

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang nantinya akan diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003).

Hal ini ditandai dengan adanya upaya penyediaan sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum pendidikan, maupun upaya pembinaan tenaga pendidikan. Upaya peningkatan kualitas pendidikan merupakan usaha yang strategis dalam mencapai keberhasilan pembangunan nasional. Sebagaimana ditegaskan dalam UUD 1945 (amandemen) Pasal 31 ayat (1): setiap warga berhak mendapat pendidikan, dan ayat (2): setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.

Kemudian pendidikan menjadi sesuatu yang sangat penting sebab menjadi tolak ukur manusia yang pada hakekat yang sebenarnya itu ditentukan oleh pendidikan. Namun hingga saat ini, kualitas dan kuantitas pendidikan di Indonesia menjadi masalah kompleks yang menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah guna mendidik anak menjadi manusia yang sempurna kehidupannya, yaitu kehidupan dan penghidupan

manusia yang selaras dengan alamnya dan masyarakat. Tujuan pendidikan dikatakan berhasil apabila pendidikan mampu menghasilkan luaran-luaran (*output*) yang dapat berkiprah, pandai berinovasi, berpotensi serta berdaya saing tinggi dizaman yang semakin kompleks nantinya. Esensi demikianlah yang menjadi acuan terhadap media pembelajaran untuk mencapai tujuan yang maksimal (Badriyah 2022).

Namun, permasalahan pendidikan tidak pernah lepas dari dulu hingga sekarang. Menurut Pajri dalam (Nurhuda, 2020) permasalahan pendidikan yang dihadapi di Indonesia dibagi menjadi 2 yaitu permasalahan micro dan permasalahan macro. Masalah micro merupakan masalah yang ditimbulkan dalam komponen pendidikan itu sendiri sebagai suatu sistem, contohnya permasalahan kurikulum. Sedangkan masalah macro adalah masalah yang ditimbulkan dari suatu pendidikan sebagai suatu sistem dengan sistem lainnya secara lebih luas, seperti tidak meratanya pendidikan di Indonesia sampai saat ini.

Menurut Nurhuda (2020) beberapa permasalahan yang sangat kompleks dalam pendidikan diantaranya adalah rendahnya kualitas guru dan metode pembelajaran yang monoton. Guru merupakan seorang pengajar yang menyampaikan ilmu kepada peserta didiknya. Peran seorang guru sangat penting dalam keberhasilan pendidikan. Namun banyak guru yang memandang pekerjaannya hanya sekedar untuk mendapatkan penghasilan. Padahal Indonesia membutuhkan guru yang professional dan berkualitas untuk dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Metode pembelajaran yang monoton juga menjadi permasalahan pendidikan saat ini dan mengandung artian tidak adanya perubahan dan inovasi dari tenaga didik itu sendiri. Dengan kata lain, metode yang digunakan guru begitu saja sehingga menimbulkan rasa jenuh bagi siswa. Padahal metode pembelajaran saat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebab metode pembelajaran mendorong siswa dapat memahami dan mengerti materi yang disampaikan.

Secara psikologi, jika siswa kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka dengan sendirinya siswa akan memberikan umpan balik (*feedback*) psikologi yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Indikasi yang ditimbulkan biasanya adalah timbul rasa tidak simpati siswa terhadap guru, tidak tertarik dengan materi-materi pembelajaran yang diajarkan.

Belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang kongrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan setiap realitasnya sering kali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada dibalik realitas. Karna itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukan hal-hal yang tersembunyi. Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu, media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Namun perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan pangkalan acuan untuk menggunakan media.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis di SD Negeri Lamreung dengan guru wali kelas V ibu Sukainati S.Pd dan ibu Wirda S.Pd menyatakan bahwasanya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Mengenal Pernapasan Manusia tergolong rendah. Karena beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut pada saat pembelajaran sehingga hal ini memicu rendahnya nilai ulangan yang didapatkan siswa dan menjadi pemicu masalah yang harus ditindak lanjuti. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diterapkan yaitu sebesar 72, maka siswa yang nilai ulangannya lulus hanya 30% sedangkan 70% siswa tidak lulus KKTP. Selain itu media yang digunakan guru media, media yang digunakan kurang bervariasi, hanya menggunakan gambar atau video saja. Selain itu, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal. Oleh karena itu, perlunya variasi kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah dengan cara menggunakan media *Puzzle*.

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan adanya media maka terciptalah pembelajaran yang menarik sehingga siswa dengan mudah mencerna apa yang telah dilihat secara jelas. Sebagai seorang guru, harus mampu dalam menciptakan pembelajaran kreatif mungkin agar siswa tidak jenuh dan bosan. Maka dari itu, guru dapat memakai alat bantu saat berlangsungnya pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran dikemukakan dalam penelitian Sinta Agustiral dan Rina Rahmi (2022), bahwa dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa lebih

dapat memahami dan mengerti pembelajaran dengan mudah. Kemampuan siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa karena media pembelajaran yang menarik dan lebih mudah dimengerti karena sesuai dengan kebutuhan siswa.

Puzzle adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusun sehingga terbentuknya sebuah gambar (Wydiananingrum, Yansaputra dan Setiaji 2022). Kelebihan dari permainan *puzzle* bagi anak-anak salah satunya adalah untuk meningkatkan keterampilan kognitif (*cognitive skill*) yang berhubungan dengan keterampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah (Permata 2020).

Pemilihan media *puzzle* ini cocok untuk digunakan pada kelas V SD Negeri Lamreung dikarenakan sesuai dengan karakteristik anak SD yang diantaranya adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang mengandung unsur permainan, kemungkinan siswa akan bergerak atau pindah dan bekerja untuk memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk terlibat langsung dalam, proses pembelajaran (Mutia 2021).

Selain itu, rasa ingin tahu dan mencocokkan kepingan *puzzle* mendorong siswa untuk bereksplorasi dalam memainkan permainan tentunya disertakan dengan pembelajaran. sehingga diharapkan dengan penggunaan media *puzzle* ini,

siswa dapat lebih cepat tanggap dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Alasan peneliti menggunakan media *puzzle* sebagai upaya dalam menanggulangi kesulitan belajar siswa pada kelas V SD Negeri Lamreung. Karena melalui permainan ini, diharapkan siswa akan lebih cepat mengingat materi karena permainan ini sangat menarik bagi anak-anak khususnya tingkat sekolah dasar (Munawar, 2021). Penggunaan media *puzzle* ini dapat diartikan sebagai permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, serta dapat meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan suatu masalah.

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui bentuk tingkat kelayakan media *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi Organ Pernapasan Manusia kelas V SD Negeri Lamreung. Ada beberapa penelitian yang sudah menggunakan media *puzzle* ini untuk digunakan dalam media pembelajaran. Akan tetapi terdapat perbedaan dalam penggunaan metode pada papan media *puzzle* ini, yaitu terletak pada proses pencocokan kepingan *puzzle* terhadap papan *puzzle*. Sebelum mencocokkan atau menyusun kepingan *puzzle*, anak-anak harus membaca terlebih dahulu pertanyaan yang terdapat pada kantong pertanyaan karena jawaban dari pertanyaan tersebut terdapat pada kepingan *puzzle* itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Mengenal Organ Pernapasan Manusia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V diSD Negeri Lamreung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini mejadi beberapa hal yaitu:

1. Kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran
2. Kurangnya rasa ketertarikan siswa kelas V SD Negri Lamreung pada materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Siswa kelas V SD Negri Lamreung sulit memahami materi tentang organ pernapasan manusia menggunakan media pembelajaran yang diberikan guru sebelumnya.
4. Rendahnya nilai ulangan siswa kelas V SD Negri Lamreung pada materi organ pernapasan manusia

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas maka yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah ruangan lingkup hanya meliputi informasi seputar penggunaan media *puzzle* pada materi organ pernapasan manusia pada kelas V SD, serta informasi terkait lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi organ pernapasan manusia kelas V SD?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat melatih strategi kerjasama dan menumbuhkan rasa saling menghargai antar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal organ pernapasan manusia kelas V SD
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat melatih strategi kerjasama siswa serta menumbuhkan rasa saling menghargai antar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran dengan bermain, pembelajaran lebih bermakna, siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan memberi masukan maupun motivasi kepada guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran yang salah satunya adalah media pembelajaran *puzzle*

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran yang positif, serta menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran *puzzle* yang selanjutnya dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan dalam penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan lebih komprehensif khususnya dalam bidang penelitian dan pengembangan media pembelajaran *puzzle*.