

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media Pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di Sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran teknologi komputer seperti ini harus menyelaraskan guru akan menggunakan metode pembelajaran apa yang cocok yang diajarkan untuk siswa, agar siswa tidak merasa jenuh ketika di Sekolah. (Syaiful, 2020, h. 121) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran adalah media *puzzle*, media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran cetak. Media *puzzle* berisi potongan gambar-gambar yang dapat melatih peserta didik. Dalam media *puzzle* tersebut, potongan-potongan gambar akan menjadi petunjuk atau rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respon yang baik dalam pembelajaran. Media *puzzle* tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, adapun efek atau pengaruh penggunaan dari media *puzzle* tersebut akan menambah kemampuan berpikir kreatif pada anak sekolah dasar. Media kartu ini cukup efektif, mudah dibuat, dan tidak membutuhkan pengeluaran biaya yang banyak. Media *puzzle* bahan yang dipakai sangat mudah

didapat dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Media *puzzle* pun bisa membuat anak aktif dan belajar sambil bermain di dalam proses pembelajaran. Sehingga media *puzzle* ini mudah dijadikan media pembelajaran dalam menyampaikan materi Pola Hidup Bergotong Royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara prapenelitian yang dilakukan pada Senin, 30 Oktober 2023 dengan Ibu Hannalis Verywati Purba, S.Pd. yang menjabat sebagai wali kelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe diketahui bahwa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran menjadi kurang optimal, siswa pun cenderung kurang antusias dan pasif dalam mengikuti pembelajaran, terkhusus mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang memang sudah terkesan kurang diminati siswa. Alhasil dalam ulangan harian Pendidikan Pancasila kelas IV belum mencapai target yang maksimal, disamping itu tidak sedikit juga dijumpai nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran pendidikan pancasila. Lebih lanjut lagi, berdasarkan data nilai ulangan harian mata pelajaran Pendidikan pancasila T/A 2023/2024 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Hasil Evaluasi Tengah Semester

No	KKTP	Jumlah Peserta Didik	Persentase %	Kriteria
1.	>70	6	35,3%	Tuntas
2.	<70	11	64,7%	BelumTuntas
	Jumlah Siswa	17	100%	

Sumber: Buku Nilai Ulangan Harian Kelas IV SDN 040444 Kabanjahe

Diketahui persentase siswa yang lulus saat ujian berdasarkan KKTP masih rendah, karena terdapat beberapa nilai siswa yang belum mencapai nilai 70 sesuai dengan standart KKTP yang telah ditentukan. Dari 17 siswa kelas IV sebanyak 6 siswa yang lulus KKTP dengan persentase 35,3% dan yang tidak lulus KKTP yaitu sebanyak 11 siswa persentase 64,7% dengan Demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 040444 Kabanjahe masih rendah. Meskipun sudah menerapkan Kurikulum Merdeka, penyebab rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut sudah terdapat beberapa peneliti yang mengembangkan media *puzzle* sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Yeni Diana Mela Sari (2016) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang”. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 23% yakni pada *pretest* rata-rata hasil belajar sebesar 65 dan *posttest* 80, pada pemakaian skala besar mengalami peningkatan 20% yaitu rata-rata hasil belajar *pretest* siswa 71 dan rata-rata *posttest* 85. N-gain menunjukkan hasil 0,48. Pengujian t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sehingga media *puzzle* berbasis *make a match* materi pengambilan keputusan bersama efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Septika Winanti (2014) dengan judul "Pengembangan Media *Puzzle* Rantai Makanan untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa" bertujuan

menghasilkan media puzzle rantai makanan yang layak untuk siswa kelas IV SD. Desain penelitian menggunakan model R&D menurut Borg and Gall, yang meliputi penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan produk, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk, uji lapangan operasional, dan penyempurnaan produk.. Hasil penelitian mendapat penilaian kategori sangat baik dari ahli materi (4,33), ahli media (4,58), uji coba lapangan awal (4,33), uji coba lapangan utama (4,67), dan uji lapangan operasional (4,91). Hasil ini menunjukkan bahwa media puzzle layak digunakan di Sekolah Dasar dengan materi rantai makanan.

Peneliti ketiga dilakukan oleh Eni Harta Dianti (2015) dengan judul “pengembangan media pembelajaran puzzle card untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran puzzle card yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. Desain penelitian menggunakan Research and Development. Pengembangan media pembelajaran puzzle card dilakukan secara bertahap yaitu: tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan melalui validasi ahli. Hasil dari penelitian berupa media pembelajaran puzzle card yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Adanya media pembelajaran menggunakan media *puzzle* ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam menyampaikan materi pola hidup bergotong royong dikelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe. Sebelumnya di SD Negeri 040444 Kabanjahe belum pernah

menggunakan media *Puzzle* dalam pembelajaran. Maka dari itu dengan media *Puzzle* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan efisien dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi

1.2 Identifikasi Masalah

Didasarkan pemaparan latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah, yaitu:

1. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe masih menunjukkan pola kegiatan pembelajaran kurang optimal.
2. Ragam media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru terlihat kurang.
3. Minat belajar siswa masih kurang.
4. Keterbatasan media pembelajaran mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi selama proses pembelajaran.
5. Hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran di dalam kelas untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, baik segi waktu, tenaga dan biaya, maka pengembangan media puzzle Pancasila ini dibatasi agar peneliti ini lebih fokus dan lebih terarah yaitu media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran puzzle Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 040444 Kabanjahe dan materi

yang akan dipakai menggunakan materi Pola Hidup Bergotong Royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 040444 Kabanjahe.

1.4 Rumusan Masalah

Didasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah telah dipaparkan, rumusan masalah yang ditetapkan pada penelitian ini ialah:

1. Bagaimana kelayakan media puzzle Pancasila sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa IV SD Negeri 040444 Kabanjahe?
2. Bagaimana keefektifan media Puzzle Pancasila sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa IV SD Negeri 040444 Kabanjahe?
3. Bagaimana kepraktisan media media Puzzle Pancasila sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa IV SD Negeri 040444 Kabanjahe?

1.5 Tujuan Penelitian

Berpedoman pada permasalahan yang telah dirumuskan, penelitian ini memiliki tujuan:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media Puzzle Pancasila sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa IV SD Negeri 040444 Kabanjahe

2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media Puzzle Pancasila dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa IV SD Negeri 040444 Kabanjahe?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu mampu memberikan kontribusi yang baik dalam lingkup pendidikan. Selain itu, manfaat selanjutnya ialah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

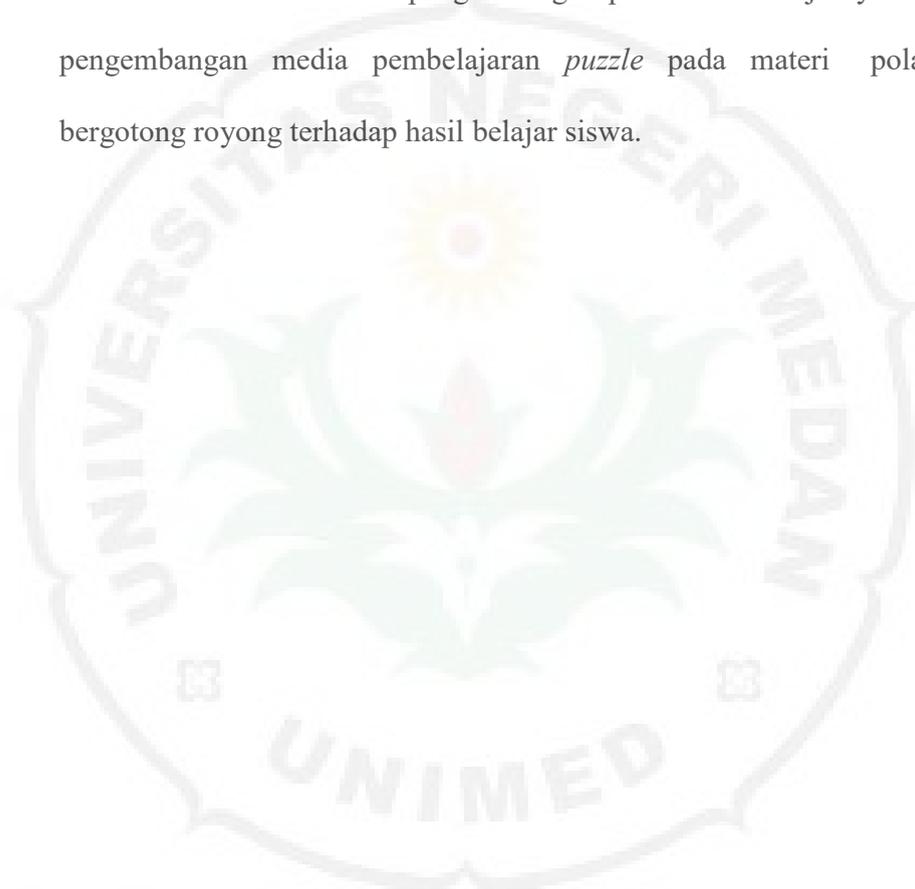
Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan pembelajaran kepada akademisi baik kampus, dosen dan mahasiswa dalam upaya pengembangan dan acuan referensi dalam pembuatan skripsi selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah, dapat memberikan solusi peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada materi pola hidup bergotong royong.
2. Bagi guru, dapat memberikan solusi dalam upaya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe T.A 2023/2024 pada materi pola hidup bergotong royong.
3. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.
4. Bagi peneliti, diharapkan dari penelitian ini dapat menambah pemahaman, wawasan dan pengalaman mengenai pengembangan media pembelajaran

puzzle pada materi pola hidup bergotong royong.

5. Bagi peneliti lain, diharapkan dari hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan referensi dan acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi pola hidup bergotong royong terhadap hasil belajar siswa.



THE
Character Building
UNIVERSITY