

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran bagi siswa untuk dapat meningkat kemampuan untuk berfikir kritis dan mengembangkan pengetahuan. Sesuai dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional secara tegas menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Pendidikan di harapkan untuk dapat mengembangkan kualitas kehidupan yang baik serta menambahkan wawasan yang luas pada masa yang akan datang.

Jalur pendidikan dapat ditempuh melalui pendidikan formal dan pendidikan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang dilaksanakan di sekolah. Pendidikan formal berperan penting dalam mutu pendidikan yang ada di sekolah. Mutu pendidikan di sekolah tidak lepas dari proses belajar tematik meliputi pembelajaran IPA, IPS dan Bahasa Indonesia yang dilaksanakan pada saat di sekolah. Belajar pada hakikatnya proses interaksi antara siswa dengan siswa, guru dengan siswa serta siswa dengan lingkungan disekitarnya. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia yaitu kurikulum 2013 yang meliputi 4 aspek 1) aspek pengetahuan, 2) aspek

ketrampilan, 3) aspek perilaku, 4) aspek sikap Menurut Putri, dkk (2018:212). Kurikulum 2013 membawa amanah untuk menanamkan nilai pancasila pada diri anak melalui pendidikan karakter.

Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi alat bantu guru dalam memperbaiki pembelajaran . Penggunaan media pembelajaran puzzpa tania dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Media puzzpa tania merupakan media yang cukup menyenangkan karena menekankan siswa aktif dalam pembelajaran dikelas karena menyusun puzzpa tania harus membutuhkan kesabaran siswa karena media puzzpa tania sangat menantang bagi siswa dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa saling berinteraksi dengan kelompoknya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Islam Sultan Agung 4 yaitu ibu Dewi Khanifah CH, S.Pd pada tanggal 22 Januari 2020 tahun ajaran 2019/2020 bahwa guru hanya mengajar menggunakan buku siswa dan menampilkan gambar atau video pada LCD sehingga materi yang dipelajari belum secara maksimal. Masalah lain yang diperoleh siswa sulit untuk berkonsentrasi pada saat pembelajaran, siswa sering mengobrol dengan teman pada saat pembelajaran , sulit pengkondisian kelas dan keluar kelas pada saat di tinggal guru. Selain melakukan wawancara, memperoleh observasi pada saatkegiatan pembelajaran di kelas untuk mengetahui cara guru melaksanakan kegiatan mengajar pada siswa saat di dalam ruangan. Observasi juga di lakukan ketersediaan bahan ajar dan media untuk pembelajaran ada beberapa media pembelajaran di kelas seperti globe, LCD,

bangun ruang, alat peraga kerangka manusia. Dalam pembelajaran IPS materi perjuangan para pahlawan dimana media hanya gambar poster hal ini membuat siswa menjadi belum paham karena kurangnya penjelasan yang lebih kurang mendalam.

Berdasarkan permasalahan yang sudah di jelaskan, terutama pada mata pelajaran tematik tema 5 subtema 3 tentang perjuangan para pahlawan pemahaman siswa masih rendah. Oleh karena itu, untuk bisa membuat siswa lebih paham untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas di butuhkan bahan ajar yang inovatif dan membuat siswa lebih memahami dan mengenal perjuangan para pahlawan. Bahan ajar yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa yaitu menggunakan media puzzle.

Media puzzle merupakan salah satu media berbasis visual. Untuk mengatasi permasalahan perlu adanya media yang dicapai yaitu media puzzle. Prinsip yang harus di ketahui penggunaan media berbasis visual yang efektif yaitu menekankan pada informasi sehingga proses pembelajaran terlaksana dengan baik. Kelas IV tentunya siswa sudah paham tentang perjuangan para pahlawan pembelajaran dengan baik. Diharapkan media puzzle dapat memiliki nilai yang baik dalam proses pembelajaran. Di SD Islam Sultan Agung 4 pembelajaran perjuangan para pahlawan masih menggunakan poster, buku LKS atau buku paket siswa dan belum menggunakan media puzzle dengan adanya media puzzle untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran perjuangan para pahlawan dan mudah di pahami oleh siswa, serta tidak membosankan siswa .

Puzzpa tania adalah media gambar yang berbentuk potongan-potongan kecil yang sudah di beri gambar untuk di susun kembali seperti gambar semula. Menurut Rahayu (2010:76) Puzzpa tania adalah permainan bongkar pasang yang dapat di kombinasikan dengan gambar-gambar yang di sukai anak. Sedangkan Menurut Elib (2018) kata puzzpa tania berasal dari kata bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzpa tania merupakan media sederhana yang di mainkan dengan bongkar pasang. Selain itu media puzzpa tania tidak hanya untuk berbagi tetapi juga untuk mengasah otak dan melatih kecepatan berfikir dan tangan oleh karena itu media puzzpa tania diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan membaca siswa. Oleh karena itu berdasarkan uraian diatas perlu dikembangkan media pembelajaran yang dikemas menarik untuk menunjang proses pembelajaran . Dengan menggunakan media puzzpa tania siswa diharapkan pembelajaran mendapatkan pengalaman langsung tentang mata pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Dengan mengembangkan media puzzpa tania bertujuan untuk mengembangkan media puzzpa tania yang dapat digunakan siswa untuk mempermudah siswa dalam belajar perjuangan para pahlawan dan media pembelajaran yang bisa digunakan layak dan efektif didalam kelas maupun diluar kelas. Melalui permainan puzzpa tania yang disusun oleh siswa secara berkelompok menjadikan proses pembelajaran lebih menantang dan mendapatkan perhatian siswa dalam belajar sehingga semangat dalam proses pembelajaran. Seiring perkembangan dunia pendidikan saat ini puzzpa tania

sebelumnya belum pernah dikembangkan di SD Islam Sultan Agung 4 sehingga digunakan sebagai media pembelajaran dan tidak membosankan dalam pembelajaran dikelas. Dari uraian diatas sebagai suatu alasan peneliti dalam mengambil sebuah penelitian dengan menggabungkan suatu model pembelajaran yang baru yang berbantuan dengan media pembelajaran . Berdasarkan penjelasan di atas, maka membutuhkan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa menjadi paham dalam mempelajari perjuangan para pahlawan berupa bahan ajar media puzzpa tania dengan judul “ Pengembangan Media Puzzpa Tania pada muatan IPS Tema 5 Subtema 3 Siswa Kelas IV SD Islam Sultan Agung 4”.

B. Pembatasan Masalah

Masalah di batasi pada pengembangan bahan ajar berupa media puzzpa tania untuk mata pelajaran tematik tema 5 subtema 3 perjuangan para pahlawan berdasarkan pada KD 4.5.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media puzzpa tania tema 5 sub tema 3 untuk siswa kelas IV SD Islam Sultan Agung 4?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran puzzpa tania pada tema 5 sub tema 3 dengan menggunakan puzzpa tania ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat di uraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan produk berupa media puzzpa tania pada tema 5 subtema 3 kelas IV SD Islam Sultan Agung 4.
2. Mengetahui kelayakan media puzzpa tania pada tema 5 sub tema 3 dengan menggunakan puzzpa tania.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai sumber referensi terkait media puzzpa tania.
 - b. Sebagai referensi dalam pengembangan bahan ajar pendamping.
- 2) Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Memberikan masukan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media puzzpa tania
 - 2) Sebagai alternatif guru untuk menyampaikan pembelajaran tema 5 sub tema 1 perjuangan para pahlawan
 - 3) Memperkaya pemahaman guru dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran

4) Membantu guru untuk mempermudah dalam menjelaskan materi pembelajaran

b. Bagi Siswa

- 1) Berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam belajar
- 2) Sebagai pendamping siswa untuk menambah pembelajaran melalui penggunaan pengetahuan dalam pembelajaran tematik
- 3) media puzzle tania membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

c. Bagi Sekolah

- 1) Berpengaruh terhadap mutu pendidikan di sekolah
- 2) Berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar.

