

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Nomor 20 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 dijelaskan 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, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Ahmadi (2014 - 38) menjelaskan pendidikan merupakan suatu proses interaksi manusia dengan lingkungannya yang berlangsung secara sadar dan terencana dalam rangka mengembangkan potensinya, baik jasmani (kesehatan fisik) dan rohani (pikir, rasa, karsa, karya, cipta, dan budi nurani) yang menimbulkan perubahan positif dan kemajuan, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang berlangsung secara terus-menerus guna mencapai tujuan hidupnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, pendidikan bisa kita pahami sebagai proses dan hasil.

Pendidikan yang bermutu dan berkualitas diciptakan oleh pendidik yang profesional, Salah satu peran pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator. Dimana seorang guru wajib memberikan pelayanan untuk memudahkan proses belajar mengajar, seperti dengan membuat situasi kegiatan pembelajaran yang kondusif dan serasi dengan perkembangan siswa, sehingga pelaksanaan proses belajar mengajar berlangsung efektif dan optimal.

Guru juga mempunyai posisi penting dalam pembangunan pendidikan, khususnya yang dilaksanakan secara formal di sekolah serta memiliki dampak yang sangat besar dalam proses pembelajaran salah satunya adalah keberhasilan siswa dalam belajar. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar siswa. Tugas guru bukan hanya menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi juga harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada semua siswa, agar mereka dapat belajar dalam situasi yang menyenangkan, bahagia, penuh semangat, dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat secara terbuka. Hal tersebut merupakan modal dasar bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang siap beradaptasi, menghadapi berbagai kemungkinan, dan memasuki era globalisasi yang penuh berbagai tantangan (Mulyasa, 2013:53-54). Guru yang cerdas adalah guru yang mampu membawa perubahan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran. Salah satu penunjang keberhasilan yang lebih berkualitas dengan meningkatkan penggunaan media dalam suatu pembelajaran.

Kustandi dan Bambang(2013: 9) mendeskripsikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Ahmadi (2014-76) media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam pendidikan. Media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan proses belajar

siswa di dalam kelas. Fadlillah (2014:205) menjelaskan “media dapat diartikan sebagai sesuatu yang terletak di tengah-tengah, maksudnya adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan”. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013: 3) juga berpendapat bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan alat/sarana penyampaian informasi dan pesan. Definisi media pembelajaran banyak dikemukakan oleh beberapa pakar pendidikan. Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana penyalur informasi atau alat peraga yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih efektif dan optimal.

Media pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pengaplikasiannya masih jarang ditemui. Hal ini sesuai dengan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Daramista I. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku paket dan papan tulis. Hal tersebut yang membuat minat belajar siswa menjadi menurun dikarenakan pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif. Siswa sekolah dasar cenderung lebih suka bermain dari pada belajar. Hal tersebut merupakan salah satu penyebab menurunnya prestasi belajar siswa di sekolah. Seorang guru yang professional harus mampu berinovasi dalam mengatasi hal tersebut.

Salah satu faktor utama yang mempengaruhi berkembang atau tidaknya suatu bangsa ialah kualitas pendidikan. Secara umum pendidikan di Indonesia terus menerus ditingkatkan, baik proses maupun hasilnya. Perkembangan teknologi saat ini sangat berdampak pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dan juga berdampak pada materi pembelajaran serta cara penyajian materi dalam proses belajar mengajar. Pada tahap pendidikan SD, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang melibatkan dirinya langsung dan didalamnya terdapat warna-warna cerah menyenangkan serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri-ciri warna menarik dan bentuk yang menyenangkan. Bermain sambil belajar adalah hal yang patut dicoba dalam suatu pembelajaran. Permainan edukasi adalah semua bentuk permainan yang dibuat untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemain-pemain tersebut, yang diberi muatan pendidikan. (Anis Fitria, 2013)

Marc Prensky (2012, hal. 90), menjelaskan game edukasi adalah game yang dirancang untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Game edukasi adalah gabungan dari konten edukasi dan prinsip pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa game edukasi merupakan salah satu jenis permainan yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya atau siswa. Salah satu hal penting dalam game teaching adalah guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan

kepada siswa, tetapi guru juga membantu siswa untuk dapat membangun pengetahuan didalam otaknya.

Jannah (2018: 121) menjelaskan Permainan puzzle adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk melatih anak untuk lebih berfikir kreatif dalam merangkai gambar puzzle yang sudah disiapkan, permainan puzzle memiliki tujuan sebagai berikut: 1) permainan puzzle bertujuan untuk melatih anak untuk berfikir kreatif ; dan 2) Permainan puzzle dapat mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus pada anak.

Media pembelajaran flipiple atau flip picture puzzle merupakan bentuk inovasi dari permainan puzzle. Flipiple dirancang untuk memberikan kesan menyenangkan pada penggunaannya. Bermain sambil belajar adalah tujuan utama dari flipiple. Media pembelajaran flipiple memadukan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor pada satu media. Peneliti beranggapan bahwa media ini cocok diterapkan pada pembelajaran tematik. Flipiple berbeda dengan permainan puzzle lainnya, selain mengintegrasikan pembelajaran, kepingan flipiple juga terbuat dari bahan sandal bekas yang sudah tidak terpakai. Hal tersebut bertujuan untuk memberi pengetahuan kepada peserta didik bahwa limbah-limbah di sekitar lingkungan termasuk sandal bekas mampu di rubah sedemikian rupa menjadi alat bermain sekaligus belajar yang menyenangkan. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Dalam media pembelajaran flipiple ini siswa diberikan suatu permasalahan atau soal-soal mengenai materi yang sedang dipelajari, Sehingga siswa dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Daramista I. Media Pembelajaran yang dapat menyertakan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan belum banyak dijumpai . Ditambah lagi dengan metode pembelajaran yang masih menggunakan pembelajaran media buku panduan dan metode ceramah atau konvensional. Hal tersebut dilihat dari hasil observasi prapenelitian yang dilakukan peneliti pada 10 Siswa kelas III di SD Negeri Daramista I yang menunjukkan 85% siswa menyukai pembelajaran yang diselingi dengan permainan, dan 15% siswa suka bermain saja. Siswa kelas III di SDN Daramista I cukup aktif dalam pembelajaran, para siswa menyukai pembelajaran yang diselingi dengan permainan. Media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) merupakan permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) merupakan media pembelajaran yang memadukan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor kedalam permainan berupa permainan puzzle. Peneliti beranggapan bahwa media ini cocok diterapkan pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dibuat sebuah media pembelajaran game edukasi. Melihat data observasi awal tersebut, maka peneliti menemukan potensi berupa pengembangan media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) untuk siswa kelas III di SDN Daramista I. Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan tentang “Pengembangan Media Pembelajaran “FLIPIPLE” (*Flip Picture Puzzle*) Untuk Siswa Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas , maka peneliti dapat menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) pada pembelajaran tematik siswa kelas III ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) yang telah dikembangkan ?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) pada pembelajaran tematik
2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *flipiple* (*flip picture puzzle*) yang dikembangkan

D. Spesifikasi Produk Yang diharapkan

Menentukan media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) sesuai dengan tujuan yang ingin diperoleh dan menentukan isi materi dari media tersebut. Kemudian membuat story board puzzle yang akan dilakukan dan menyiapkan bahan yang dibutuhkan pada proses perancangan produk, Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk media pembelajaran

flipiple (*flip picture puzzle*) pada mata pelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Papan puzzle berbentuk segi panjang berukuran tinggi 30 cm, lebar 40 cm, dan ketebalan 2 cm. Papan puzzle terbuat dari bahan triplek berwarna hitam sedangkan alasnya berbahan triplek yang dicat dengan warna hitam
2. Kepingan puzzle berbentuk seperti jigsaw puzzle yang terbuat dari limbah sandal bekas
3. Gambar pada kepingan puzzle di desain sesuai dengan materi pembelajaran, yang di desain semenarik mungkin oleh peneliti. Yang kemudian di cetak menjadi stiker dan di tempel pada bahan sandal bekas, gambar pada kepingan puzzle juga bertuliskan kalimat ejaan sesuai gambar.
4. Media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media pembelajaran yang memuat langkah-langkah penggunaan sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran flipiple
5. Pengembangan Media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) dilengkapi dengan video cara menggunakan media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*)

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) ini diharapkan dapat :

1. Menjadi salah satu media pembelajaran bagi siswa selama proses pembelajaran di SD Negeri Daramista I khususnya kelas 1II
2. Dengan adanya pengembangan media akan membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dan menarik
3. Media pembelajaran flipiple akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang di berikan guru
4. Media pembelajaran flipiple dapat membantu mengembangkan kemampuan membaca anak dengan lebih mudah dan menyenangkan.

F. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran flipiple (*flip picture puzzle*) diantaranya sebagai berikut:

No.	Kata	Pengertian
1.	Pengembangan	proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2016)
2.	Media pembelajaran	alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. (Kustandi dan Bambang, 2013: 9)
3.	Permainan puzzle	Sebuah permainan yang bertujuan untuk melatih anak untuk lebih berfikir kreatif dalam merangkai gambar puzzle yang sudah disiapkan (Jannah, 2018: 121)