

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Media pembelajaran merupakan suatu wadah untuk menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran (Irawan dkk., 2022). Penggunaan media berguna untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik dan sempurna. Salah satu faktor yang turut mempengaruhi proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran ini merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Jika media pembelajaran tidak menarik, kemungkinan besar siswa akan enggan menerima pelajaran atau siswa akan merasa jenuh terhadap mata pelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran akan menjadi sarana fisik dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan objek yang konkret. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berupa objek yang konkret sebagai pedoman dalam proses belajar dan mengajar karena kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses yang rumit. Tidak hanya melibatkan penerimaan informasi dari guru ke siswa, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses tersebut.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Dengan memanfaatkan

media, anak dapat memperoleh pengajaran yang meliputi aspek-aspek kemajuan kognitif, sosial emosi, dan kemajuan fisik. Di samping itu, media juga dapat menjadi alat untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi.

Namun pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran yang ditemui pada SD Pertiwi 2 Kota Ternate masih kurang menarik dan menantang, dan juga guru hanya menggunakan media *Power Point* dalam proses belajar mengajar. Sedangkan siswa memiliki sifat yang amat aktif dan suka bermain, namun kurangnya fasilitas penunjang keaktifan mengakibatkan mereka seringkali gaduh dan bermain sendiri serta kurang fokus terhadap proses belajar mengajar.

Kurangnya Media pembelajaran yang dapat melibatkan partisipasi siswa dalam penggunaannya, kurang menarik perhatian siswa, kurang memberikan tantangan bagi siswa, dan tidak dapat digunakan oleh siswa. Oleh karena itu, peneliti menetapkan solusi dengan mengembangkan media inovatif. Dengan media yang inovatif, siswa dapat belajar secara interaktif dan terlibat dalam penggunaan media yang menarik dan menantang bagi mereka untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan perkembangan mereka. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media *puzzle book*.

Pemilihan media permainan *puzzle* dikarenakan karakteristik media yang sangat cocok dikembangkan untuk anak usia Sekolah Dasar. Peneliti sebelumnya Darmawan dkk, (2019) mengatakan bahwa dengan adanya pengembangan media *puzzle* sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan unsur permainan akan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang

menyenangkan, dimana media permainan *puzzle* susun kotak, valid dan praktis digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar ini dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan. Komang dkk, (2021) juga menambahkan bahwa media pembelajaran *puzzle* sangat layak digunakan dalam pembelajaran untuk siswa di sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam memilih media *puzzle*, guru harus memperhatikan karakteristik dari peserta didik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Menurut Irawan dkk, (2022) juga membuktikan bahwa media *crossword puzzle* dapat meningkatkan kemandirian dan keaktifan peserta didik pada saat mempelajari materi matriks. Dari beberapa penelitian tersebut, diperoleh bahwa penggunaan suatu media dapat memberi dampak yang baik untuk peserta didik yaitu dapat memahami materi yang disampaikan dan pendidik perlu mengembangkannya dalam berbagai media yang baik untuk peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan memberikan solusi dalam pengembangan suatu media pembelajaran *Puzzle Book* untuk siswa kelas V SD Pertiwi 2 Kota Ternate pada muatan IPA.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Book* Untuk Siswa Kelas V SD Pertiwi 2 Kota Ternate Pada Muatan IPA”**.

## **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang ada, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Book* Untuk Siswa Kelas V SD Pertiwi 2 Kota Ternate Pada Muatan IPA khususnya pada materi ekosistem yang memenuhi standar validitas, dan kepraktisan dalam pengembangan media *puzzle book*. Pada penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai pada tahap revisi desain, dan disarankan untuk peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian ini untuk dapat melengkapi sampai pada tahap terakhir.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran *puzzle book* untuk siswa kelas V SD Pertiwi 2 Kota Ternate pada muatan IPA dapat memenuhi standar valid?
2. Apakah media pembelajaran *puzzle book* untuk siswa kelas V SD Pertiwi 2 Kota Ternate pada muatan IPA dapat memenuhi standar praktis?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui standar valid pengembangan media pembelajaran *puzzle book* untuk siswa kelas V SD Pertiwi 2 Kota Ternate pada muatan IPA.

2. Untuk mengetahui standar praktis pengembangan media pembelajaran *puzzle book* untuk siswa kelas V SD Pertiwi 2 Kota Ternate pada muatan IPA.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Rencana produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media *puzzle book* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Adapun spesifikasinya sebagai berikut:

1. Media *Puzzle Book* menggunakan gambar disesuaikan pada materi yang bermuatan IPA.
2. Bentuk potongan-potongan *puzzle* disesuaikan dengan kreasi peneliti.
3. Gambar pada media *puzzle* digambar dengan mendesainnya dan dicetak, ditempelkan pada kertas kartun, dan dipotong menjadi kepingan-kepingan *puzzle*.

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

Secara garis besar manfaat penelitian ini terdiri atas dua hal yaitu:

Manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan manfaat yang positif pada pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam meningkatkan minat belajar siswa.
  - b. Sebagai media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi siswa dan guru.

### a. Bagi siswa

Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dalam belajar.

### b. Bagi guru

Sebagai bahan ajar yang digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam menyampaikan materi.

### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengalaman bagi peneliti, karena dengan penelitian ini memberikan wawasan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa media *puzzle book*.

## **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi yang digunakan oleh peneliti pada pengembangan media berbasis *puzzle book* yaitu menguji kevalidan dan kepraktisan media untuk siswa kelas V SD Pertiwi 2 Kota Ternate.

1. Media berbasis *puzzle book* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.
2. Media berbasis *puzzle book* ini hanya dapat digunakan pada muatan pelajaran IPA.

3. Produk media *Puzzle Book* ini dapat dimainkan oleh kelompok besar, sehingga membutuhkan beberapa media agar setiap anak mampu menggunakannya dengan merata.

## **H. Definisi Istilah**

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional tentang penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi secara terencana sehingga dapat belajar dengan efektif dan efisien.
2. *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan suatu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh.
3. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah. IPA didefinisikan sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara alam.
4. Ekosistem merupakan sebuah sistem ekologi yang terbentuk oleh interaksi yang tak terpisahkan antara organisme hidup dengan lingkungannya. Ekosistem juga dapat dianggap sebagai sebuah struktur kesatuan secara keseluruhan dan menyeluruh antara semua unsur lingkungan hidup yang saling mempengaruhi.