

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Menurut Khairani dan Ahern (2016) “ media pembelajaran adalah faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran disekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya”. Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dan menentukan kualitas pembelajaran yang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Keberadaan media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dikarenakan proses tranformasi pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada siswa berlangsung lebih menyenangkan dan efektif yang berdampak pada pemahaman siswa terkait dengan materi pelajaran.

Menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran akan membantu siswa dalam belajar sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh guru adalah mampu menggunakan media

pembelajaran dan mengembangkan metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan prinsip dasar sebuah cara kerja secara teknis dapat dikembangkan

untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas metode pembelajaran juga sebagai alat untuk mencapai tujuan pengajaran metode pembelajaran dapat menimbulkan pengajaran yang menyenangkan apabila guru dapat memilih metode pengajaran dengan benar. metode pengajaran akan lebih lebih baik lagi apabila guru dapat memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV A di Sekolah Dasar dan wawancara dengan Ibu Yanti, S.Pd pada hari Senin tanggal 11, 12, 13 dan 14 November 2019, didapatkan informasi bahwa guru sudah menggunakan media yang konkrit dan variasinya memakai model konvensional hanya saja siswanya kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, yang menyebabkan hanya sebagian siswa yang terlibat dalam diskusi, dan siswa yang lainnya sibuk dengan aktifitas mereka masing – masing. Dan juga banyak siswa yang tidak memahami materi pembelajaran dengan baik dan berdampak pada hasil belajar siswa yang jauh dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang mencapai KKM. Seperti rekapitulasi dibawah ini. Untuk meminimalisir ketidaktuntasan siswa maka solusi dari peneliti yaitu dengan cara membuat sebuah media pembelajaran *puzzle* tipe STAD.

Tabel 1. Jumlah Peserta Didik dan Persentase Ketuntasan Nilai UTS IPA Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020

Semester	Kelas	Nilai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)			Jumlah Siswa yang Mencapai Ketuntasan	
		Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Tuntas	Tidak tuntas
1	IV	93	29	67,5%	9 orang (30%)	21 orang (70%)

Sumber : Guru Kelas IV Sekolah Dasar

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal”.

Media *puzzle* adalah alat untuk permainan edukatif yang menyerupai benda model tiruan yang dapat merangsang kemampuan motorik halus siswa dan dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Menurut Srimulyanti (2006) “bahwa *puzzle* merupakan media dimainkan dengan membongkar dan menyatukan bagian-bagian untuk membentuk gambar atau tulisan”. Sedangkan menurut Alfiatun N, dkk (2013), “*puzzle* adalah permainan menyusun potongan-potongan gambar agar terciptanya suatu gambar yang utuh”.

Menurut Pilon (2016) “banyak manfaat yang dapat diperoleh dari permainan *puzzle* bagi anak – anak diantaranya dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, melatih koordinasi mata dan tangan untuk mencocokkan kepingan kepingan *puzzle*, meningkatkan keterampilan kognitif anak, melatih nalar anak, dan menjadikan anak peka terhadap lingkungannya”.

Penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran akan mendapatkan hasil maksimal dengan menggunakan metode demonstrasi yaitu tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* Model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* adalah teknik mengajar dengan berkelompok.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *puzzle* dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD pada pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran sudah menggunakan media, tetapi belum terdapat media pembelajaran IPA model Kooperatif tipe STAD.
2. Banyak siswa siswa yang kurang mamahami materi pembelajaran
3. Proses belajar mengajar yang monoton dan tidak menarik sehingga banyak siswa yang bermain – main dalam proses pembelajaran
4. Belum adanya media pembelajaran permainan yang digunakan dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka untuk lebih terarah dan tercapainya hasil penelitian yang diinginkan, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu pengembangan media *puzzle* dengan model Kooperatif tipe *STAD*. (*Student Team Achievement Division*) dalam pembelajaran IPA

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah

Bagaimanakah validitas Media Pembelajaran *Puzzle* tipe STAD dalam Pembelajaran IPA di sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas,yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media pembelajaran *Puzzle* dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD materi Siklus MakhluK Hidup Untuk Kelas IV di Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Toritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber belajar, sumbangan pemikiran, dan menambah pengetahuan terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD di sekolah dasar

2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, sebagai salah satu cara meningkatkan minat belajar siswa dengan media.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam mengembangkan media.
3. Bagi Sekolah, sebagai sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran Ilmu Alam (IPA)dan pembelajaran umum lainnya.

3. Manfaat Akademik

Bagi peneliti, sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran serta penerapan model yang sesuai dalam mengajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dimasa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan dengan deskripsi sebagai berikut:

1. Permainan dengan konsep permainan *Puzzle* dimana pemain menyusun potongan pada papan sterofom dengan jawaban yang benar sesuai dengan soal yang ada di papan soal.
2. Permainan memiliki 1 papan dengan diberi pertanyaan
3. Pada papan sterofom terdapat 10 soal dengan rentang nomor 1-10 setiap nomor memiliki soal yang berbeda-beda.
4. Ukuran produk 60 cm dan lebar 45 cm
5. Ukuran tulisan yang ada pada media yaitu 16
6. Menggunakan jenis tulisan pada latihan papan puzzle yaitu snap dtc
7. Media menggunakan latar berwarna kuning, merah dan ungu