BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan kepribadian manusia, yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya semua potensi dan sumber daya yang dimiliki oleh seseorang. Peranan pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tanpa pendidikan, manusia akan terbelakang dan sulit berkembang. Pendidikan penting diberikan kepada seluruh anak untuk mengembangkan daya pemahaman dan pola pikir kritisnya. Pendidikan dapat menjadi penentu terciptanya generasi penerus bangsa yang berkualitas. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1ayat 1 menjelaskan bahwa :

> "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara".

Pada dasarnya tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran, dan latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Itu sebabnya, setiap tenaga kependidikan perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan (Hamalik, 2017:1-4). Kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi pondasi bagi tingkat berikutnya, melalui pengembangan kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi kita berharap bangsa ini menjadi bangsa yang produktif, kreatif, inovatif dan berkarakter, sistem pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran tematik.

siswa rendah. Dalam proses pembelajaran sering terlihat siswa kurang aktif dalam bertanya karena siswa masih kurang memahami terhadap materi yang telah disampaikan, sehingga dalam ketrampilan berpikir Menurut Majid (2014:87) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah menggabungkan suatu konsep atau model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan harapan anak akan belajar lebih baik dan bermakna ,dalam pelaksanaannya pembelajarnya yang diajarkan oleh guru di Sekolah Dasar diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan. Kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 menggunakan pendekatan sintifik meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan untuk semua mata pelajaran, Proses pembelajaran pendekatan saintifik mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Ketrampilan berpikir yaitu kegiatan akal untuk mengolah pengetahuan yang telah diterima melalui panca indra dan ditunjukan untuk mencapai suatu kebenaran, penggunaan otak secara sadar untuk mencari sebab, berdebat, mempertimbangkan, memperkirakan, dan mereflesikan suatu subjek, kegiatan yang melibatkan penggunaan konsep dan lambang sebagai pengganti objek atau peristiwa, berbicara dengan dirinya sendiri didalam batin dengan cara mempertimbangkan, merenungkan, menganalisis, membuktikan sesuatu, menunjukan alasan-alasan, menarik kesimpulan, meneliti satu sama lain, mencari tau mengapa dan untuk apa sesuatu terjadi dan membahas suatu realitas dengan menggunakan konsep atau berbagai pengertia (Adun Rusyana 2014:1). Ketrampilan berpikir merupakan ketrampilan dalam menggabungkan sikap-sikap pengetahuan, dan ketrampilan-ketrampilan yang memungkinkan seseorang untuk dapat membentuk lingkungannya agar lebih efektif.

Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaraan. Disamping itu media juga merupakan bahan ajar yang diperlukan pada siswa untuk memahami inti dari pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis pada siswa. Media juga sangat berpengaruh dalam mengembangkan teknik yang digunakan oleh seorang guru. Selanjutnya mengamati perkembangan kognitif anak didik, yang berkaitan dengan perkembangan kognitif seperti baca tulis, mengenal angka, sains, konsep mengelompokkan, dan meningkatkan kreativitas. Kelima bidang pengembangan tersebut diberi stimulasi agar perkembangannya optimal sehingga anak akan mendapatkan ketrampilan hidupnya. Salah satu perkembangan kognitif di atas meningkatkan kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan anak didik dan secara tidak langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak didik di tingkat pendidikan selanjutnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap ketrampilan berpikir siswa yaitu media pembelajaran *Puzzle* (Mulyasa 2004:6).

Puzzle merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh.Manfaat bermain *Puzzle* adalah meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah Melalui permainan ini, anak belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat (Jamil 2012:20). Hal ini juga didukung oleh Fadhli (2010:25) mengatakan bahwa memasang *puzzle* merupakan permainan yang biasa dilakukan anak usia 7 sampai 11 tahun. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktekkan rasa kepercayaannya kepada orang lain, kemampuan bernegosiasi, memecahkan masalah (*problem solving*) atau sekadar bergaul dengan orang disekitarnya. Menurut Rokhmat

(2006:50) adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memsang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh peneliti di kelas IV SD pada bulan Februari 2020 dapat diketahui bahwa proses pembelajaran cukup baik tetapi masih terlihat ketrampilan berpikir siswa masih rendah. Guru menyampaikan materi pembelajaran hanya mengacu pada buku tema dan proses pembelajaran konvensional. Pada saat proses pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa kurang paham dalam materi yang telah disampaikan, dan pemahaman bahasanya kurang. Sehingga kurangnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran menyebabkan ketrampilan berpikirsisiwa sangat rendah.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV bahwa dalam keterampilan berpikir siswa masih tergolong rendah dikarenakan siswa kurang paham dari materi yang disampaikan, dan pemahaman bahasa kurang, dari permasalahan tersebut dapat dilihat dari hasil penugasan maupun hasil ulangan yang didapatkan. Oleh karena itu masih banyak siswa yang belum mencapai KKM 70, dari keseluruhan siswa kelas 4 sebanyak 35 siswa, terdapat 16 siswa (35%) yang mencapai KKM dan sebanyak siswa 19(65%) yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa ketrampilan berpikir siswa dalam pembelajaran masih kurang, sehingga dalam proses pembelajaran guru harus menerapkan media pembelajaran. Yang mampu melibatkan siswa sehingga siswa bisa berperan aktif dan proses pembelajaran menyenangkan.

Dalam jurnal Eny Hartadiyati pelangi pendidikan, Vol 2, No 1 (2015) menunjukan bahwa media pembelajaran puzzle berpengaruh terhadap ketrampilan berpikir siswa karena dalam pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran puzzle selain membuat siswa menjadi lebih aktif juga dapat membuat waktu pembelajaran menyenangkan karena belajar sambil bermain dan berpengaruh terhadap ketrampilan berpikirnya secara tidak langsung siswa akan belajar meningkatkan kecepatan berpikirnya dan menambah wawasan pengetahuannya dalam menggabungkan suatu kalimat, dan pemahaman bahasa. Dengan keterlibatan siswa secara aktif di dalam pembelajaran, motivasi siswa di dalam pembelajaran juga akan meningkat sehingga ketrampilan berpikir siswa juga diharapkan akan menjadi lebih optimal. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Puzgam (Puzzle Bergambar) Terhadap Ketrampilan Berpikir Siswa Pada Tema 3 Kelas IV SD"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diungkapkan di dalam latar belakang, maka rumusan masalah yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Apakah media puzzle bergambar yang dikembangkan layak digunakan terhadap ketrampilan berpikir siswa pada tema 3 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengaruh proses pembelajaran menggunakan media puzgam pada kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon siswa setelah menngunakan media puzgam?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah di kemukakan, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui puzzle bergambar yang dikembangkan layak digunakan terhadap ketrampilan berpikir siswa pada tema 3 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh proses pembelajaran menggunakan media puzgam pada kelas IV Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui respon siswa setelah menngunakan media puzgam

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, maka diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat :

a. Bagi Guru
    1) Dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik.
    2) Dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada proses pembelajaran.
    3) Dapat menciptakan kreatifitas dan inovasi-inovasi dalam menerapkan media pembelajaran.

b. Bagi Siswa
    1) Dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran dikemas secara menarik dengan menggunakan media pembelajaran *puzgam*.
    2) Penggunaan media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membuat siswa jenuh.

c. Bagi sekolah
    1) Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan siswa.Dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan inovasi-inovasi metode pembelajaran

E. Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini hanya dibatasi pada

1. Penelitian ini difokuskan pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD
2. Penelitian ini difokuskan pada ketrampilan berpikir siswa pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SDN Siwalanpanji
3. Penelitian ini difokuskan pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SDN Siwalanpanji menggunakan media pembelajaran *puzgam*

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran puzgam

   media pembelajaran puzgam (*puzzle bergambar)* Suatu proses penyampaian materi kepada siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran PUZGAM (*puzzle bergambar*) merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. Media ini juga melatih peserta didik untuk meningkatkan ketrampilan anak menyelesaikan masalah.

2. Ketrampilan Berpikir

   Ketrampilan berpikir adalah kegiatan akal untuk mengolah pengetahuan yang telah diterima melalui panca indra dan ditunjukan untuk mencapai suatu kebenaran yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkontruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP
PGRI
SIDOARJO
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA