

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kesadaran akan pentingnya pendidikan yang berkembang pesat saat ini sangat berpengaruh baik untuk masa depan. Hal ini mendorong masyarakat untuk tetap memperhatikan setiap gerak perubahan dan perkembangan dunia pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting bagi kehidupan manusia, Karena pendidikan bertujuan untuk memanusiakan manusia, mendewasakan manusia, serta merubah perilaku dan kualitas manusia menjadi lebih baik. Tujuan pendidikan dapat dicapai melalui proses pembelajaran di sekolah, yang mana proses pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi oleh pendidik kepada peserta didik untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan beberapa komponen pembelajaran. Menurut Parmiti (2014:6) “komponen sistem pembelajaran tersebut terdiri atas: a) peserta didik, b) lulusan dengan kompetensi yang diharapkan, d) pendidik, e) kurikulum, f) bahan pembelajaran”. Melibatkan komponen-komponen tersebut dalam pembelajaran sangatlah penting karena setiap komponen tersebut saling berkaitan.

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa, membuat siswa aktif dalam pembelajaran, dapat mencapai tujuan pembelajaran secara aktif dan berlangsung menyenangkan. Pembelajaran yang ideal tidak jauh dari seorang pendidik yang ideal pula. Pendidik atau guru yang ideal harus memiliki sifat yang antusias, mendorong

siswa untuk semangat belajar, mempunyai pengetahuan yang memadai, tahu bagaimana mengajar yang benar, dan mampu mengontrol kelas dengan baik. Hal tersebut berkaitan dengan hakikat pembelajaran yang ideal yang mana proses pembelajaran yang bukan saja berfokus pada hasil yang dicapai pembelajar, namun bagaimana proses pembelajaran yang ideal mampu memberikan pemahaman yang baik, keserdasan, ketekunan, kesematan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Pembelajaran ideal akan melatih, menanamkan sikap demokratis, dan memberikan peserta didik kebebasan dalam belajar sesuai dengan potensi yang mereka miliki dan dengan cara belajarnya sendiri yang tanpa sadar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut *Association of Educational and Communication Technology* (dalam Sadiman, dkk. 2012:6) media adalah “segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi”. Berdasarkan paparan tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk benda yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik. Oleh karena itu, berdasarkan paparan tersebut media sederhana dapat digolongkan sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran yang baik tidak lepas dari peran media sebagai alat bantu penunjang proses pembelajaran. Selain metode belajar secara konvensional (ceramah) di dalam kelas, penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan. Kedudukan media pembelajaran memiliki peran penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat materi pembelajaran yang semula abstrak bisa

dikonkretkan dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Media pembelajaran dapat membantu guru memperkaya wawasan siswa. Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran sangat berkaitan erat dengan teknologi pendidikan. Sesuai dengan definisi teknologi pendidikan menurut *Association for Educational Communications and Technology (AECT)* 2004 (dalam Tegeh, 2008: 20) menyatakan bahwa “teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika memfasilitasi belajar dan meningkatkan performa/kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai”. Sesuai dengan definisi teknologi pendidikan tersebut, dari kelima kawasan teknologi pendidikan, pada kawasan pengembanganlah media pembelajaran diciptakan. Dalam hal ini seseorang teknologi pembelajaran dituntut untuk mampu mengembangkan berbagai macam sumber belajar salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan haruslah sesuai dengan karakteristik siswa agar implementasi media pembelajaran dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Berkaitan dengan strategi penyampaian pembelajaran, perlu dikaji pula kecenderungan pembelajaran masa depan. Kecenderungan pembelajaran masa depan telah mengubah pendekatan pembelajaran tradisional ke arah pembelajaran yang disebut sebagai abad pengetahuan. Oleh karena itu, pendidik masa depan dapat berfungsi sebagai seniman dan ilmuwan dalam merancang sumber-sumber belajar untuk dimanfaatkan saat pelaksanaan pembelajaran. Sehubungan dengan itu sangat diperlukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan guru dalam merancang

pembelajaran terutama dalam upaya memecahkan permasalahan pembelajaran agar lebih berkualitas.

Searah dengan perkembangan pendidikan dimasa depan mengharuskan adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut dilakukan karena terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa saat belajar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas 2 di MI At-Taufiq Singaraja, yang dilakukan pada tanggal 26 April 2018, dimana saat proses pembelajaran Siswa hanya bergantung pada media papan tulis dan buku ajar sebagai sumber belajar satu-satunya. Padat dan rumitnya materi membuat penyampaian materi dikelas kurang maksimal sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa tergolong rendah. Hal tersebut membuat guru sadar bahwa dengan mengandalkan media papan tulis dan buku ajar saja tidak cukup untuk membuat siswa itu faham terhadap materi yang di sampaikan oleh guru, terutama dalam proses pembelajaran tematik. Maka disini guru membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan materi-materi dan meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran tematik disini merupakan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema sehingga siswa tidak perlu mempelajari mata pelajaran secara terpisah. Pembelajaran tematik juga memudahkan siswa dalam belajar memadukan antara pelajaran yang satu dengan lainnya yang saling berkaitan. Namun, kadangkala kesulitan guru dalam pembuatan media dan memadukan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu ini juga menjadi salah satu faktor penghambat rendahnya nilai hasil belajar siswa. Karena terciptanya siswa yang cerdas dan kreatif dihasilkan dari guru yang cerdas

dan kreatif pula (guru professional). Dalam dunia pendidikan terdapat banyak media pembelajaran dan model pembelajaran yang efektif digunakan saat proses pembelajaran, salah satu di antaranya yaitu media *Puzzle* dan model pembelajaran *Make a Match*.

Menurut Patmonodewo (dalam Lanang 2017) “Media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan cara membongkar pasang media dan mencocokkan/menggabungkan media satu dengan media yang lainnya”. Sedangkan menurut Sari, (2016:5) “pengembangan media *Puzzle* ini dapat mendorong siswa secara aktif, kreatif, dan meningkatkan keingin tahuannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan kelompok dengan cara menyusun potongan gambar berdasarkan kartu soal beserta jawabannya”. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan tematik anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle yang disesuaikan berdasarkan pasangannya masing-masing sehingga menjadi sebuah media yang utuh.

Sedangkan model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran Kooperatife yang mana model pembelajaran ini merupakan sistem pembelajaran yang mengutamakan kemampuan bekerja sama dan bersosialisasi dengan teman sejawat. Selain menanamkan kemampuan berinteraksi yang baik juga menanamkan kemampuan berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan yang dibantu dengan menggunakan sebuah media kartu atau media *Puzzle*.

Sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran tematik mata pelajaran matematika dan bahasa indonesia, dirasa perlu adanya suatu inovasi baru dalam pengembangan sistem pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan efektif serta efisien dalam pemanfaatannya. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran tematik kelas 2 di MI At-Taufiq Singaraja.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Pembelajaran hanya berpatokan pada media papan tulis dan buku ajar saja, sehingga diperlukan sebuah media sederhana sebagai sarana pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa saat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Proses pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah membuat siswa cepat bosan dan enggan untuk memperhatikan penjelasan guru.
3. Masih terdapat nilai belajar siswa yang dibawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

## 1.3 Pembatasan Masalah

Banyaknya uraian permasalahan yang diidentifikasi oleh penulis, maka permasalahan dapat dipersempit dan difokuskan dengan membatasi masalah pengembangan media sederhana *Puzzle* berbasis *Make a Match*. Penggunaan media sederhana *Puzzle* ini sebagai sarana pembelajaran inovatif yang dapat membantu

siswa saat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik kelas 2 di MI At-Taufiq Singaraja.

#### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses rancang bangun Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* Pada Mata pelajaran matematika dan bahasa indonesia Kelas 2 di MI At-Taufiq Singaraja?
2. Bagaimanakah hasil validasi Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* Pada Mata pelajaran matematika dan bahasa indonesia Kelas 2 di MI At-Taufiq Singaraja, menurut *review* ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan?
3. Bagaimanakah efektivitas Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik Kelas 2 di MI At-Taufiq Singaraja?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses rancang bangun Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* Pada pembelajaran Tematik Kelas 2 di MI At-Taufiq Singaraja.
2. Untuk mengetahui hasil validasi Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* Pada pembelajaran Tematik Kelas 2 di MI At-Taufiq Singaraja, menurut *review* ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan.

3. Untuk mengetahui efektivitas Media *Puzzle* berbasis *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik Kelas 2 di MI At-Taufiq Singaraja.

## 1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini akan kekayaan teoritis dalam pengembangan Media *Puzzle* yang ada di jurusan Teknologi Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Pengembangan Media *Puzzle* ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi di dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

- b. Bagi Guru

Hasil yang berupa Media *Puzzle* dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih menantang dan menarik.

- c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat sebagai alternative kebijakan sekolah dalam memotivasi guru-guru untuk menggunakan Media *Puzzle* pada proses pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala yang dikeluhkan oleh guru.

- d. Bagi Peneliti Lain

Hasil Penelitian ini dapat memberikan motivasi dan refrensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai karakteristik siswa.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah Media *Puzzle* pada mata pelajaran matematika dan bahasa indonesia. Media *Puzzle* ini berfungsi sebagai alternative memudahkan guru dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru, memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Saat penyampaian materi siswa akan lebih tertarik dan lebih mudah menangkap serta memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, kinerja siswa atau hasil belajar siswa akan meningkat dan lebih baik dari yang sebelumnya. Adapun spesifikasi produk pengembangan Media *Puzzle* sebagai berikut.

1. Produk ini berupa Media Sederhana atau Media *Puzzle* pada mata pelajaran matematika dan bahasa indonesia siswa kelas 2 di MI At-Taufiq Singaraja.
2. Materi yang disajikan dalam satu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar saja yaitu mengenal bilangan asli sampai 500. Materi disajikan dalam bentuk Media Sederhana berbentuk *Puzzle*.
3. Media *Puzzle* ini dikembangkan dengan menggunakan papan belajar dan kain flanel sebagai bahan utama dengan bantuan beberapa bahan atau peralatan lain seperti kertas Box/kertas Kartoon, kertas manila, gunting, Lem Bakar, dan masih banyak lagi peralatan atau bahan lainnya.

4. Media *Puzzle* ini dapat digunakan di depan kelas dan dapat diaplikasikan langsung oleh siswa saat proses pembelajaran.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan keadaan di lapangan dalam proses pembelajaran di kelas siswa cenderung kurang aktif dan cepat bosan karena proses pembelajaran masih menggunakan media papan tulis dan buku ajar yang disediakan oleh sekolah. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa.

Dengan dibuatkannya media *Puzzle* ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif, tidak cepat bosan, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dengan adanya media tersebut siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dipelajari. Sedangkan bagi siswa yang agak lambat dalam memahami materi dapat belajar secara berulang-ulang sampai siswa benar-benar memahami materi yang dipelajari.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan Media *Puzzle* ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

1. Pengembangan Media *Puzzle* berdasarkan kebutuhan di sekolah tempat penelitian ini, yaitu kelas 2 di MI At-Taufiq Singaraja.
2. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa Media *Puzzle* sederhana yang digunakan untuk mengatasi permasalahan guru

dalam menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di MI At-Taufiq Singaraja.

3. Penyebaran produk dari hasil penelitian pengembangan ini hanya terbatas di MI At-Taufiq Singaraja, karena keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dari itu dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan merangkai, menciptakan, dan memanipulasi segala sesuatu yang telah dirancang sebelumnya menjadi suatu produk yang nyata yang harus di uji coba dan bukan untuk menguji teori sehingga nantinya produk tersebut dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas.
2. Media Pembelajaran Sederhana merupakan Media yang tidak berbasis teknologi dan dapat di buat sendiri. Selain itu juga tidak memerlukan banyak biaya.

Media *Puzzle* merupakan Media Sederhana 3 dimensi yang dapat dibongkar pasang dan mudah di aplikasikan oleh siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.