

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menghadapi era pendidikan yang modern, terdapat tuntutan untuk memperbarui dan meningkatkan mutu pendidikan agar lebih relevan dan responsif terhadap perkembangan zaman. Meningkatnya mutu pendidikan dapat diperoleh bilamana berkualitasnya kegiatan selama proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung, sehingga berguna bagi siswa dalam mencapai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang sesuai dengan apa yang diharapkan (Magdalena et al., 2021, hal. 49). Sepanjang proses pembelajaran, guru sebisa mungkin membangun dan menjaga keterlibatan siswa agar dapat meningkatkan pencapaian belajar dan mempermudah siswa dalam memahami apa yang dijelaskan oleh guru.

Seiring dengan perkembangan kurikulum, pemahaman yang hendak disampaikan melibatkan isi pembelajaran yang telah diatur dalam kurikulum. Menurut Syaodih (Muis et al., 2022, hal. 738) pada dasarnya guru menjadi pusat pada perencanaan hingga pelaksanaan kurikulum untuk kelas yang dibimbing. Pernyataan dari Syaodih diteruskan oleh pernyataan Getteng yang menyatakan bahwa guru termasuk kedalam barisan pelaku dalam melakukan pengembangan kurikulum, maka dari itu guru harus berupaya dalam melakukan evaluasi serta penyempurnaan terhadap kurikulum (Muis et al., 2022, hal. 738). Dalam hal ini, proses penyampaian pemahaman ialah salah satu bagian utama pada kegiatan belajar mengajar. Pendidik tidak hanya

sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga berperan dalam memastikan pemahaman yang diterima oleh siswa. Pada hakikatnya, proses pembelajaran menjadi inti dari seluruh rangkaian proses pendidikan, yang menjadi salah satu perkara pada kegiatan proses belajar mengajar di sekolah ialah, bisa jadi muncul dari siswa itu sendiri, guru, sarana prasarana, media pembelajaran, lingkungan serta faktor lainnya (Sholeh et al., 2019, hal. 236)

Pernyataan dari (Zunidar, 2019, hal. 41) menekankan bahwa pendidik perlu menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam memberikan pembelajaran, karena strategi dan model pengajaran pendidikan masa lalu tidak mumpuni untuk dipertahankan dalam pengajaran siswa yang tidak sesuai dengan zamannya. Menurut Wang (Syafliin, 2022, hal. 1516) pentingnya sumber belajar dalam menjalani proses pembelajaran yang efektif menjadi hal yang berpengaruh besar. Sumber belajar mencakup berbagai materi dan alat permainan yang difungsikan untuk menyampaikan informasi dan mengembangkan berbagai keterampilan siswa, seperti buku referensi, cerita, gambar-gambar, serta sumber daya budaya dalam bentuk buku, narasumber, video tutorial, dan lain sebagainya. Dalam konteks ini, sumber belajar diartikan sebagai segala hal yang berperan mendukung kelancaran proses pembelajaran, termasuk di dalamnya sistem pelayanan, materi pembelajaran, dan kondisi lingkungan.

Dalam keseluruhan proses pembelajaran, pentingnya peranan media sebagai sarana penyampai pesan menjadi jelas. (Wasiyah et al., 2023, hal. 207) telah menyatakan bahwa pembelajaran bukanlah sekadar penyampai

informasi dari guru ke siswa, melainkan sebuah proses interaktif yang melibatkan tiga arah antara guru, siswa, dan bahan ajar. Proses belajar mengajar, yang merupakan inti dari pembelajaran, memerlukan dukungan sarana penyampai pesan ataupun media. Maka dari itu, pemanfaatan media menjadi hal yang harus mendapatkan perhatian khusus dari guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana yang dapat meningkatkan interaksi dan pemahaman dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket dengan siswa SD Negeri 72 Palembang bahwasannya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPAS dengan persentase sebesar 66.17%. Kebutuhan media pembelajaran sebesar 78.67% serta kebutuhan metode pembelajaran yang bervariasi sebesar 77%. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Oktaviani sebagai salah satu guru di SD Negeri 72 Palembang, yang menyatakan bahwa mata pelajaran IPAS dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh banyak siswa yang didukung oleh nilai ujian IPAS umumnya lebih rendah dibanding dengan mata pelajaran yang lainnya. Walaupun sudah menggunakan beberapa media pembelajaran, Ibu Oktaviani merasa belum sepenuhnya mencukupi kebutuhan siswa dan materi pembelajaran abstrak. Ibu Oktaviani juga menyatakan mengalami kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang dikarenakan terbatasnya waktu dan keterampilan. Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwasannya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPAS, serta kurangnya media

pembelajaran terutama pada materi abstrak. Maka dari itu, dibutuhkan tindakan untuk memperbaiki hal tersebut.

Pandangan Jean Piaget yang menegaskan bahwa anak usia 7 hingga 11 tahun sedang berada di fase operasi konkret (*concrete-operational*), dimana pada fase ini sudah berkembangnya cara pikir anak secara logis, walaupun belum mumpuni untuk memecahkan masalah-masalah abstrak, namun cara pikir anak sudah berkembang terhadap objek konkret yang nyata (Marinda, 2020, hal. 124). Pada fase ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk menerapkan pemikiran logisnya pada objek fisik.

Sesuai dengan pernyataan (Juniawan et al., 2023, hal. 83) bahwa salah satu disiplin ilmu yang sering kali memanfaatkan media pembelajaran ialah mata pelajaran IPA. Sehingga siswa membutuhkan pembelajaran yang dapat ia amati secara nyata, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang jika hanya mengandalkan buku teks dan gambar yang ada didalamnya tanpa menggunakan media pembelajaran, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan karena minimnya keterlibatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini dipertegas oleh Agustina (Juniawan et al., 2023, hal. 83) Ilmu Pengetahuan Alam yang menjadi salah satu mata pelajaran yang bersifat dinamis juga terus meluas dengan adanya kemajuan pengetahuan dan teknologi. Dalam pembelajaran IPA, konsep dari Jean Piaget dapat dioptimalkan dengan memberikan pengalaman konkret kepada siswa, sebagai contoh dengan menggunakan media pembelajaran *magnetic puzzle*. Dengan memberikan

siswa media pembelajaran *magnetic puzzle* yang menggambarkan organ-organ pencernaan dan proses-proses yang terjadi, mereka tidak hanya melibatkan pemikiran logisnya tetapi juga dapat secara langsung berinteraksi dengan media tersebut.

Pengembangan media *magnetic puzzle* ini dapat dikatakan cocok dalam meningkatkan keefektifitasan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Seperti yang terjadi pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ana Nur Laili (2021) mengenai pengembangan media *puzzle* yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis jika digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Mugianto (2022) mengenai pengembangan media *puzzle jigsaw* dengan hasil yang dinyatakan valid dan efektif, serta adanya peningkatan hasil belajar pada penggunaan media *puzzle jigsaw* ini. Dan penelitian ketiga yang dilakukan oleh Mirda (2021) mengenai pengembangan media *puzzle* rantai makanan dengan kesimpulan hasil penelitian ialah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Untuk mengatasi perihal tersebut, solusi yang bisa peneliti usulkan untuk menyelesaikan permasalahan di SD Negeri 72 Palembang adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien agar mempermudah siswa dalam memahami materi serta menimbulkan minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan ialah media yang mampu membantu siswa dalam melakukan pembelajaran secara konkret. Menurut Rahayu dalam (Sirait, 2023, hal. 21)

menyatakan bahwa *puzzle* menjadi permainan yang mampu meningkatkan kreativitas serta meningkatkan daya ingat siswa dikarenakan timbulnya minat serta motivasi ketika siswa mencoba untuk memecahkan masalah. Dengan adanya media pembelajaran *puzzle* melahirkan suasana belajar yang lebih kondusif karena proses pembelajaran dari sumber belajar kepada siswa menjadi lebih menyenangkan dan efektif serta mampu mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran berbasis *puzzle* dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar untuk memberikan kesan pembelajaran yang menarik serta memberikan hal yang positif pada hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA *MAGNETIC PUZZLE* MUATAN SISTEM PENCERNAAN SISWA KELAS V SD NEGERI 72 PALEMBANG”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi serta dilengkapi dengan permainan edukatif, dengan persentase yang menunjukkan kebutuhan ini sebesar 78,67%.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPAS, dengan persentase kesulitan sebesar 66,17%

3. Metode pembelajaran yang bervariasi sangat dibutuhkan oleh siswa untuk membantu dalam memahami materi pembelajaran, dengan persentase kebutuhan sebesar 77%.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi lingkup masalah pada penelitian ini. Batasan lingkup pada penelitian ialah:

1. Pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini ialah media pembelajaran *magnetic puzzle*.
2. Media *magnetic puzzle* yang dikembangkan mencakup pada materi IPAS kelas V Sekolah Dasar pada Buku Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Bab 5 Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh, Topik B Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum.
3. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas V SD Negeri 72 Palembang.
4. Penelitian ini dilaksanakan sampai uji coba terbatas di SD Negeri 72 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Didasari oleh latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah:

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran *magnetic puzzle* dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 72 Palembang?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *magnetic puzzle* pada muatan sistem pencernaan pembelajaran IPAS siswa kelas V di SD Negeri 72 Palembang yang valid dan praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran *magnetic puzzle* dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 72 Palembang.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran *magnetic puzzle* pada muatan sistem pencernaan pembelajaran IPAS siswa kelas V di SD Negeri 72 Palembang yang valid dan praktis.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat Teoritis:

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan baru dalam pengembangan media *magnetic puzzle* mata pelajaran IPAS terkhusus pada materi sistem pencernaan.

Manfaat Praktis:

- a) Siswa mendapatkan kemudahan dalam memahami materi dengan adanya media *magnetic puzzle*, serta tidak merasa jenuh dalam melakukan pembelajaran.
- b) Guru dapat memanfaatkan media *magnetic puzzle* untuk diterapkan pada proses pembelajaran.
- c) Sekolah dapat menjadikan media *magnetic puzzle* sebagai pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran.
- d) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana informasi untuk peneliti berikutnya dalam pengembangan media *magnetic puzzle*.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam melakukan penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang akan dikembangkan sangat dibutuhkan, dalam hal ini spesifikasi media *magnetic puzzle* ialah:

1. Media *magnetic puzzle* muatan sistem pencernaan ialah bagian-bagian dari organ sistem pencernaan yang terpisah, lalu disatukan oleh siswa agar membentuk susunan sistem pencernaan yang benar.
2. Media *magnetic puzzle* dilengkapi dengan magnet yang ada pada papan media *magnetic puzzle* maupun pada bagian organ sistem pencernaan.
3. Bahan utama yang digunakan pada pembuatan media *magnetic puzzle* berbahan dasar *plywood* yang di lekatkan dengan kertas albatros bergambar tubuh manusia.
4. Pada bagian-bagian organ sistem pencernaan juga menggunakan kertas albatros yang dilengkapi dengan magnet.
5. Media *magnetic puzzle* yang diproduksi memiliki ukuran panjang 42 cm dan tinggi 60 cm.
6. Media *magnetic puzzle* dilengkapi dengan kartu permainan yang dapat dimainkan oleh siswa bagi secara individu maupun berkelompok.
7. Kartu permainan menggunakan kertas konstruk 260 dengan ukuran panjang 6,5 cm dan tinggi 9 cm.
8. Kartu permainan juga dilengkapi dengan kotak kartu agar kartu permainan tidak tercecer.
9. Media *magnetic puzzle* dapat digunakan secara langsung.