

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha membimbing, mengajar, dan melatih seseorang yang dilaksanakan secara langsung ataupun tidak langsung mulai dari keluarga, masyarakat dan pemerintah dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat aktif memainkan perannya dalam lingkungan masyarakat. Pendidikan yaitu suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir (Sadulloh, 2021, p. 5). Dalam proses perkembangannya, manusia sangat memerlukan pendidikan agar manusia dapat berkembang dengan pesat karena lingkungan memberikan bantuan dalam perkembangan manusia. Manusia dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya dengan baik, hal ini dikarenakan berada didalam lingkungan yang aman (Jamaris, 2015, p. 2). Pendidikan juga bertujuan untuk menguasai pengetahuan, kemampuan sosial, kemampuan dalam bekerja serta pengembangan kepribadian. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka diperlukan pengembangan kemampuan yang ada dengan menggunakan berbagai metode dan alat yang inovatif.

Berbicara mengenai pendidikan, tidak terlepas dari sebuah sistem kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran di setiap tingkatan pendidikan. Perubahan kurikulum dalam pendidikan di Indonesia sudah sering terjadi dalam kurun waktu

belakangan, bertujuan untuk menemukan kurikulum yang sesuai bagi peserta didik. Pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum 2013 sebagai pengganti kurikulum sebelumnya. Pada pembelajaran Kurikulum 2013, peserta didik dituntut lebih aktif mencari pengetahuannya sendiri, dan mengimplementasikan pengetahuannya di kehidupan sehari-hari (Aliyah, 2022, p. 1). Dalam penggunaan kurikulum 2013 diharapkan mampu menciptakan insan yang tidak hanya cerdas dalam pengetahuan, tetapi juga memiliki karakter serta bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Didalam kurikulum terdapat suatu komponen-komponen salah satunya media pembelajaran (Anugraheni & Kristin, 2018, p. 1). Dengan adanya media pembelajaran dapat membuat peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran secara efektif dan efisien.

Dalam proses pembelajaran yang efektif maka peran seorang guru harus cerdas dalam memahami para siswa agar mudah dimengerti apa yang diajarkan. Sebagian besar guru belum menentukan metode apa yang bisa dan mudah dipahami siswa. Terkadang siswa tidak mudah mengerti apa yang kita sampaikan hanya dengan menjelaskan secara langsung, maka dibutuhkan sebuah alat atau media agar para siswa mudah memahami pembelajaran yang baik dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan Pribadi (2017, p. 14) bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengajar, selain itu juga media dapat berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dibuat oleh guru dapat membantu guru dalam memberikan materi dan peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang

menggemirakan bagi peserta didik. Salah satu media inovasi dan kreativitas pembelajaran yaitu media pembelajaran puzzle.

Menurut, Laili & Prastowo, (2021, p.47). Puzzle adalah permainan untuk menyusun gambar, atau bentuk- bentuk tertentu yang bentuknya masih terpisah, kemudian anak akan menyusun potongan-potongan kecil puzzle kedalam bingkai sesuai pola hingga membentuk gambar yang utuh. Puzzle dapat menjadi salah satu media yang bisa digunakan untuk memperbaiki hasil belajar dari siswa, itu karena puzzle sifatnya bongkar dan bisa di pasang kembali sehingga dapat merangsang siswa untuk berfikir kreatif dan juga menjadikan proses selama pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak terlalu monoton. Dalam permainan puzzle juga butuh kesabaran untuk menyusun kepingan-kepingan pada bagian puzzle tersebut dengan tepat, dan juga sangat menyenangkan jika dimainkan di dalam pembelajaran untuk anak didik sekolah dasar. Media puzzle terdapat unsur teks disertai dengan gambar guna mendukung materi yang disampaikan oleh guru.

Widiana., dkk (2019), menyatakan bahwa media pembelajaran puzzle mampu meningkatkan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, selain itu media pembelajaran puzzle akan memberikan gambar dan materi yang lebih menarik karena pada proses pembelajarannya melibatkan siswa bermain dan belajar yang akan menambahkan minat siswa untuk belajar, sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik. Artinya dengan adanya media pembelajaran puzzle dapat membantu guru untuk mengarahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan pemahaman materi secara optimal.

Agar penggunaan media pembelajaran berjalan maksimal maka guru perlu menggunakan model pembelajaran inovatif, penggunaan model pembelajaran saat dalam proses mengajar berguna untuk mendapatkan pembelajaran yang terarah dan menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan dalam proses belajar. Salah satu model yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *think talk write* (TTW).

Model pembelajaran *think talk write* merupakan strategi pembelajaran yang merangsang, mengajarkan, dan mengajak siswa untuk berpikir kritis, menguraikan dan teratur dalam rangka menemukan jawaban secara mandiri dari berbagai permasalahan yang diutarakan Sutarningsih (2022), p. 117.

Menurut Hastutik, (2022), p.23 model *think talk write* dapat mendorong siswa selalu aktif, terlibat dalam proses belajar dan mudah dalam mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain, sebagai pembentuk kompetensi sikap dan melatih siswa dalam menuliskan kembali apa yang telah dipelajari. Model pembelajaran *think talk write* melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah model *think talk write* yaitu: berfikir (*think*), siswa diberikan kesempatan memikirkan materi atau menjawab pertanyaan dari guru berupa lembar kerja yang dijawab secara individu, berdiskusi (*talk*) setelah dibentuk kelompok, siswa diarahkan secara aktif dalam berdiskusi kelompok mengenai lembar kerja yang disediakan, menulis (*write*) pada tahap ini siswa diminta untuk menulis dengan bahasa dan pendapat siswa itu sendiri hasil dan belajar kelompok yang telah didapatkan oleh masing-masing siswa.

Didalam pendidikan terdapat macam-macam mata pelajaran salah satunya adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah kumpulan pengetahuan yang diperoleh tidak hanya produk saja tetapi juga mencakup pengetahuan seperti keterampilan dalam hal melaksanakan penyelidikan ilmiah. Ilmu pengetahuan alam (IPA) ialah mata pelajaran yang banyak memiliki kegiatan jika dilakukan sesuai dengan pembelajarannya yang sebenarnya. Peneliti memilih pembelajaran pada Tema 6 dengan judul "Energi dan perubahannya" di Subtema 2 Pembelajaran 2 Perubahan Energi. Materi energi dan perubahannya dapat meningkatkan pemahaman siswa bahwa energi itu tidak dapat dilihat namun bisa kita rasakan. Energi merupakan usaha atau kerja. Sumber energi adalah segala sesuatu disekitar kita yang dapat menghasilkan energi. Energi juga sangat dibutuhkan untuk proses kehidupan manusia, hewan dan tumbuhan. Manusia dan hewan mendapat energi dari makanan. Tumbuhan memperoleh energi dari matahari untuk proses fotosintesis (Rohmayati, Damayanti, & Rinata, p. 4). Materi energi dan perubahannya ini sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar (KD) dan memiliki karakteristik yang kontekstual atau bisa di katakan sebagai materi yang mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari atau kehidupan nyata yang mampu membuat siswa membayangkan suatu proses dalam pikirannya, selain dari melihatnya secara fisik. Berdasarkan hal tersebut maka di perlukan model pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa menerapkan sejumlah keterampilan.

Peneliti memilih membuat puzzle yang di variasikan dengan model *think talk write* karena karena puzzle dapat memfasilitasi siswa yang dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar secara mandiri, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dan memenuhi seluruh kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Didalam media puzzle terdapat berisi teks, gambar, serta materi. Manfaat penggunaan media puzzle sebagai sumber belajar dalam proses belajar yaitu, siswa dapat berfikir kritis dan mampu berpendapat sendiri. Siswa dapat memperluas pengetahuan dengan mempelajari materi tambahan yang disajikan dalam puzzle maka demikian itu media pembelajaran puzzle dapat memotivasi kemandirian belajar siswa. Pembelajaran berbasis *think talk write* dapat membantu mendorong keterlibatan aktif siswa untuk menemukan sendiri konsep dan prinsip yang dipelajari melalui pengalaman. Melalui keterlibatan aktif oleh siswa baik secara mandiri atau bantuan guru siswa cenderung mengembangkan mental intelektualnya yaitu secara berani mengajukan solusi atau masalah yang dihadapinya, sehingga lebih memudahkan siswa dalam perubahan energi di sekitarnya.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 3 Bailangu, Kegiatan belajar mengajar masih menggunakan pembelajaran yang hanya berfokus pada buku tematik, sehingga membuat peserta didik kurang fokus dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru belum banyak yang menggunakan media pembelajaran yang melibatkan psikomotorik peserta didik, mereka masih menggunakan media pembelajaran yang biasadalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kegiatan belajar mengajar selama ini guru

lebih aktif menjelaskan materi kepada peserta didik dengan membacanya dari buku tema ini. Untuk menggunakan Media pembelajaran puzzle ini dapat dilaksanakan dengan kegiatan menyusun gambar dan menjawab pertanyaan yang ada di gambar tersebut, maka peserta didik diharapkan bisa aktif selama proses pembelajaran dan membuat hasil belajar meningkat.

Peneliti tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran puzzle berbasis *think talk write* pada materi energi dan perubahannya, agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah dan baik. Untuk membantu peserta didik dalam permasalahan ini, peneliti merencanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis *Think Talk Write* Pada Materi Energi Dan Perubahannya Kelas III SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya peneliti mengidentifikasi masalah-masalah peneliti sebagai berikut:

Pentingnya media puzzle *think talk write* yang kreatif dalam mata pelajaran IPA khususnya pada materi energi dan perubahannya kelas III SD agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dengan media pembelajaran yang sederhana dengan gambar saja serta media lainnya yang membuat proses pembelajaran tersebut menjadi monoton. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

1.3 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar peneliti dapat lebih terarah dan mencapai tujuan yang jelas dan tidak menyimpang dari sasaran penelitian, penelitian dibatasi hanya pada

1. Media yang di buat yaitu berupa media puzzle *think talk write* dalam materi energi dan perubahannya tema 6 siswa SD kelas III.
2. Materi puzzle yaitu materi energi dan perubahannya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Puzzle *think talk write* pada materi energi dan perubahannya kelas III sekolah dasar yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran puzzle *think talk write* pada materi energi dan perubahannya kelas III sekolah dasar yang praktis?
3. Bagaimana mengetahui bagaimana keefektifan produk pengembangan media pembelajaran puzzle *think talk write* pada materi energi dan perubahannya kelas III sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran puzzle *think talk write* pada kelas III tema 6 pada materi energi dan perubahannya yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran puzzle *think talk write* pada kelas III tema 6 materi energi dan perubahannya yang praktis.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran puzzle *think talk write* pada kelas III tema 6 materi energi dan perubahannya yang efektif.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian dilakukan harus mempunyai kegunaan, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat kegunaan penelitian adalah:

A. Manfaat Teoritis.

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan di bidang pendidikan guru sekolah dasar, terutama untuk penerapan media pembelajaran Puzzle *think talk write* pada siswa sekolah dasar. Diharapkan dapat menjadi panduan untuk peneliti lain yang berminat meneliti permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media puzzle *think talk write* pada materi energi dan perubahannya kelas III ini bisa menciptakan suasana kelas yang menjadi aktif, menyenangkan, dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan ajar guru pada saat mengajar di kelas sehingga lebih mempermudah guru dalam mengajar di kelas serta media pembelajaran puzzle *think talk write* yang sudah diterapkan dan diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran ipa di kelas III supaya bisa menciptakan suasana kelas yang aktif, menarik minat siswa untuk belajar, dan sebagainya.

3. Bagi Sekolah

Dengan menggunakan media pembelajaran puzzle *think talk write* pada hasil penelitian berupa produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebuah referensi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut di kelas.

4. Bagi Peneliti

Dengan hasil penelitian, peneliti sebagai calon guru dapat menambah wawasan dalam ilmu pengembangan serta dapat menjadi contoh penelitian pengembangan media pembelajaran puzzle berbasis *think talk write*.

1.7 Spesifikasi produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media puzzle berbasis *think talk write* yang akan dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran yaitu IPA pada materi energi dan perubahannya,
2. Media puzzle berbasis *think talk write* dirancang untuk digunakan sebagai alat peraga dalam proses pembelajaran ipa secara mandiri dan fleksibel.
3. Media puzzle berbasis *think talk write* dikembangkan dengan papan puzzle, kepingan puzzle bergambar, puzzle kartu kotak penyimpanan puzzle. Sasaran produk yaitu siswakesel III sekolah dasar.