

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia untuk mencapai hasil belajar siswa yang maksimal dan mampu menambah pengetahuan. Pendidikan Nasional Indonesia memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa seperti terdapat dalam Pembukaan UUD 1945. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 menjelaskan bahwa Negara Indonesia menginginkan bangsanya menjadi bangsa yang cerdas untuk mencapai kehidupan yang makmur dan sejahtera. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidik ataupun guru memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi siswa yang dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memberikan kesempatan untuk bermain dan beraktivitas, menciptakan suasana aman dalam diri siswa, kegiatan pembelajaran tidak hanya didominasi oleh guru tetapi siswa, guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, pengarah dan motivator. (Ismiyatun, dkk., 2013).

Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar peserta didik. Pembelajaran konvensional berupa ceramah membuat pembelajaran masih terpusat pada guru dan siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Pembelajaran seharusnya memperhatikan faktor siswa selaku subjek belajar dan memilih media dan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Namun pada kenyataannya saat ini, sebagian besar guru di sekolah

dasar masih menggunakan pembelajaran ceramah untuk menerangkan pelajaran kepada siswa. Pembelajaran tersebut menyebabkan siswa kurang antusias terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru, beberapa siswa ada yang bermain-main dengan teman di sampingnya, banyak siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang di ajukan guru, dan tidak ada siswa yang bertanya apabila ada materi yang belum jelas, sehingga pemahaman siswa rendah terhadap materi yang disampaikan.

Soebachman (dalam Defi, R., dkk, 2021) menyatakan bahwa *puzzle* merupakan permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi.

Alasan peneliti ingin melakukan penelitian dan pengembangan media *puzzle* ini karena media yang digunakan sebelumnya di SDN. 060934 Kwala Bekala Medan Johor masih sederhana sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, ada siswa yang ribut saat berlangsungnya pembelajaran, siswa tidak memperhatikan guru dan membuat kesibukan mereka masing-masing, juga bermain-main dengan teman di sampingnya. Pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan siswa tidak mampu bertanya dengan apa yang belum dipahami dan tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Pembelajaran di sekolah memerlukan media pembelajaran yang tepat agar siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar, maka perlu adanya pengembangan pada media yang masih sederhana. Dengan mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SDN. 060934 Kwala Bekala Medan Johor, diharapkan dapat membuat pembelajaran yang dilakukan dapat berlangsung dengan baik serta memberi kesan agar siswa lebih mudah mengingat pembelajaran karena siswa belajar melalui pengalaman mereka..

Penelitian dan pengembangan media *puzzle* ini didukung oleh penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media *puzzle* dan penelitian tentang model pembelajaran *jigsaw*.

Astiti, D.K.S dan Widiana,I.W., (2017) melalui penelitian dengan judul penerapan metode pembelajaran *jigsaw* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD, memperoleh hasil data yang didapatkan dari pemetaan melalui angket pada siswa kelas IV SD bahwa dari 17 orang siswa, hanya 3 orang siswa yang suka terhadap mata pelajaran IPA dan 14 orang siswa tidak termotivasi dan menganggap mata pelajaran IPA tidak menarik sehingga mereka tidak menyukainya. Berdasarkan rendahnya tingkat ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPA berimplikasi pada hasil nilai yang diperoleh siswa, rata-rata nilai kelas untuk mata pelajaran IPA di kelas IV pada semester ganjil hanya 75,45 dengan KKM 72. Dengan 2 orang mendapat nilai di atas rata-rata, 5 orang sesuai dengan rata-rata, dan 10 orang nilai di bawah rata-rata.

Junita, S. dan Munandar, H., (2019) tentang penerapan media *puzzle* untuk pemahaman IPA materi daur hidup hewan di Sekolah Dasar dengan pendekatan *sains-edutainment*, bahwa perolehan nilai hasil belajar sebanyak 32 orang siswa, pada *pre test* hanya 10,3% siswa yang termasuk kategori tuntas dan pada saat *post test* memperoleh 87,5% siswa tuntas.

Aminah, H.S., (2017) tentang meningkatkan hasil belajar IPA melalui model kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media gambar kelas IV SD, hasil nilai ulangan siswa saat pra siklus diperoleh nilai rata-rata 65,29. Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu sebanyak 15 siswa dan jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 19 siswa. Dari data hasil pra siklus tersebut menjelaskan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKM atau belum tuntas dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media *Puzzle* Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN. 060934 Kwala Bekala Medan Johor T.P. 2022/2023”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka yang menjadi permasalahannya, yaitu:

1. Media pembelajaran *puzzle* yang digunakan di SDN. 060934 Kwala Bekala Medan Johor masih sederhana, maka dibutuhkan adanya pengembangan pada media tersebut.
2. Siswa ribut saat pembelajaran yang terbukti pada saat belajar siswa tidak memperhatikan guru, mereka sibuk bermain dengan temannya.
3. Siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang di ajukan guru seputar materi yang disampaikan.
4. Siswa kurang mampu untuk bertanya kepada guru terhadap materi yang belum dipahami.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, masalah yang timbul cukup kompleks sehingga tidak memungkinkan untuk membahas semua masalah yang ada. Maka batasan masalah untuk penelitian yang dilakukan adalah pengembangan media *puzzle* menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN. 060934 Kwala Bekala Medan Johor.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media *puzzle* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada materi IPA siswa kelas IV SDN. 060934 Kwala Bekala Medan Johor?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media *puzzle* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada materi IPA siswa kelas IV SDN. 060934 Kwala Bekala Medan Johor?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media *puzzle* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada materi IPA siswa kelas IV SDN. 060934 Kwala Bekala Medan Johor.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media *puzzle* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada materi IPA siswa kelas IV SDN. 060934 Kwala Bekala Medan Johor.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi sumbangan untuk menangani masalah-masalah dalam pembelajaran IPA khususnya penanggulangan terhadap rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV SD, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa tidak merasa bosan dengan metode yang digunakan guru saat mengajar dan juga diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat sebagai masukan dalam mengelola dan meningkatkan media dan model pengajaran sehingga mempermudah proses penyampaian materi baik secara teori maupun praktik.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi metode atau model dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, sehingga proses kegiatan belajar mengajar di kelas bisa lebih efektif dan kreatif.
4. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah agar menjadi lebih baik dan menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti sebagai calon pendidik mengenai media *puzzle* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam pembelajaran IPA di SD.