

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, dan dapat menimbulkan perubahan dalam dirinya (Hamalik, 2013). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU nomor 20 tahun 2003, pasal 1 ayat 20). Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan muatan kurikulum dalam tiap satuan pendidikan. Dalam pasal 37 ayat 1 UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional salah satu muatan dalam kurikulum satuan pendidikan dasar dan menengah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Adapun kajian dalam Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi. Pada tingkatan sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial sudah dipelajari dari kelas III. Sapriya (2016) menyatakan bahwa materi pada mata pelajaran IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah di disiplin pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik.

Ketika mempelajari mata pelajaran IPS maka diharapkan peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat. Dalam Permendiknas nomor 22 tahun

2006 disebutkan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Selain itu mempelajari IPS juga dapat memiliki kemampuan dalam berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Pendidikan IPS untuk peserta didik pada jenjang sekolah dasar sangatlah penting, karena peserta didik sebagai anggota masyarakat perlu mengenal masyarakat dan lingkungannya. Untuk mengenal masyarakat peserta didik dapat belajar dari media cetak, media elektronik maupun secara langsung melalui pengalamannya dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Arsyad (2015) guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Menurut Arsyad (2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Penggunaan media sangat membantu guru dalam melakukan proses pengajaran. Media dapat membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Penggunaan media juga dapat

membangkitkan minat belajar peserta didik. Adanya media tersebut dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik dapat berperan aktif selama proses belajar.

Peneliti melakukan observasi kepada peserta didik dan wawancara kepada guru kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik. Hasil wawancara tersebut ditemukan beberapa permasalahan yaitu beberapa peserta didik masih belum fokus ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran hanya berpusat pada buku paket. Pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru menggunakan sumber belajar berupa buku paket. Media yang digunakan oleh guru terdapat pada buku paket tersebut. Penggunaan media yang terbatas ini dinilai kurang menarik perhatian peserta didik karena penyajian materinya lebih banyak bacaannya. Karakteristik peserta didik yang aktif dan masih suka bermain, sedangkan media penunjang keaktifan mereka masih terbatas ketersediaannya membuat peserta didik berbicara dengan teman yang lainnya serta bermain sendiri sehingga kurang memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan media berupa media puzzle pada materi jenis-jenis pekerjaan. Materi jenis-jenis pekerjaan dipilih dan disesuaikan dengan media puzzle yang akan dikembangkan. Menurut Situmorang dalam Husna (2017) menyatakan bahwa puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf, atau angka-angka yang disusun

seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk suatu pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan puzzle secara cepat dan tepat. Wahyuni dan Yolanita dalam Husna (2017) menyebutkan kelebihan puzzle yaitu: permainan puzzle dapat menarik minat belajar peserta didik, gambar pada puzzle dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena tidak semua objek benda dapat di bawah ke kelas, peserta didik dapat melihat, mengamati, dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan.

Penelitian tentang puzzle pernah dilakukan oleh Rumakhit pada tahun 2017, yang berjudul Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. Metode penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (R&D), dari hasil tersebut membuktikan bahwa media permainan puzzle dapat menarik perhatian peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari puzzle pada penelitian ini adalah puzzle berbentuk 3 dimensi, kejelasan gambar sesuai dengan aslinya sedangkan kekurangan dari puzzle ini adalah peserta didik masih kesulitan dalam menyusun puzzle, pembuatan media yang lama dan rumit serta ukuran puzzle yang tidak presisi.

Penelitian yang dikembangkan peneliti dengan menggunakan media puzzle ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran. Menurut Herawati dalam Husna dkk. (2017) dengan menggunakan media puzzle peserta didik mampu memahami konsep dan

dapat menyelesaikan permasalahan dengan saling menghargai. Selain itu Media puzzle dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik”.

Pengembangan media ini bertujuan agar pembelajaran lebih menarik sehingga peserta didik ikut berperan aktif dalam pembelajaran, dan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi pada mata pelajaran IPS. Sehingga peserta didik mampu mengingat materi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Menurut Susanto dalam Suasari (2017) media pembelajaran IPS adalah sarana untuk mendekatkan peserta didik dengan sumber belajar melalui metode yang relevan. Dalam rangka mengembangkan aspek sosial peserta didik, maka media pembelajaran IPS menjadi hal yang mutlak digunakan dalam setiap pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau disebut *research and development (R&D)*. Menurut Utama (2015) penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Karena keterbatasan

waktu maka Peneliti hanya menggunakan 3 dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*) dan pengembangan (*Develop*).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini: "Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik?".

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah: mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik.

## **D. Manfaat Penelitian / Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
  - a. Membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan.
  - b. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan antusiasme belajar peserta didik.
  - c. Peserta didik dapat terlibat langsung dalam penggunaan media.
  - d. Media puzzle dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat.
2. Bagi guru
  - a. Guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama materi jenis-jenis pekerjaan.

- b. Guru menjadi termotivasi dalam memanfaatkan media pembelajaran menjadi lebih menarik.

#### **E. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 pada mata pelajaran IPS dengan materi jenis-jenis pekerjaan.
2. Pengembangan media ini menggunakan model 4-D tetapi hanya 3 tahap yang digunakan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Tahap penyebaran (*disseminate*) pada model 4-D ini tidak dilakukan karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, sehingga dengan 3 tahap yang dilakukan diharapkan media yang dihasilkan dapat menunjang pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan penelitian.

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional dari istilah yang terdapat pada judul penelitian ini antara lain:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran.

2. Puzzle

Puzzle adalah media pembelajaran yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar-gambar menjadi sebuah pola tertentu.

### 3. Mata pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Pendidikan IPS untuk peserta didik pada jenjang sekolah dasar sangatlah penting, karena peserta didik sebagai anggota masyarakat perlu mengenal masyarakat dan lingkungannya.

