan dilihat dari bentuk fisiknya tetapi dilihat dari kualitas media pada saat menyampaikan materi dan dapat diterima siswa dengan baik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada hari Rabu, 20 Februari 2019 di Sekolah Dasar Al-Islam Muhammadiyah Gresik pada siswa kelas IV dengan guru kelas yaitu Ibu Shofiyatul Rohmah, S.Pd diketahui bahwa guru pada saat mengajar pembelajaran Tematik dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan penugasan. Selain itu guru juga menggunakan media berupa buku

paket, papan tulis dan media gambar untuk membantu proses pembelajaran. Pada saat penyampaian materi guru menuliskan materi di papan tulis dan tidak banyak siswa menulis materi karena siswa lebih tertarik untuk berbicara dengan teman yang lainya. Guru pernah menggunakan media pembelajaran berupa gambar keberagaman agama yang di tempelkan di dinding tetapi ada sebagian siswa yang berbicara dengan teman yang lain dan ada juga siswa yang hanya diam saja dan tidak memperhatikan guru pada saat guru menyampaikan materi. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa untuk memperhatikan dan juga tidak membuat siswa terlibat dalam suatu pembelajaran secara aktif. Proses pembelajaran yang ramai akan membuat suasana pembelajaran kurang kondusif.

Hasil wawancara dengan Ibu Shofiyatul Rohmah, S.Pd yang menyatakan bahwa guru menggunakan media pembelajaran tetapi hanya media pembelajaran yang berupa gambar dan siswa cukup merasa senang apabila guru mengajar dengan menggunakan media. Namun pada saat pembelajaran berlangsung suasana menjadi ramai karena siswa lebih tertarik berbicara dengan teman yang lainya sehingga guru tidak diperhatikan pada saat menyampaikan materi pelajaran. Hal ini membuat suasana kelas tidak kondusif, suasana yang tidak kondusif membuat pembelajaran kurang menarik sehingga siswa kurang memahami materi dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Sebagian siswa belum memahami tentang konsep pembelajaran IPS sehingga siswa cenderung diam dan bahkan ramai dalam pembelajaran.

Hasil analisis angket kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada hari Rabu, 20 Februari 2019 di SD Al-Islam Muhammadiyah Gresik pada kelas IV sebanyak 26 siswa. dari 26 siswa terdapat 18 siswa menyatakan bahwa guru tidak menggunakan media pada saat pembelajaran dan 8 siswa menyatakan bahwa guru menggunakan media pada saat pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil observasi bahwa pada saat pembelajaran guru hanya terpaku pada buku paket tematik dengan metode yang disesuaikan dengan instruksi yang ada di buku. Seperti pernyataan siswa yang menyatakan bahwa siswa merasa bosan pada saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan papan tulis dan buku paket dengan bukti pernyataan beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat guru menerangkan. Hal ini menunjukkan minat belajar siswa rendah dengan melihat hasil belajar siswa kelas IV yang rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Al-Islam Muhammadiyah Gresik terdapat beberapa kesenjangan. Kesenjangan nyata bahwa siswa yang kurang minat dalam memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Siswa lebih tertarik berbicara dengan teman yang lainnya pada saat guru mengajar. Guru jarang menggunakan media pembelajaran dan media pembelajaran yang biasa guru gunakan dalam bentuk gambar. Siswa dalam keadaan ramai pada saat guru mengajar menggunakan media pembelajaran. Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran disebabkan beberapa hal salah satunya media yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran kurang menyenangkan dan bermakna. Media yang kurang menarik membuat siswa bosan dalam belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil

belajar siswa yang rendah karena siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan kesenjangan antara kondisi nyata dan ideal yang dipaparkan diatas harus segera ditanggulangi dan cara menanggulangnya peneliti akan memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media merupakan alat bantu guru dan siswa dalam mempermudah proses pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Dzamaroh, (2014:122) kegiatan belajar siswa akan lebih menghasilkan pengalaman dan hasil belajar yang lebih baik apabila proses pembelajaran menggunakan media. Siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena siswa juga berperan dalam penggunaan media. Salah satu alternatif untuk mengembangkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran PUBO (*Puzzle Box*).

Menurut Husna, dkk. (2017:66-71) *Puzzle* adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya dengan menyusun potongan gambar sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik. Jenis permainan ini bukan sekedar permainan, tetapi permainan yang dapat dijadikan sebuah pengetahuan tentang gambar yang disusun membentuk pola sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat sesuai dengan instruksi.

Menurut Wahyuni dan Yolanita, (2010: 1-12) bahwa permainan *puzzle* memiliki kelebihan yaitu: (1) permainan *puzzle* dapat menarik minat belajar peserta didik, (2) gambar pada *puzzle* dapat mengatasi kebatasan ruang dan waktu karena tidak semua objek benda dapat dibawah kedalam kela, (3) dengan media pembelajaran *puzzle* siswa dapat mengamati dan melakukan percobaan sehingga dapat menambah wawasan peserta didik. Kelebihan media *puzzle* dapat dijadikan pertimbangan oleh peneliti untuk mengembangkan media dengan sejenis permainan yang berupa potongan gambar dengan tujuan melatih kesabaran siswa dan mempermudah siswa untuk memahami konsep materi pembelajaran. Media *puzzle*, peneliti kembangkan menjadi media dengan bentuk fisik 3 dimensi yang bernama Media PUBO (*puzzle box*). Media PUBO (*Puzzle Box*) ini akan memberikan pengetahuan kepada siswa tentang jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa pada muatan IPS di pembelajaran Tematik. Peneliti akan merancang media tersebut dengan sebaik mungkin dengan bantuan teknik elektronik bagaimana media tersebut dapat digunakan siswa dengan menerapkan gambar yang sesuai dengan pertanyaan yang sudah tersedia. Pengembangan media ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa dan membuat suasana menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Anugrahini tahun (2018) Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media Peta Puzzle dengan materi membaca peta lingkungan setempat dan kelayakan media Peta Puzzle yang meliputi respon siswa setelah mengikuti proses pembelajaran serta validasi media

dan validasi materi yang telah dilakukan oleh para ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Peta Puzzle memiliki presentase kelayakan sebesar 62% dengan kategori layak yang diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi. Hal ini menunjukkan bahwa media Peta Puzzle sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi membaca peta lingkungan. Respon siswa terhadap media Peta Puzzle dapat dilihat setelah siswa belajar dengan menggunakan media Peta Puzzle. Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa, diketahui bahwa respon siswa ketika menggunakan media Peta Puzzle memiliki kategori sangat baik dengan presentase sebesar 89% yang diambil dari rata-rata tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian.

Peneliti Saraswati dan Wijayanti (2018) Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dengan prosedur penelitian ADDIE. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 01 Nyamok yang berjumlah 30 siswa dan seluruh siswa SD Negeri 02 Sumurjomblangbogo yang berjumlah 26 siswa tahun pelajaran 2017/2018. Pengembangan menghasilkan media pembelajaran tematik Magic Puzzle tema berbagai pekerjaan. Hasil penelitian ini diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan jumlah rata-rata keidealan yaitu 90% dan 80% serta hasil tanggapan guru dan siswa terhadap media Magic Puzzle dengan rata-rata keidealan 83% dan 97%..

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa terlibat secara langsung dalam penggunaan

media sehingga siswa dapat memahami materi berdasarkan pengalaman yang telah dilakukannya. Media pembelajaran *puzzle* juga lebih efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin melakukan pengajian untuk menyelesaikan permasalahan melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PUBO (*Puzzle Box*) Pada Mata Pelajaran IPS Tema 8 Materi Jenis Pekerjaan Yang Menghasilkan Barang dan Jasa Kelas IV SD Al-Islam Muhammadiyah Gresik”

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran PUBO (*Puzzle Box*) yang valid, menarik dan efektif.

1.3 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan media PUBO (*Puzzle Box*) Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Al-Islam Muhammadiyah Gresik sebagai berikut:

- 1) Media 3 Dimensi jenis audio visual dengan bentuk kotak dengan judul “Media Pembelajaran PUBO (*Puzzle Box*)”.
- 2) Bahan dasar pembuatan Media PUBO (*Puzzle Box*) adalah dari kayu dan papan triplek yang dilapisi dengan stiker bergambar yang sesuai dengan materi.

- 3) Media pembelajaran PUBO (*Puzzle Box*) merupakan media yang berbentuk kotak dengan ukuran 60 cm × 100 cm, di dalamnya terdapat sensor untuk mengetahui benar salahnya siswa pada saat menyusun gambar sesuai materi.
- 4) Potongan *puzzle* dipotong dengan ukuran yang sama dengan jumlah 16 potongan *puzzle* dalam satu gambar.
- 5) Produk dilengkapi dengan tombol-tombol seperti on/of, skor, petunjuk penggunaan media, angka untuk setiap pertanyaan, dan speaker.
- 6) Produk dilengkapi dengan 2 penyangga pada bagian kanan kiri media yang berfungsi agar media dapat berdiri tegak.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada semua pihak. Berikut ini manfaat yang diharapkan oleh peneliti, yaitu:

1) Bagi Siswa

Dengan media pembelajaran PUBO (*Puzzle Box*) dapat membantu siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan mudah memahami materi tentang jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

2) Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan kondisi kelas yang menarik minat siswa untuk belajar.

3) Bagi Sekolah

Dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media disekolah tersebut.

4) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai solusi dalam permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1.5.1 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian Ibnu, dkk (2003:112). Berdasarkan pengertian asumsi maka penelitian ini dapat di asumsikan bahwa, media pembelajaran PUBO (*Puzzle Box*) dapat digunakan sebagai media yang valid dari segi kevalidan, keefektifan dan kemenarikan dalam pembelajaran IPS kelas IV tema 8 materi jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa SD Al-Islam Muhammadiyah Gresik.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan media pembelajaran PUBO (*Puzzle Box*) ini terletak pada materi yang akan dibahas, yakni materi jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Sehingga media pembelajaran ini hanya bisa digunakan pada materi

yang bergambar saja karena pada dasarnya media puzzle untuk menyusun gambar menjadi gambar yang utuh.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah spesifikasi bagaimana suatu variabel yang akan diteliti didefinisikan secara operasional dan diukur (Sugiyono, 2015:173). Istilah-istilah yang didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran PUBO (*Puzzle Box*) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menjadi perantara guru menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa yang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa.
2. Media PUBO (*Puzzle Box*) merupakan media dengan jenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar dan disusun membentuk suatu pola gambar dengan tujuan untuk melatih kesabaran siswa, memudahkan siswa untuk memahami konsep, membantu memecahkan masalah, melatih untuk berkerjasama dengan teman dan membantu mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif siswa.
3. Materi jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa merupakan materi yang di bahas dalam pembelajaran IPS untuk mengetahui perbedaan pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa.