

# **BAB I**

## **PENDAHULUAAN**

Pada bab ini akan dibahas sepuluh hal pokok, diantaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang pesat di Indonesia merupakan salah satu faktor yang terpenting dalam perubahan kurikulum. Sejalan dengan hal itu, dalam memahami sejarah perkembangan kurikulum di Indonesia kita dapat mengambil pelajaran yang berguna untuk terus menyempurnakan kurikulum pendidikan di Indonesia. Kurikulum di Indonesia memang telah berubah berulang kali. Namun pada dasarnya perubahan kurikulum yang dilakukan oleh pemerintah adalah untuk perbaikan sistem pendidikan di Indonesia. Meskipun pada kenyataannya setiap kurikulum pastilah memiliki kekurangan dan perlu dievaluasi serta diperbaiki agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Pengembangan kurikulum merupakan proses dinamika sehingga dapat merespon terhadap tuntutan struktur pemerintah tentang proses pendidikan di Indonesia (Abdullah & Maryati, 2019).

Kurikulum merupakan salah satu bagian penting terjadinya suatu proses pembelajaran dalam pendidikan. (Fadilah & Suparwoto, 2016). Kurikulum merupakan perangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan pelajaran

serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Zaini, 2015). Kurikulum 2013 merupakan suatu konstruksi kurikulum yang mengintegrasikan dua kerangka besar yaitu kompetensi dan karakter dalam diri peserta didik untuk menginternalisasikan suatu kesatuan kecerdasan intelektual (*intellectual qoutient*), kecerdasan emasional (*emotional qoutient*), dan kecerdasan spritual (*spiritual qoutient*) (Sulaeman, 2015). Pada kurikulum 2013, standar isi diturunkan dari standar kompetensi lulusan melalui kompetensi yang tidak terikat pada mata pelajaran (Fadilah & Suparwoto, 2016). Kurikulum 2013 ini merupakan suatu kebijakan baru dari pemerintah dalam bidang pendidikan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan dan persoalan yang akan dihadapi oleh bangsa Indonesia di masa depan. Kurikulum dalam hal ini diharapkan dapat memberikan keseimbangan dari aspek kognitif, aspek efektif dan aspek psikomotor secara berimbang, sehingga pembelajaran yang terjadi dapat menyeimbangkan ketiga aspek tersebut (Kurniaman & Noviana, 2017).

Pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran, mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa yang dapat menumbuhkan dan mendorong siswa tersebut melakukan proses pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017). Pembelajaran merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa dapat aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, keterampilan serta kecerdasan yang diperlukan baik untuk siswa itu sendiri maupun masyarakat, bangsa, dan negaranya (Hanafy, 2014). Dalam proses pembelajaran, agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada

siswa, diperlukan sebuah alat bantu atau media untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu keuntungan yang dapat dirasakan oleh guru dengan adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dapat menyajikan materi dengan efisien dan siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran (Rejeki, 2020).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perkembangan media pembelajaran sangat mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Abdullah & Maryati, 2019). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat – alat atau sarana untuk menyampaikan pesan – pesan pembelajaran untuk menyusun kembali informasi visual atau verbal (Jannah, 2009). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk siswa, khususnya sekolah dasar. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yaitu menyukai benda-benda yang nyata atau bersifat konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa benda konkret akan sangat membantu siswa agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Penggunaan benda konkret itu sendiri dalam proses belajar dan mengajar terutama bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu dan proses kerja suatu objek studi tertentu atau bagian – bagian serta aspek – aspek lain yang diperlukan oleh siswa tersebut (Saputro, 2021). Selain benda-benda atau media bersifat nyata (konkret), media yang dipilih juga harus

kreatif dan inovatif sehingga menambah semangat siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Namun pada kenyataannya, sebagian besar guru hanya menggunakan media yang sudah sering digunakan pada umumnya, serta media yang digunakan tidak kreatif dan inovatif (Afnibar, 2021). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru di SD Negeri 4 Penarukan pada hari Selasa, 11 Oktober 2022 sampai dengan Sabtu, 15 Oktober 2022 ditemukan fakta bahwa masih terdapat siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran dan siswa kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga merasa bosan atau jenuh saat mengikuti proses belajar mengajar dengan media yang monoton atau tidak berubah-ubah. Sehingga adanya permasalahan ini, berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari kriteria ketuntasan minimal siswa sesuai yang telah ditetapkan oleh sekolah (Pradja & Tresnawati, 2018). Hasil belajar sangat memengaruhi dalam meningkatkan mutu pembelajaran bagi siswa yang ingin mengembangkan wawasan atau mengembangkan skill yang siswa miliknya. Jika hasil belajar siswa rendah, maka akan berpengaruh terhadap kenaikan jenjang siswa ke tahap berikutnya. Oleh karena itu, setiap proses pembelajaran diharapkan siswa memperoleh hasil belajar yang baik dan maksimal. Sebagai seorang siswa harus mampu menunjukkan kemampuan dan kualitas belajarnya sehingga hasil belajarnya menjadi meningkat (Nurhasanah & Sobandi, 2016)

Bedasarkan pemaparan di atas, maka dilaksanakan studi dokumen terhadap hasil belajar siswa kelas V untuk menunjang hasil dari observasi langsung dan

wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 4 Penarukan. Adapun studi dokumen terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 4 Penarukan disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1  
Rekapitulasi Hasil Belajar Tematik  
SD Negeri 4 Penarukan

No	Nama Sekolah	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Yang Mencapai KKM		Siswa Yang Belum Mencapai KKM	
					Siswa	%	Siswa	%
1	SD Negeri 4 Penarukan	V	72	37	17	46%	20	54%
	Jumlah			37	17	46%	20	54%
	Rata-rata			37	63,4	46 %	73,7	54%

Berdasarkan Tabel 1.1, sebagian besar hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah dengan presentase 54 %. Upaya yang dapat ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media yang tepat dan kreatif dalam pembelajaran. Salah satu media yang akan dikembangkan yaitu media *panpuzfape* (Papan *Puzzle* Fasilitas Pengetahuan). Pengembangan media *panpuzfape* ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar terhadap pembelajaran tematik. Penelitian ini relevan untuk dilaksanakan dikarenakan sudah terdapat beberapa ahli yang telah melaksanakan penelitian serupa.

Penelitian tersebut mengemukakan hasil penelitian penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar terhadap pembelajaran IPA. Media tersebut dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil penelitian dan validasi ahli dengan

hasil rata-rata presentase validasi ahli materi sebesar 100%, ahli media memberikan penilaian dengan rata-rata presentase sebesar 99,5% dengan predikat sangat tinggi, maka dari itu media *puzzle* masih layak digunakan dalam proses pembelajaran (Londa, 2018). Sejalan dengan penelitian Febyanita & Wardhani (2017) penelitian tersebut mengemukakan hasil penelitian pengembangan media *puzzle* materi siklus air untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media tersebut dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil penelitian dan validasi para ahli dengan hasil rata-rata presentase validasi ahli materi sebesar 95% dengan kriteria sangat layak.

Hasil penelitian tersebut memperkuat untuk mengembangkan media papan *puzzle* fasilitas pengetahuan. Secara umum penelitian ini hampir sama dengan penelitian sebelumnya yakni mengembangkan suatu media pada materi tertentu. Namun terdapat perbedaan dalam pengembangan media papan *puzzle* fasilitas pengetahuan dengan penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh Londa (2018) dan Febyanita & Wardhani (2017). Perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian sebelumnya yaitu terdapat pada materi pembelajaran yang akan dituangkan dalam media *panpuzfape*. Media *Panpuzfape* atau Papan *Puzzle* Fasilitas Pengetahuan merupakan model teka-teki dengan bentuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. Selain itu *puzzle* adalah permainan yang sangat populer, terutama dikalangan anak-anak. Pada umumnya gambar yang digunakan adalah gambar kesukaan anak-anak seperti kartun, angka, buah, mobil, hewan, dan lain sebagainya. *Puzzle* juga sangat menarik bagi siswa yang dapat menarik minat belajar siswa dan menumbuhkan rasa kerja sama bagi setiap siswa (Pangastuti, 2019).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Panpuzfape* Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang yang dipaparkan, adapun identifikasi masalah yang didapat antara lain:

- 1) Media yang digunakan tidak kreatif dan inovatif
- 2) Siswa kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran.
- 3) Kurangnya fasilitas yang mendukung dalam proses pembelajaran
- 4) Siswa juga merasa bosan atau jenuh saat mengikuti proses belajar mengajar dengan media yang monoton atau tidak berubah-ubah.
- 5) Rendahnya hasil belajar siswa
- 6) Media *panpuzfape* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah dapat menunjukkan bahwa ruang lingkup kajian yang ditemukan dapat dikatakan cukup luas, maka dari itu untuk menghindari luasnya ruang lingkup kajian dan dapat menciptakan hasil yang optimal, perlu dilakukan pembatasan masalah terhadap penelitian ini. Berpijak pada identifikasi masalah, pembatasan masalah ini difokuskan terhadap perlunya pengembangan media *panpuzfape* yakni dengan materi tema peristiwa dalam kehidupan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. Pada

penelitian ini dilakukan uji kelayakan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli materi dan ahli media), praktisi serta respon siswa.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana rancang bangun media *panpuzfape* pada tema peristiwa dalam kehidupan untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V di sekolah dasar?
- 2) Bagaimana validitas media *panpuzfape* pada tema peristiwa dalam kehidupan untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V di sekolah dasar?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan siswa pada media *panpuzfape* pada tema peristiwa dalam kehidupan untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V di sekolah dasar ?
- 4) Bagaimana efektivitas pengembangan media *panpuzfape* pada tema peristiwa dalam kehidupan untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V di sekolah dasar ?



## 1.5 Tujuan Pengembangan

Bedasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media *panpuzfape* pada tema peristiwa dalam kehidupan untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V di sekolah dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas media *panpuzfape* pada tema peristiwa dalam kehidupan untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V di sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan siswa pada media *panpuzfape* pada tema peristiwa dalam kehidupan untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V di sekolah dasar
- 4) Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media *panpuzfape* pada tema peristiwa dalam kehidupan untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V di sekolah dasar.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai landasan teori dalam pengembangan media *panpuzfape* dan perkembangan dunia pendidikan

## 2) Manfaat Praktis

### a) Bagi siswa

Pengembangan media *panpuzfape* yang dapat membantu siswa menjadi aktif, mudah memahami materi pembelajaran, serta kemampuan pemecahan masalah yang baik sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal

### b) Bagi guru

Media *panpuzfape* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif

### c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi atau alternatif dari permasalahan yang ada di sekolah dan memperbaiki kualitas pendidikan untuk mengatasi pembelajaran tematik.

### d) Bagi penelitian lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan referensi bagi penelitian lain dalam melakukan penelitian pada bidang sejenisnya.

## 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu media *panpuzfape* pada tema peristiwa dalam kehidupan untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V di sekolah dasar. Adapun spesifikasi produknya adalah sebagai berikut.

- 1) Media *panpuzfape* yang dikembangkan adalah media permainan yang terbuat dari kardus, karton dan styrofoam untuk permainan bongkar pasang dimana siswa mencocokkan serta memasangkan potongan – potongan *puzzle* sesuai dengan bentuknya.
- 2) Materi yang disajikan dalam media *panpuzfape* yaitu tentang peristiwa dalam kehidupan materi tema 7 sub tema 1 sehingga siswa dapat memahami materi yang diberikan.
- 3) Media *panpuzfape* mudah digunakan karena disesuaikan dengan kemampuan siswa seperti siswa hanya memasang potongan puzzle pada papan puzzle yang telah disediakan sehingga siswa mudah dalam menggunakan media *panpuzfape*. Media ini juga terlihat menarik karena terdapat berbagai perpaduan warna sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut.
- 4) Media *panpuzfape* yang dikembangkan berisi gambar-gambar yang sesuai dengan tema 7 dan dibuat semenarik mungkin dengan gambar berwarna agar siswa menjadi tertarik.
- 5) Media *panpuzfape* ini berukuran panjang 2 m dan lebar 1 m yang dibuat persis seperti mading. Di tengah-tengah diletakan potongan *puzzle* yang mencakup materi tema 7 subtema 1 yang diantaranya: pembelajaran IPS, pembelajaran IPA, pembelajaran PKN, pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, dan pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 6) Potongan – potongan *puzzle* dibuat sebanyak 5 buah dengan ukuran 5 cm dan lebar 5 cm untuk masing - masing potongan *puzzle*.
- 7) Media *panpuzfape* ini dilipat menjadi 3 bagian agar mudah dibawa kemana-mana.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk dilakukan sesuai hasil studi pendahuluan terkait kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media *panpuzfape* ini dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran, selama ini guru tidak menggunakan media yang konkret serta tidak kreatif dan inovatif. Siswa juga merasa bosan atau jenuh saat mengikuti proses belajar mengajar dengan media yang monoton atau tidak berubah-ubah. Oleh karena itu, pembuatan media *panpuzfape* ini siswa dapat memahami materi dengan baik dan memaksimalkan pengalaman belajarnya.

Pernyataan disebut didukung dengan data hasil studi pendahuluan dari guru kelas V di sekolah dasar di SD Negeri 4 Penarukan menyatakan bahwa media sangat berguna bagi sekolah dasar dengan menunjukkan sebanyak 70% guru juga menyatakan sangat penting dilakukan pengembangan media *panpuzfape* pada tema peristiwa dalam kehidupan di sekolah dasar.

## 1.9 Asumsi & Keterbatasan Pengembangan

### 1) Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Materi yang diberikan terlebih dahulu sudah disesuaikan dengan pembelajaran sekolah dasar.
- b) Siswa kelas V di SD Negeri 4 Penarukan memiliki karakteristik menyukai benda bersifat konkret dan memiliki ketertarikan terhadap sesuatu hal baru.

- c) Media *panpuzfape* ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan sekolah (guru dan siswa) dengan tujuan untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah.
- d) Media *panpuzfape* diyakini dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara aktif.

## 2) Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini, antara lain.

- a) Media *panpuzfape* yang dikembangkan berupa papan *puzzle* yang hanya dibuat berdasarkan materi peristiwa dalam kehidupan pada tema 7 sesuai dengan karakteristik siswa kelas V di sekolah dasar dan pembelajaran tematik
- b) Model ADDIE adalah acuan yang digunakan dalam melakukan pengembangan media *panpuzfape*, yang meliputi 5 tahapan yakni: analisis (*analysis*), perancangan produk (*design*), pengembangan produk (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media *panpuzfape* yang dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V di sekolah dasar. Sehingga produk yang dikembangkan hanya diperuntukan bagi siswa sekolah dasar.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan produk yang berkategori layak digunakan sesuai kebutuhan sehingga mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi.
- 2) Media *panpuzfape* merupakan media menggunakan *puzzle* sebagai dasarnya yang mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa

