

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pendidikan. Menurut Rusman (2011:170) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja bertujuan dan terkendali”. Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung peningkatan prestasi siswa disekolah, karena media merupakan alat bantu dan narasumber belajar dalam proses pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang melibatkan sumber belajar yang disebut media pembelajaran.

Kehadiran media pembelajaran memberi arti penting dalam mengefektifkan proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pendidikan. Rusman (2013:162) mengatakan media pembelajaran memiliki banyak fungsi antara lain sebagai alat pendukung yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui media pembelajaran, pembelajaran tidak hanya terfokus pada guru namun siswa lebih memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran, dapat digunakan oleh guru sebagai peraga dalam menyajikan

materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

Dari pengalaman magang III di SD Negeri 36 Gunung sarik pada bulan september 2018 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan pembelajaran yang monoton dan konvensional yakni lebih mengutamakan ceramah bahkan dalam materi yang memerlukan skill. Hal ini, dikarenakan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran untuk menjelaskan suatu materi. Di SD Negeri 45 Kalumbuk sudah tersedia media pembelajaran seperti proyektor LCD namun belum optimalnya penggunaan proyektor LCD dikarenakan banyak guru yang sudah tua dan gagap teknologi sehingga penggunaan proyektor LCD hanya digunakan oleh guru-guru muda, sehingga dibutuhkannya media pembelajaran yang *fleksibel* yang dapat digunakan oleh semua guru. Hal serupa, juga ditemukan di SD Negeri 45 Kalumbuk Padang. Berdasarkan Observasi pada hari jum'at, 9 November 2018 di kelas V pada pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam, dikarenakan media pembelajaran yang tidak tersedia di sekolah sehingga tidak adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa terlihat tidak bersemangat dalam kelas sehingga proses belajar mengajar menjadi membosankan padahal guru telah berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa lebih aktif, diantaranya: diskusi kelas dan mengerjakan lembar kerja siswa (LKS).

Namun, saat melakukan diskusi hanya sebagian siswa yang terlibat dalam diskusi dan siswa yang lain sibuk dengan aktifitas diluar diskusi.

Sehingga, banyak siswa yang tidak memahami pembelajaran dengan baik dan berdampak pada hasil belajar siswa yang masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi nilai MID semester I siswa kelas V pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian MID Semester I Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 45 Kalumbuk, Padang Tahun Pelajaran 2018/2019

Semester	Kelas	Nilai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)			Jumlah Siswa yang Mencapai Ketuntasan	
		Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Tuntas	Tidak tuntas
1	V	89	21	59	3 Orang (21,45%)	11 Orang (78,%)

Sumber : Guru Kelas V SDN 45 Kalumbuk

Apabila kondisi ini dibiarkan tanpa ada tindak lanjut untuk mengatasinya, dikhawatirkan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Susanto (2014:165) menyatakan “Ilmu Pengetahuan Alam adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan” Berdasarkan pendapat ahli diatas pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) memerlukan media pembelajaran pendukung agar siswa mudah memahami pembelajaran, salah satunya dalam materi peredaran darah pada manusia diperlukan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan media harus didukung dengan proses pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di beberapa SD 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 (Ilmu Pengetahuan Alam) materi peredaran darah pada manusia. Menurut Husna, (2017-66-71) “*Puzzle* adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar-gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga berbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling berkerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan koognitif peserta didik”. Sedangkan Hermawan (2017:197)) menyatakan “Media *Puzzle* merupakan permainan sederhana berbentuk teka-teki” dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan media *puzzle* adalah media visual yang berbentuk tiga dimensi berupa gambar yang terpisah-pisah dan apabila disusun akan menjadi kesatuan gambar yang utuh.

Penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran akan mendapatkan hasil maksimal dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yaitu *Make A match*. Model pembelajaran *Make A match* adalah teknik mengajar dengan mencari pasangan. Shoimin (2014:98) menyatakan “Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”. Sehingga dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* berbasis *Make a Macth* dalam pembelajaran IPA materi Peredaran Darah Pada Manusia di SD Negeri 45 Kalumbuk Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Tidak digunakannya media pembelajaran secara maksimal.
2. Proses belajar mengajar yang monoton dan tidak menarik sehingga banyak siswa yang bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Banyak siswa yang tidak paham materi 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 mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match* dalam pembelajaran IPA materi peredaran darah pada manusia kelas V SDN 45 Kalumbuk, Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan matasan masalah yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas Media Pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match* dalam pembelajaran IPA materi peredaran darah manusia kelas V SD N 45 Kalumbuk?
2. Bagaimana praktikalitas Media Pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match* dalam pembelajaran IPA materi peredaran pada materi peredaran darah manusia V SD N 45 Kalumbuk?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan Media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match* dalam pembelajaran IPA materi peredaran darah manusia kelas V SD N 45 Kalumbuk memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match* dalam pembelajaran IPA materi peredaran darah manusia kelas V SD N 45 Kalumbuk memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, sebagai salah satu cara meningkatkan minat belajar siswa dengan media dan model pembelajaran yang inovatif.
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 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-potongan gambar pada papan dengan jawaban yang benar sesuai dengan soal yang ada di papan soal
2. Permainan memiliki 2 papan yang berbeda, papan pertama papan dan papan yang kedua papan soal.
3. Papan terbuat dari triplek dengan ketebalan 3 mm dan terdapat 20 potongan papan kecil dengan ukuran yang sama yaitu 4x4 cm. Papan dilapisi dengan papan akrilik.

4. Pada papan terdapat 20 soal dengan rentang nomor 1-20 setiap nomor memiliki soal yang berbeda-beda.
5. Papan *puzzle* terdiri dari 5 halaman. halaman pertama cover depan, halaman kedua kata pengantar, halaman ketiga tatacara permainan dan petunjuk permainan, halaman keempat papan *puzzle* dan halaman kelima halaman cover belakang yang berisi rangkuman materi yang sedang dipelajari.
6. Permainan *puzzle* ini berbasis *Make A Match* yaitu mencocokkan jawaban sesuai nomor yang ada di papan *Puzzle* sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh.

H. Definisi Operasional

Fungsi dari media yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung didalam hasil belajar siswa sehingga peserta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, disinilah letak pentingnya media dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung.

1. Media *Puzzle* merupakan alat komunikasi penyampaian pesan kepada peserta didik berbentuk potongan-potongan gambar apabila disusun akan membentuk suatu gambar yang utuh.
2. *Make A Match* adalah model pembelajaran yang digunakan dalam permainan *Puzzle*, dengan cara mencocokkan pasangan antara soal dan jawaban.