

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tanpa memiliki tujuan dan perencanaan yang matang, pendidikan khususnya disekolah memiliki peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pelaksanaan pendidikan tidak dapat dianggap sebagai hal yang mudah.

Sehingga pendidikan penting bagi kehidupan manusia untuk mencapai pembangunan suatu bangsa, pencapaian pembangunan suatu bangsa tidak akan lepas dari sumber daya manusianya. Apabila suatu bangsa memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, maka kemajuan suatu bangsa tak dapat diragukan kembali. Pendidikan juga dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani baik sekarang maupun dimasa yang akan datang.¹

Sebagaimana visi dan misi Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah sebagai berikut:

"Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi

¹ Ali Mustadi, dkk, *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar* (Yogyakarta : UNY Press, 2018) hal 1-2

manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah".

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah SWT yang diberi beberapa potensi dan salah satunya adalah akal. Akal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya, manusia akan berbeda dengan hewan, jika manusia menggunakan akalnya dalam berpikir dan bertindak. Sedangkan hewan menggunakan instingnya. Namun, manusia memiliki kemungkinan sama seperti hewan jika manusia tidak menggunakan akalnya, melainkan menggunakan nafsunya semata. Oleh karena itu, akal manusia perlu dididik agar dapat membedakan mana yang baik dan buruk.

Pendidikan tidak berjalan atau terlaksana begitu saja, semua butuh persiapan seperti adanya sarana dan prasarana dalam suatu pendidikan, perencanaan yang matang, sistem pendidikan yang dapat menuntun arah pendidikan itu nantinya, serta upaya-upaya lain yang dilakukan untuk mengantarkan tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Allah yang menciptakan manusia dan telah memberikan petunjuk yang sangat jelas dalam Al-Quran tentang tata cara mendidik manusia dalam keadaan sebaik-baiknya, jika setiap pendidik menjadikan Al-Quran sebagai pedoman dalam mendidik maka lahirlah generasi-generasi terbaik yang cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki kapasitas sosial yang baik yang dilandasi pengabdian yang tulus hanya kepada

Allah swt² sebagaimana yang pertama kali diturunkan adalah berkenaan dengan masalah keimanan dan pendidikan dalam QS. Al-‘Alaq: 1-5 yang berbunyi:

{ أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ۝ ۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ۵ }

Artinya: “Bacalah, dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”³

Kegiatan pembelajaran didalamnya melibatkan beberapa komponen yang mendukung serta menunjang kelancaran kegiatan tersebut seperti guru, siswa, metode, model, lingkungan, media, sarana dan prasarana pembelajaran yang saling terkait atau memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya⁴

Melalui pengembangan media, anak-anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena merupakan sumber pengalaman.

² Rosdiana. *Prinsip Dasar pendidikan Anak Menurut Perspektif Al-Qur'an*. . (Jurnal Darah 1 no 1 2017) hal 111

³ Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia RI, Al-Quran Firdaus Terjemah: Surat Al-‘Alaq (96) ayat 1-5. (Bandung: Penerbitan Jabal,2019), hal 597

⁴ Suprihatiningrum Jamil. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*.(Jogjakarta, AruRuzz Media: 2012) hal 770

Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan dipelajari tentunya akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, seperti pengembangan media *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh.⁵ Media permainan *puzzle* merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh.⁶

Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar utuh.⁷ Pada pengembangan media *puzzle* siswa akan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga akan terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran tematik untuk anak kelas III. Sehingga diharapkan dengan pengembangan media ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa di SD Negeri

⁵ Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepel Press.

⁶ Rista Dwi Permata. 2020. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 5 (2), 1-10

⁷ Danang Sucahyo dan Supriyono, "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar", (Surabaya:PGSD FIP Univesitas Negeri Surabaya), Volume 01/ Tahun 2015, h. 3.

76 Kota Bengkulu. Hal yang melatar belakangi keinginan peneliti dikarenakan pada pelaksanaan observasi awal tanggal 5-10 Agustus 2023 dilokasi penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu wali kelas yang bernama bapak Remdani, yang mana menyampaikan bahwa media *puzzle* sudah tersedia akan tetapi media tersebut digunakan untuk bermain diluar jam pelajaran dan tidak digunakan guru pada saat pembelajaran tematik, dikarenakan media *puzzle* tersebut memiliki kelemahan yaitu tidak dapat diaplikasikan oleh guru sembari berdiri menjelaskan didepan atau di papan tulis, melainkan semua anak akan maju kedepan untuk melihat langsung, sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif, selain itu media *puzzle* yang tersedia di SD Negeri 76 belum mengikuti materi pembelajaran yang telah disusun didalam buku cetak maupun LKS, sehingga ada beberapa siswa yang tidak begitu fokus ketika belajar di kelas, serta rendahnya pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan, hal ini dilihat dari kurangnya semangat dan daya berpikir siswa dalam memahami informasi yang diberikan oleh guru.

Saat ini SD Negeri 76 kota Bengkulu telah menerapkan kurikulum Merdeka Belajar sejalan dengan surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 022/H/KR/2023 Tentang Satuan

Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Tahun 2023/2024.

Akan tetapi SD Negeri 76 masih menggunakan kurikulum 2013 terutama untuk kelas III, sehingga pada kelas III pembelajaran masih menerapkan pelajaran tematik yang mana pada pelajaran tematik ini terdiri dari matematika, Bahasa Indonesia, PKN, SBDP, Penjas Orkes, Ipa dan Ips yang tergabung menjadi satu Tema.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan mengembangkan media *puzzle* untuk penyempurnaan media *puzzle* yang ada di SD Negeri 76 Kota Bengkulu, mengambil judul penelitian ini adalah **Pengembangan Media *Magnets In Puzzle Games* Dengan Tema Keadaan Cuaca Pada Kelas III di SD Negeri 76 Kota Bengkulu.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti membuat rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media *Magnets In Puzzle Games* pada pembelajaran Tematik dengan Tema Keadaan Cuaca pada siswa kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana kevalidan media *Magnets In Puzzle Games* pada pembelajaran Tematik dengan Tema Keadaan Cuaca pada siswa kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu?

3. Bagaimana kepraktisan media *Magnets In Puzzle Games* pada pembelajaran Tematik dengan Tema Keadaan Cuaca pada siswa kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu?
4. Bagaimana keefektifan media *Magnets In Puzzle* Tematik dengan Tema Keadaan Cuaca pada siswa kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti membuat tujuan dalam penelitian ini, ialah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Magnets In Puzzle Games* pada pembelajaran Tematik dengan Tema Keadaan Cuaca pada siswa kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui kevalidan media *Magnets In Puzzle Games* pada pembelajaran Tematik dengan Tema Keadaan Cuaca pada siswa kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *Magnets In Puzzle Games* pada pembelajaran Tematik dengan Tema Keadaan Cuaca pada siswa kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu.
4. Untuk mengetahui keefektifan media *Magnets In Puzzle* Tematik dengan Tema Keadaan Cuaca pada siswa kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar yang dapat melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menemukan pengetahuan baru tentang media pembelajaran *Puzzle Games*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat mengenal media pembelajaran *Puzzle games*, sehingga siswa tidak jenuh, dan akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung baik didalam kelas maupun diluar kelas.

- b. Bagi guru, dapat menambah wawasan dalam merancang dan memilih model dan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan potensi, kompetensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa, serta mempermudah penyampaian materi pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran,

memberikan suasana kelas yang menyenangkan karena pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dengan bermain sambil belajar, serta memberikan pengalaman guru dalam proses kegiatan mengajar

- c. Bagi peneliti lain, yaitu hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan sebagai pelengkap dalam hal cara menggunakan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermuatan Pendidikan moral. Serta sebagai bentuk refleksi bagi peneliti untuk terus mencari dan mengembangkan inovasi baru dalam pembelajaran menuju lebih baik, menerapkan pengetahuan yang didapatkan selama menempuh perkuliahan di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran tematik dengan *puzzle games* melalui pendekatan kontekstual.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok Kurikulum 13 (K13) tentang pokok bahasan Keadaan Cuaca untuk peserta didik tingkat SD kelas III.
3. Media pembelajaran *puzzle* tematik disajikan dengan pendekatan kontekstual sehingga didalamnya memuat

prinsip kontekstual, grafik berkenaan dengan masalah-masalah aktual.

4. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan *puzzle games* pembelajaran yang berisi materi pokok Keadaan Cuaca.
5. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan memuat gambar-gambar Keadaan Cuaca.
6. Media pembelajaran ini telah memenuhi aspek kriteria kualitas media pembelajaran yang meliputi : a. kualitas isi dan tujuan (aspek kriteria pendidikan) b. kualitas tampilan media. c. kualitas kepraktisan media.
7. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaannya dalam pembelajaran ini memerlukan konsentrasi yang tinggi.
8. Media pembelajaran yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, tapi untuk memberikan penjelasan kepada siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan.

F. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran tematik *puzzle games* dengan melalui pendekatan kontekstual ini adalah:

1. Media pembelajaran tematik dengan materi keadaan cuaca ini mampu membuat peserta didik untuk aktif didalam proses pembelajaran tematik dan mampu membawa pembelajaran tersebut ke pengalaman hidup nyata.
2. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri baik dalam ruangan kelas maupun luar kelas.
3. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli dalam bidang media pembelajaran.
4. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.