

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas didalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Pengalaman yang body terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*) atau *a of body knowledge*. Dengan adanya pembelajaran siswa akan memperoleh pengetahuan dalam belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu karena adanya aktivitas kegiatan belajar mengajar.

Febyanita, I, dan Wardhani, D. A. (2020) menyatakan bahwa keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas adalah jika seorang guru dapat menerapkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan dibuktikan dengan banyaknya penggunaan media dan alat belajar dari berbagai macam sumber. Guru dipermudah dalam memilih media inovatif dengan adanya perkembangan teknologi yang berkembang dan bervariasi. Media pembelajaran yang diterapkan di kelas merupakan salah satu hal yang penting untuk menunjang dan mendukung kegiatan pembelajaran. Salah

satu kebutuhan yang sangat diperlukan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar untuk masa depan maupun masa sekarang adalah pembelajaran. Media merupakan alat pendukung dan berguna untuk membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik muah dalam memahami materi.

Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat mengetahui dan memahami dalam sebuah pembelajaran khususnya dalam menggunakan media. Karena dengan menggunakan atau membuat media pembelajaran di dalam kelas akan lebih menyenangkan dan menambah gairah motivasi belajar siswa. Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Latin sekaligus memiliki bentuk jamak atau sering disebut dengan medium. Sementara itu, kata media secara harfiah memiliki arti perantara. Dalam hal ini, perantara yang dimaksud adalah adanya perantara antara sumber informasi atau pesan (a source) dan adanya penerima pesan atau informasi (a receiver). Maka dari itu, sering sekali kita melihat media yang ada di kehidupan sehari-hari, seperti koran, artikel online, film, televisi, dan masih banyak lagi. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk memberikan materi pembelajaran sehingga minat siswa dapat dirangsang (Muinnah, 2019). Menurut (Fitriana, 2017) media pembelajaran adalah alat atau bantuan yang dipakai guru guna memberikan informasi supaya diterima dengan baik.

Media pembelajaran yang diterapkan di kelas merupakan salah satu hal yang penting untuk menunjang dan mendukung kegiatan pembelajaran. Salah satu kebutuhan yang sangat diperlukan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar untuk masa depan maupun masa sekarang adalah media pembelajaran. Media merupakan alat pendukung dan berguna membangkitkan motivasi dan semangat belajar agar peserta didik mudah memahami materi.

Jadi, dapat dikatakan bahwa fungsi media untuk menyampaikan pesan. Kemudian media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa secara mudah diterima agar siswa mampu memahami dengan cepat dan mudah. Begitu juga dengan guru yang mudah menyampaikan materi ajarnya agar siswa mampu menerima dengan cepat. Hal tersebut dapat digunakan dengan menggunakan media puzzle dengan materi peta.

Menurut Jamil puzzle (2012:20) merupakan bentuk dari berbagai potongan-potongan gambar yang nantinya akan disusun menjadi sebuah gambar yang utuh. Kelebihan media puzzle adalah salah satu media edukatif yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan dapat menganalisis suatu masalah serta menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Salwah (dalam Resiyati, 2010: 19) puzzle adalah salah satu jenis mainan edukatif. Sebagaimana mainan balok, mainan puzzle juga merupakan mainan edukasi tertua”. Puzzle memiliki jenis yang tak kalah banyak dari jenis mainan lainnya. Bahannya beraneka macam seperti karton, kardus, spon, gabus, logam, dan kayu. Puzzle dapat berupa jigsaw atau bentuk tiga dimensi, menganut azas potongan homogen ataupun acak, biasanya berupa kepingan besar atau kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang digabungkan, serta dapat pula berupa yang disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu seperti woodcraf.

Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan daya ingat peserta didik karena dengan adanya motivasi untuk selalu mencoba menyelesaikan masalah, meskipun demikian permainan puzzle sangat menyenangkan karena dapat diulang-ulang. Tantangan dalam permainan akan selalu memberikan ketagihan untuk tetap mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil.

Puzzle adalah suatu permainan yang menggabungkan potongan-potongan pecahan untuk membentuk suatu gambar, atau tulisan tertentu. Di kalangan masyarakat Indonesia istilah puzzle disebut permainan bongkar pasang.. puzzle ini adalah permainan yang dapat mengasah otak peserta didik karena dibutuhkan ketelitian saat menggunakannya. Media puzzle juga memungkinkan peserta didik untuk merasakan dan melakukan sesuatu secara langsung.

Puzzle adalah sebuah permainan yang dapat dilakukan secara berulang-ulang kali lantaran bisa dibongkar pasang. Puzzle melatih peserta didik agar terus mencoba menyelesaikan masalah. Media ini berupa permainan yang dapat melatih daya ingat peserta didik.

Media pembelajaran puzzle materi peta ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi tentang peta pada kelas IV SD. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yaitu dimana peneliti ini juga menerapkan media puzzle. (1) Pengembangan media peta puzzle dengan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar. Penulis Agustianamas ciputra, yatim Riyanto, Suhanadji (2). Pengembangan media peta puzzle berbasis adobe flash dengan pendekatan contextual And Learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar. Penulis Agustianamas ciputra yatim riyanto (3). Pengembangan media pembelaran puzzle berbasis make a match untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD. Penulis Rika Putri Tresnaningtyas, Cindya Alfi, Mohamad fatih.

Berdasarkan hasil Observasi peneliti yang dilakukan di SD Negeri 040443 Kabanjahe di atas , tentunya hal ini menjadi suatu permasalahan yang harus segera diselesaikan. Salah satu Upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu solusinya adalah dengan mengembangkan media puzzle pada mata Pelajaran IPS dengan materi peta. Pada pengembangan ini tujuannya yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa, dimana tujuan pengembangan ini untuk melihat hasil belajar siswa.

Pada dasarnya, anak sangat membutuhkan suasana yang bervariasi dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini pada saat pembelajaran IPS di kelas guru lebih aktif daripada siswanya karena pada pembelajaran teacher center yaitu pembelajaran konvensional yang identik dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru saat penjelasan materi kepada siswanya. Selain itu, guru dalam melaksanakan pembelajaran masih belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran yang digunakan hanya mengacu pada sebuah teks dan papan tulis. Selain metode, media pembelajaran juga ada permasalahan yang ditemukan yaitu sumber belajar. Sumber belajar yang digunakan hanya mengacu pada buku paket yaitu buku guru dan siswa. Guru masih belum menggunakan sumber belajar bervariasi dan berbagi sumber belajar yang ada di sekitar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, tentunya hal ini menjadi suatu permasalahan yang harus segera diselesaikan. Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu solusi yang untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran puzzle materi peta. Dengan media pembelajaran puzzle ini bisa mempermudah siswa dalam mempermudah siswa dan menambah daya tarik siswa untuk memahami materi yang disampaikan dengan baik

Menurut Agustinamas Ciputra, Yatim Rianto, suhanadji Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media dan keefektifan dalam penggunaan media peta puzzle berbasis adobe flash dengan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV di SD. Jenis penelitian yang dipilih pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dari Borg and Gall. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2019/2020 dengan subjek penelitian berjumlah 20 siswa. Kelayakan dihasilkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Hasil kelayakan media mendapatkan persentase 86% sedangkan kelayakan materi mendapatkan persentase 85%. Media peta puzzle berbasis adobe flash memperoleh kelayakan yang cukup tinggi dan efektif dibuktikan dengan hasil belajar yang dihitung menggunakan uji t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} (4,28)$  lebih besar dari  $t_{tabel} (2,093)$ . Penerapan media media peta puzzle berbasis adobe flash juga memperoleh tanggapan yang sangat baik dari guru kelas yaitu sebesar 90% dan peserta didik sebesar 89%.

Dapat disimpulkan bahwa media peta puzzle berbasis adobe flash dengan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar. Menurut Rika Putri Tresnaningtyas<sup>1</sup>, Cindya Alfi<sup>2</sup>, Mohamad Fatih<sup>3</sup> berdasarkan hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan media puzzle dipilih dengan menyesuaikan materi dan karakteristik Siswa. Proses pembuatan media puzzle dengan mendesain media dengan Website Canva. Tampilan pada media Puzzle ini didesain dengan menggunakan website canva. Selain itu juga pembuatan papan dan kepingan puzzle. Papan dan kepingan puzzle ini dibuat dari kayu jati. Kelayakan media puzzle materi bagian tubuh tumbuhan memperoleh persentase total 76% sehingga disimpulkan bahwa media tersebut memiliki kelayakan dengan kriteria layak digunakan.

Hasil tes kemampuan berpikir kritis diketahui nilai N-gain diperoleh nilai. Menurut Agustinamas Ciputra, Yatim Riyanto, Suhanadji pengembangan media peta puzzle berbasis adobe flash dengan pendekatan CTL memiliki tingkat kelayakan yang cukup tinggi dan layak

digunakan pada proses pembelajaran. Pengembangan media tersebut sudah melalui tahapan yang sesuai metode penelitian dan telah divalidasi oleh validator. Media tersebut memiliki tingkat kevalidan sebesar 86%; isi materi memperoleh tingkat kevalidan seluruhnya 85%; penilaian dari guru kelas IV memperoleh prosentase kevalidan 90% dan hasil tanggapan atau respon peserta didik dilapangan memperoleh prosentase kevalidan seluruhnya 89%.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan di antaranya:

1. Siswa merasa bosan dalam pembelajaran IPS karena media yang digunakan kurang bervariasi
2. Kurangnya keaktifan peserta didik ketika proses belajar langsung
3. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan terlalu monoton pada sebuah buku

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan berkonsentrasi pada batasan tantangan penelitian pengembangan ini seperti yang dijelaskan dibawah ini untuk mengarahkan dan memfokuskan penelitian ini secara spesifik untuk mencapai tujuan dan sasaran yang diantisipasi.

Pengembangan ini berfokus pada media pembelajaran puzzle materi peta pada kelas IV SDN 040443 Kabanajahe yang bertujuan mengembangkan media yang sudah ada sebelumnya.

## **1.4 Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, adapun rumusan masalah yang disimpulkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran puzzle materi peta pada pelajaran IPS kelas IV SD 040443 KABANJAHE Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran puzzle pada materi IPS kelas IV SD 040443 KABANJAHE Tahun Ajaran 2023/2024?

## **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka dalam penelitian pengembangan ini terdapat tujuan penelitian, diantaranya sebagai berikut :

1. Pembuatan media pembelajaran puzzle yang memuat gambar sebuah peta berbentuk gambar.

2. Peserta didik dipermudah dalam penggunaan media pembelajaran puzzle karena media tersebut sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami peta dengan menggunakan media pembelajaran puzzle agar lebih menarik dan efektif.

### **1.6 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan berupa seperangkat media pembelajaran puzzle. Puzzle yang dimodifikasi sesuai dengan materi, secara rinci spesifikasinya:

1. Media ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Media puzzle yang dikembangkan adalah media permainan yang terbuat dari sebuah kertas yang dicetak untuk permainan bongkar pasang, dimana peserta didik mencocokkan serta memasang potongan-potongan puzzle yang sesuai dengan bentuknya.
3. Puzzle dapat digunakan peserta didik untuk pengenalan terhadap materi, sehingga secara tidak langsung peserta didik diharapkan bisa memahami materi.

### **1.7 Manfaat pengembangan**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan dan non pendidikan. Adapun manfaatnya antara lain adalah:

1. Bagi peneliti  
Menambah pengetahuan dan detail tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lain dan dapat diperbaiki.
2. Bagi siswa  
Manfaat penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan ketertarikan dalam belajar.
3. Bagi guru  
Media pembelajaran PUZZLE ini dapat dijadikan guru dalam menciptakan suasana belajar yang memiliki daya tarik dan menumbuhkan semangat belajar, serta dapat dijadikan sebuah motivasi bagi pelaksanaan pembelajaran di kelas.
4. Bagi sekolah  
Penelitian ini diharapkan sebagai salah satu penyelesaian masalah dalam mengoptimalkan pembelajaran puzzle dalam pembelajaran IPS.

## 1.8 Asumsi pengembangan

Asumsi yang mendasar dari penelitian ini adalah dengan pengembangan media puzzle yang didesain semenarik mungkin seperti permainan bongkar pasang puzzle, dimana peserta didik mencocokkan serta memasang potongan-potongan puzzle yang sesuai dengan bentuknya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih termotivasi untuk belajar tentang materi kenampakan alam daratan dan perairan.

