

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Rusman 2011:7). Menurut Arsyad (2009:1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.

Kegiatan belajar khususnya pada siswa Sekolah Dasar masih mengalami kesulitan pada beberapa materi yang bersifat abstrak, yaitu materi yang masih sulit dipahami atau digambarkan dan dibayangkan dalam pemikiran anak. Salah satu mata pelajaran yang materinya bersifat abstrak adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sehingga dapat dikatakan, penggunaan media dalam kegiatan belajar sangat membantu siswa agar lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

Berdasarkan kenyataan saat ini, masih banyak guru saat mengajar belum menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung lancarnya proses belajar mengajar yang membantu pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD N 32 Kayu Kalek kelas IV dengan wali kelas bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan pembelajaran yang monoton dan konvensional yang lebih mengutamakan ceramah bahkan dalam materi yang memerlukan skill. Hal ini, dikarenakan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran untuk menjelaskan suatu materi.

Sehingga siswa terlihat tidak bersemangat dalam kelas dan membuat proses pembelajaran menjadi membosankan.

Apabila kondisi ini dibiarkan tanpa ada tindak lanjut untuk mengatasinya, dikhawatirkan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Untuk itu, pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) memerlukan media pembelajaran pendukung agar siswa mudah memahami pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 30 September sampai 02 Oktober tidak tersedianya media pembelajaran menjadi kendala dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dilakukan dengan konvensional dan tidak menarik, untuk itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan, salah satu diantaranya adalah menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif. Oleh karena itu, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran karena media pembelajaran merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran.

Media *puzzle* merupakan satu dari beberapa media pembelajaran permainan yang dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, tidak terkecuali dalam pembelajaran IPA. *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Setiawan, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memiliki keinginan kuat untuk menghasilkan produk pengembangan, dengan judul “**Pengembangan Media**

Pembelajaran Permainan *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 32 Kayu Kalek”

B. Identifikasi Masalah

Pada latar belakang masalah di atas maka dapat teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang kurang memahami materi pembelajaran
2. Proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik
3. Belum adanya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah yang ditemukan dan terbatasnya kemampuan peneliti, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu pengembangan media pembelajaran permainan *puzzle* pada tema 5 Subtema 2 mata pelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah dan pemecahan masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas Media Pembelajaran berbasis *Puzzle* pada pembelajaran IPA kelas V tema 5 subtema 2?
2. Bagaimanakah praktikalitas Media Pembelajaran *Puzzle* pada pembelajaran IPA kelas V tema 5 subtema 2?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan:

1. Menghasilkan Media Pembelajaran berbasis Puzzle pada pembelajaran IPA kelas V tema 5 subtema 2 memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan Media Pembelajaran berbasis Puzzle pada pembelajaran IPA tema 5 tema 5 subtema 2 memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, sebagai salah satu cara meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam mengembangkan media dan model pembelajaran
3. Bagi sekolah, sebagai sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan pembelajaran umum lainnya
4. Bagi peneliti, sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dalam mengajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di masa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk

1. Bahan
 - a. Karton jerami : kegunaannya sebagai bahan dasar pembuatan media pembelajaran *puzzle*.
 - b. Kertas karton : kegunaannya sebagai lapisan pertama untuk menutupi karton jerami
 - c. Gambar : kegunaannya sebagai lapisan kedua untuk menutupi kertas karton

- d. Pisau cutter : kegunaannya untuk membantu memotong karton jerami sesuai ukuran yang diinginkan
- e. Penggaris : kegunaannya untuk membantu pemotongan karton jerami agar lebih rapi
- f. Lem : kegunaannya untuk membantu merekatkan antara karton jerami dengan kertas karton ataupun gambar.

2. Jumlah Produk

Produk *puzzle* terdiri dari 2 papan. Papan pertama yaitu papan kata-kata kunci sedangkan papan kedua merupakan papan materi. Ukuran dari kedua papan *puzzle* ini yaitu 24×24 cm.

3. Cara Penggunaan Produk

- a. Permainan dengan konsep *puzzle* dimana pemain menyusun potongan-potongan gambar pada papan dengan jawaban yang benar sesuai dengan soal yang ada dipapan soal
- b. Permainan memiliki dua papan yang berbeda, papan pertama merupakan papan kata-kata kunci sedangkan papan kedua merupakan papan materi
- c. Pada kedua papan terdapat 15 kepingan *puzzle*.
- d. Pada papan pertama siswa diminta untuk menyusun setiap potongan *puzzle* sehingga berbentuk gambar rantai makanan
- e. Setelah gambar tersusun dengan benar, mintalah siswa untuk menyelesaikan soal pada setiap potongan *puzzle* tersebut
- f. Carilah jawaban yang tepat sesuai dengan *puzzle* yang disediakan dan susunlah pada papan kedua.

H. Defenisi Operasional

Fungsi dari media yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung didalam hasil belajar siswa.

1. Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan dan diteruskan pada penerima dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Media puzzle merupakan alat komunikasi penyampaian pesan kepada peserta didik berbentuk potongan-potongan gambar apabila disusun akan membentuk suatu gambar yang utuh.