

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A.Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses dimana peserta didik diharapkan dapat berkembang dengan potensi yang dimiliki peserta didik dengan tanpa memaksa kehendak orang dewasa baik pendidik, maupun orang tua namun pendidikan diharapkan dapat berkembang dengan mengupayakan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak untuk mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik seoptimal mungkin. Artinya yang diharapkan adalah pendidik sebagai fasilitator Pendidikan harus mampu aktif menciptakan iklim pembelajaran yang aktif pula di kelas agar dapat membuat peserta didik tersebut ikut serta beraktivitas dalam pembelajaran sehingga dapat menggali potensi yang ada pada peserta didik.

Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Hisbullah (2018:4), pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental yang mempunyai sifat konstruktif dalam hidup manusia. Pendidikan pada

hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri atau dengan kata lain “membudayakan manusia”.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Pendidik dan Dosen pasal 1 menyatakan bahwa, pendidik adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan di sekolah pasti melalui proses yang panjang. Dalam hal ini adalah kegiatan pembelajaran, kegiatan ini merupakan kegiatan yang paling pokok dalam pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan, dalam proses pembelajaran banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik (Slameto, 2010).

Selain itu, belajar juga diartikan sebagai suatu aktifitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktifitas yang bersifat psikologis yaitu aktifitas yang merupakan proses mental, misalnya aktifitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis, dan sebagainya. Aktifitas yang bersifat fisiologis yaitu aktifitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya. Belajar juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu.

Keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi antara pendidik dan siswanya. Sedangkan siswa mempunyai tugas utama yaitu untuk belajar dari apa yang didengar, dilihat, dan dilakukan oleh siswa maupun pendidik. Keterkaitan antara belajar dan mengajar itulah yang disebut pembelajaran.

Rusman (2013:93) menyatakan “ pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai media pembelajaran”. Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang terjadi antara dua orang atau lebih yang memiliki sistem dan struktur serta tujuan yang jelas.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, pendidik, dan juga peserta didik. Pembelajaran erat kaitannya dengan penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan. Pembelajaran yang komprehensif harus memperhatikan karakteristik peserta didik, dimana ada peserta didik yang memiliki tipe auditif, visual, dan juga kinestetik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan menjembatani minat peserta didik tersebut, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Seorang pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran.

Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, pendidik harus mengetahui kondisi dan karakteristik siswa, baik menyangkut minat dan bakat siswa, kecenderungan gaya belajar maupun kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa. Dalam dunia pendidikan, upaya untuk dapat mencetak Sumber Daya Manusia

(SDM) yang berkualitas dan mampu menghadapi kehidupan yang keras, dibutuhkan sistem dan strategi dalam proses pembelajaran. Pendidik harus bisa menunjukkan keseriusan saat mengajar sehingga dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa untuk belajar. Makin banyak siswa yang terlibat aktif dalam belajar, makin tinggi kemungkinan prestasi belajar yang dicapainya. Sedangkan dalam meningkatkan kualitas dalam mengajar, hendaknya pendidik mampu merencanakan program pengajaran dan sekaligus mampu pula melakukan dalam bentuk interaksi belajar mengajar.

Pendidik harus bisa menunjukkan keseriusan saat mengajar sehingga dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa untuk belajar. Makin banyak siswa yang terlibat aktif dalam belajar, makin tinggi kemungkinan prestasi belajar yang dicapainya. Sedangkan dalam meningkatkan kualitas dalam mengajar, hendaknya pendidik mampu merencanakan program pengajaran dan sekaligus mampu pula melakukan dalam bentuk interaksi belajar mengajar.

Susanto (2013:167) menyatakan sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkansuatu kesimpulan. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum pendidikan nasional, IPA sangat penting dipelajari kerana pendidikan tentang makhluk hidup yang ada dimuka bumi.

Pada umumnya, proses pelaksanaan belajar mengajar IPA di sekolah selama ini, proses pembelajarannya lebih sering diartikan dengan pendidik menjelaskan materi kepada peserta didik, dan peserta didik mendengarkan secara pasif.

Sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik kurang mengena pada diri peserta didik dan tidak dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama, oleh sebab itu diperlukan metode pembelajaran yang baru yang dapat menumbuhkan ide atau gagasan peserta didik. Dalam pembelajaran di kelas, pendidik harus memikirkan metode apa yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Pendidik bisa memilih apakah pembelajaran akan dilakukan secara bersama atau dilakukan dengan cara membagi kelompok (diskusi). Di samping metode yang digunakan, pendidik juga harus memilih media apakah yang bisa diterapkan dalam pembelajaran tersebut

Rusman (2013:161) menyatakan hakikatnya media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan pada penerima. Dari pernyataan media pembelajaran adalah sebagai wahana atau tempat untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik melalui kegiatan yang menarik.

Media sebagai perantara dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan dari pelaksanaan Pendidikan di sekolah. Akan tetapi media pembelajaran harus yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga dapat membuat proses pembelajaran yang sedang berlangsung lebih aktif lagi.

Zaman yang semakin modern ini, media pendukung pembelajaran semakin

bervariasi bentuk-bentuknya, salah satunya adalah berupa permainan *puzzle* yang mendukung minat belajar peserta didik. Problematika pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan penulis temui kurangnya minat pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran, salah satunya adalah ada pada peserta didik itu sendiri. Banyaknya media (terutama media modern) tidak menjamin pendidik termotivasi untuk menggunakannya, bahkan semakin berat beban mental pendidik karena belum bisa menggunakannya, di sisi lain pendidik tidak mencari jalan keluar. Seperti kurang kreatifnya pendidik dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran yang ia kembangkan sendiri (jika ia tidak mau menggunakan media modern yang telah ada). Dan banyak dijumpai masih banyak pendidik yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya, tak ada media lain yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Disini cermin bahwa pendidik mendefenisikan sebagai manusia superpower karena dirinya adalah sumber belajar sekaligus media pembelajaran satu-satunya yang tidak ada gantinya. Banyak diantara pendidik yang tak pernah berfikir untuk membuat sendiri media pembelajarannya, salah satunya media pembelajaran berbasis permainan *puzzel*.

*Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Setiawan, 2012). Istilah *puzzle* ini oleh masyarakat lebih dikenal dengan permainan bongkar pasang. *Puzzle* merupakan salah satu media yang bisa digunakan dalam materi IPA. *Puzzle* sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun potongan-potongan *puzzle*. Dari pernyataan diatas

dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan teka-teki yang berbentuk potongan-potongan gambar yang disusun membentuk sebuah gambar yang utuh, berfungsi membantu peserta didik mamahami suatu konsep yang bermakna.

Pada hari Kamis, tanggal 19 s/d 21 September 2020 penulis melakukan observasi dan wawancara di SDN 05 Muaro Air. Dari wawancara penulis dengan pendidik kelas IV, proses belajar mengajar kurang diminati peserta didik dikarenakan banyak hal salah satunya, pada saat proses belajar mengajar mata pelajaran IPA banyak Problematika di SDN 05 Muaro Air, yang penulis temukan permasalahan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, dikarenakan pembelajaran yang monoton dan konvensional, yakni lebih mengutamakan metode ceramah bahkan dalam materi yang memerlukan skill. Hal ini dikarenakan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran untuk menjelaskan suatu materi peduli makhluk hidup. Di SDN 05 Muara Air penulis melihat tidak adanya penggunaan media dalam mendukung proses belajar mengajar pendidik hanya terfokus pada materinya saja yang terdapat dalam buku paket. Sehingga dalam proses belajar peserta didik sering merasa bosan padahal pendidik telah berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan agar peserta didik lebih aktif. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah untuk pembelajaran IPA adalah 78, banyak peserta didik kelas IV SDN 05 Muara Air memiliki hasil belajar yang masih dibawah KKM.

Berdasarkan dari hasil nilai ujian MID semester 1 Tahun Ajaran 2020/2021 menunjukkan ada beberapa nilai peserta didik yang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal). Dari permasalahan yang terjadi maka pendidik seharusnya menggunakan media yang sangat menarik misalnya media pembelajaran permainan puzzle. Dengan menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle* pendidik dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Dengan media pembelajaran permainan *puzzle* tidak membuat peserta didik merasa bosan dan untuk mengatasi permasalahan yang penulis temukan sewaktu observasi, maka penulis mengembangkan media pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle*.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan Puzzle Pada Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Muara Air Kabupaten Pesisir selatan“.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang di gunakan pendidik kurang efektif.
- 2) peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pelajaran
- 3) Pendidik menggunakan metode ceramah saat belajar.
- 4) Pendidik belum mampu menciptakan media pembelajaran dengan menarik.
- 5) Banyaknya peserta didik yang merasa bosan dan tidak paham materi

pembelajaran.

- 6) Belum adanya media pembelajaran permainan *puzzle* yang di gunakan dalam pembelajaran IPA di SDN 05 Muara Air.
- 7) Hasil belajar peserta didik masih tergolong sangat rendah dikarenakan media pembelajaran yang dipakai atau alat peraga yang dipakai kurang menarik bagi peserta didik.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibuktikan pada pengembangan media pembelajaran IPA berbasis permainan *puzzle* pada tema peduli terhadap makhluk hidup untuk siswa kelas IV SDN 05 Muara Air kabupaten pesisir selatan yang valid dan praktis”

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Validitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan *Puzzle* Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Muara Air Kabupaten Pesisie Selatan yang dikembangkan?.
2. Bagaimana Praktikalitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan *Puzzle* Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Muara Air Kabupaten Pesisie Selatan yang dikembangkan?.

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Menghasilkan Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan *Puzzle*

Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Muara Air Kabupaten Pesisie Selatan yang memenuhi kriteria Valid.

2. Menghasilkan Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan *Puzzle* Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Muara Air Kabupaten Pesisie Selatan yang memenuhi kriteria Praktis.

#### **F.Manfaat Penelitian**

- 1) Bagi peserta didik salah satunya melatih konsentrasi peserta didik, melatih kemampuan motorik, melatih bahasa dan wawasan peserta didik dengan media pembelajaran yang inovatif .
- 2) Bagi pendidik sebagai salah satu media pembelajaran bermain yang dapat digunakan pendidik untuk materi peduli makhluk hidup dan menciptakan proses belajar jadi menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan .
- 3) Bagi kepala sekolah sebagai pertimbangan dalam menentukan kebijakan dalam pembelajaran IPA .
- 4) Bagi penulis sebagai sarana dalam pengimplementasikan teori-teori yang telah dipelajari dalam perkuliahan dan menambah pengalaman serta menghasilkan media pembelajaran yang dapat di ginakan pada saat menjadi pendidik nanti
5. Bagi penulis lain, sebagai acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut yang relavan

## G.Spesifikasi Produk Media Pembelajaran

Penelitian ini di harapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik yaitu media pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzel* materi peduli makhluk hidup. Spesifik produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan dengan deskripsi sebagai berikut.

### 1.Bahan

- a) Papan triplek : kegunaanya sebagai bahan dasar pembuatan media pembelajaran *Puzzel*.
- b) Plastik Viber : kegunaanya sebagai alas *puzzle*
- c) Gambar : kegunaanya sebagai lampiran kedua untuk menutupi papan triplek
- d) Gergaji : kegunaanya untuk memotong papan triplek
- e) Pisau cutter : kegunaanya untuk membantu membersihkan potongan-potongan triplek.
- f) Penggaris : kegunaanya untuk membantu memotong papan triplek agar lebih rapi.
- g) Lem : kegunaanya untuk membantu merekatkan antara papan triplek dengan gambar padi
- h) Bingkai : kegunaannya untuk menghias tepi *puzzle*

### 2.Jumlah Produk

Produk *puzzle* terdiri dari 2 papan , papan pertama yaitu papan kata-kata kunci dari pertanyaan sedangkan papan kedua merupakan papan gambar. Ukuran

dari kedua papan *puzzle* lini yaitu 24 x 24 cm. Pada puzzle terdapat Cover, Petunjuk penggunaan puzzle, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan, materi, lembar pertanyaan, papan kunci dari pertanyaan, papan gambar.

### 3. Cara Penggunaan Produk

- a) Permainan dengan konsep *puzzle* dimana 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 kolom papan terdapat 15 kepingan *puzzle*
- d) Pada papan pertama peserta didik diminta untuk menyusun setiap potongan *puzzle* sehingga berbentuk gambar makhluk hidup.
- e) Setelah gambar tersusun dengan benar, mintaklah peserta didik untuk menyesuaikan soal pada setiap potongan *puzzle* tersebut.
- f) Carilah jawaban yang tepat sesuai dengan *puzzle* yang disediakan dan susunlah pada papan kedua.