

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan menumbuh kembangkan potensi yang ada didiri manusia melalui proses pengajaran. Pendidikan merupakan sebuah proses kegiatan yang disengaja atas input siswa untuk menimbulkan suatu hasil yang diinginkan sesuai tujuan yang ditetapkan (Purwanto, 2011: 18). Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk kehidupan manusia mengikuti perkembangan global. Selain itu aspek penting yang mendukung tercapainya pendidikan yaitu kualitas dari pendidik itu sendiri. Pendidikan merupakan suatu proses sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan untuk menjalani kehidupan (Qodriah, 2018: 201). Pemerintah juga memberikan perhatian secara khusus untuk mengembangkan kompetensi para pengajar karena alasannya adalah pendidik menjadi salah satu aspek penting tercapainya tujuan dari pendidikan tersebut. Pada proses pendidikan yang ada di sekolah, berhasil atau tidaknya suatu pendidikan tergantung bagaimana proses pembelajaran yang dialami oleh siswa.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan ditingkat sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA membahas mengenai usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Pembelajaran menunjukkan interaksi guru dan siswa antara kegiatan mengajar dan kegiatan belajar (Dahlan, 2016: 61). Mata pelajaran IPA diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dalam bidang pengetahuan alam yang nantinya untuk menghadapi kehidupan dalam penyelesaian masalah. Pembelajaran yang baik dan ditunjang dengan suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antar guru dan peserta didik dapat berjalan dengan baik (Daryanto, 2013:2). Peserta didik akan lebih

mudah dalam memahami konsep tentang IPA, karena pembelajaran diarahkan sesuai dengan keadaan lingkungan sekitarnya dengan pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, dimana media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2010: 204) disebutkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Media pembelajaran bertujuan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran dapat efektif dan mencapai tujuan yang diinginkan. Apalagi bagi anak-anak usia sekolah dasar yang perkembangan cara berpikirnya masih memerlukan sesuatu hal yang konkret, belum memahami pada hal-hal yang bersifat abstrak, maka perlu digunakannya media pembelajaran seperti halnya media gambar ataupun foto. Proses pembelajaran akan terjadi dengan baik jika siswa berinteraksi dengan alat indranya dan guru berupaya menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indra, semakin banyak indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka kemungkinan informasi tersebut lebih cepat dimengerti siswa.

Ditingkat sekolah dasar penggunaan model pembelajaran yang tepat sangatlah dibutuhkan agar proses kegiatan pembelajaran terjadi dengan baik. Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan dalam rangka memperbaiki proses dan minat belajar bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hanafiah dan Suhana (2012: 44) model pembelajaran diperlukan untuk membantu siswa memahami materi dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, seperti menugaskan siswa menjadi narasumber dalam kelompoknya. Model pembelajaran yang digunakan sebaiknya dipilih dengan tujuan, jenis, dan juga sifat materi pengajaran yang sesuai dengan materi

pembelajaran yang akan disampaikan. Guru harus cerdas dalam memilih, mengatur, dan menggunakan model pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa. Siswa tidak akan mudah bosan dan mengantuk selama pembelajaran di kelas jika digunakan berbagai model pembelajaran.

Berdasarkan observasi di kelas III SDN Sokopuluhan 02 Kota Pati pada 17 Oktober 2022 dan beberapa informasi yang diperoleh peneliti dari wawancara dengan guru kelas III, menjelaskan bahwa siswa-siswi di kelas tersebut cukup beragam, dari latar belakang keluarga, lingkungan, dan kepribadian. Beberapa penyebab yang dijelaskan oleh narasumber tentang menurunnya minat belajar pada mata pelajaran IPA adalah metode pengajaran yang digunakan cukup membosankan karena cara penyampaiannya termasuk metode ceramah. Sedangkan penyebab lainnya yaitu minimnya fasilitas sekolah sehingga guru tidak dapat memaksimalkan proses pembelajaran dengan menarik. Dengan adanya permasalahan tersebut, Penulis menemukan suatu permasalahan terhadap minat belajar siswa yang kurang pada mata pelajaran IPA. Pembelajaran IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Israini, 2012: 149). Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal di mata pelajaran yang berhubungan dengan alam ini apabila materinya hanya dihadapkan dengan apa yang ada di buku ajar saja. Dalam proses pembelajaran ini guru membutuhkan media yang tepat guna mempermudah siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan tes pra siklus untuk mengetahui seberapa besar minat siswa dalam belajar. Dari 14 siswa, 4 mencapai hasil di atas KKM dan 10 mencapai hasil di bawah KKM, sesuai dengan hasil tes pra siklus. Data hasil belajar disajikan dengan skor terendah 15 dan skor tertinggi 90. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SDN Sokopuluhan 02 untuk mata pelajaran IPA adalah 75, rata-rata kelas sebesar 28% termasuk dalam kategori rendah..

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang dapat dilakukan oleh guru agar kegiatan pembelajaran menarik yaitu menggunakan media *puzzle* gambar agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media *puzzle* gambar adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi (Rumakhit, 2017: 6). Dengan menggunakan media *puzzle* gambar siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. Media *puzzle* gambar yang digunakan peneliti adalah menyusun potongan-potongan gambar menjadi utuh. Pemilihan media *puzzle* gambar selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat lainnya adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreatifitas siswa dalam mengenal jenis-jenis cuaca yang nantinya materi tersebut akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

Dengan demikian media *puzzle* gambar merupakan media yang dipergunakan untuk memvisualisasikan atau menyalurkan pesan dari sumber ke penerima (siswa). Pesan yang disampaikan itu dituangkan ke dalam komunikasi visual, disamping itu media gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Dipilihnya media *puzzle* gambar karena mempunyai beberapa keunggulan sesuai fungsinya yaitu (1) mengkonkritkan hal-hal yang bersifat abstrak, (2) mendekatkan dengan objek yang sebenarnya, (3) melatih siswa berpikir konkrit, dan (4) memperjelas makna suatu masalah (Mustiqon, 2011: 74). Sehingga penggunaan media *puzzle* gambar dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa dalam belajar mata pelajaran IPA. Karena media tersebut mampu memberikan suasana yang menyenangkan, membangkitkan motivasi rasa ingin tahu, mempercepat pemahaman, meningkatkan aktivitas, dan pengetahuan siswa dalam belajar.

Tidak hanya media pembelajaran saja yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, melainkan juga metode yang digunakan perlu diperhatikan saat melakukan proses pembelajaran dikelas. Model pembelajaran

take and give merupakan salah satu model pembelajaran yang bervariasi untuk memastikan siswa tidak bosan mengikuti proses pembelajaran. Untuk memaksimalkan partisipasi siswa dan mencapai hasil belajar yang maksimal, model pembelajaran ini menekankan pada aktivitas dan interaksi siswa untuk saling membantu dalam penguasaan materi. Selain itu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi informasi tentang materi yang mereka terima dan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Peran yang dimainkan pendidik dalam proses belajar menerima dan memberi lebih mirip dengan mediator dan fasilitator daripada apa pun dalam pendidikan (Shoimin, 2014: 195). Oleh karena itu, penguasaan materi melalui kartu, pertukaran informasi secara berpasangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan dalam kartu dan kartu pasangannya memegang peranan penting dalam model pembelajaran take and give ini.

Siswa harus memahami bahan ajar yang diberikan oleh guru mereka dan teman sekelas lainnya untuk mendapatkan keuntungan dari model pembelajaran take and give (Kurniasih, 2015: 102). Penerapan model pembelajaran tersebut dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu agar pembelajaran IPA tidak lagi terbatas karena menggunakan pembelajaran konvensional. Model pembelajaran tersebut juga cocok digunakan karena dapat membuat siswa jauh lebih aktif saat belajar, serta mengubah kelas yang membosankan menjadi kelas yang menyenangkan dan menjadi kelas yang interaktif karena siswa jauh lebih semangat saat mengikuti pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Widiana (2019) mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada kompetensi pengetahuan IPA. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan Mawanti (2021) mendapatkan hasil bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa tunagrahita kelas 1 sekolah dasar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Liyani (2019) mendapatkan hasil

bahwa penerapan model pembelajaran *take and give* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Adapula penelitian yang dilakukan oleh Sofiani (2021) mendapatkan hasil bahwa menggunakan model pembelajaran *take and give* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil-hasil penelitian tersebut dapat membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* gambar dan model pembelajaran *take and give* sangat penting dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *puzzle* gambar dan model pembelajaran *take and give* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media *Puzzle* Gambar Menggunakan Model Pembelajaran *Take and Give* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Peneliti akan melakukan penelitian dalam mata pelajaran IPA kepada siswa kelas III SDN Sokopuluhan 02 .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana implementasi media *puzzle* gambar menggunakan model pembelajaran *take and give* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar?
- Apakah implementasi media *puzzle* gambar menggunakan model pembelajaran *take and give* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar?
- Bagaimana implementasi media *puzzle* gambar menggunakan model pembelajaran *take and give* dalam meningkatkan keterampilan mengajar guru?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- Untuk menganalisis implementasi media *puzzle* gambar menggunakan model pembelajaran *take and give* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.
- Untuk menganalisis implementasi media *puzzle* gambar menggunakan model pembelajaran *take and give* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.
- Untuk menganalisis implementasi media *puzzle* gambar menggunakan model pembelajaran *take and give* dalam meningkatkan keterampilan mengajar guru.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun dua manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan penggunaan media *puzzle* gambar serta penggunaan model pembelajaran *take and give* sebagai salah satu media dan model pembelajaran yang dapat untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna bagi:

1.4.2.1 Bagi Siswa

- Membangkitkan motivasi kegiatan belajar siswa serta memberikan pengalaman secara menyeluruh.
- Mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA.
- Dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

1.4.2.2 Bagi Guru

- Sebagai bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran dikelasnya.

- Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPA.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Dengan hasil penelitian diharapkan SDN Sokopuluhan 02 dapat menggunakan media *puzzle* gambar serta model pembelajaran *take and give* dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), tetapi dapat diterapkan pada mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut yaitu dilakukan pada kelas III semester 2. Kompetensi dasar pada pembelajaran ini adalah 3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif. Siswa dalam penelitian ini berjumlah 14 siswa.

Rencana pelaksanaan PTK ini akan menerapkan media *puzzle* gambar menggunakan model pembelajaran *take and give*. Rencana penelitian ini akan dilaksanakan dengan 2 siklus.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah satu tafsir tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna beberapa definisi operasional perbedaan sebagai berikut:

1.6.1 Media *Puzzle* Gambar

Media *puzzle* gambar merupakan media pembelajaran dengan cara menggunakan media potongan-potongan gambar yang disusun kembali menjadi gambar yang utuh, yang menyangkut indera penglihatan dan tidak memerlukan peralatan khusus ketika menyampaikan pesan pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media *puzzle* gambar mengenai cuaca yang ada di Indonesia.

1.6.2 Model Pembelajaran *Take and Give*

Model pembelajaran *take and give* yaitu suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk saling berbagi mengenai materi yang disampaikan oleh guru dengan teman-temannya. Model pembelajaran *take and give* memiliki tujuan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusias serta menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari jenuh menjadi riang, serta mempermudah siswa untuk mengingat materi. Model tersebut juga melatih pola pikir peserta didik untuk saling bekerjasama dalam mengingat materi.

1.6.3 Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Minat belajar dapat dilihat dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam suatu proses pembelajaran.

1.6.4 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah informasi tentang kemajuan dalam upaya mencapai tujuan siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu. Hal tersebut untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitan dan menyarankan kegiatan atau perbaikan.

1.6.5 Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam mengajar. Pada saat melaksanakan proses pembelajaran guru dituntut untuk mempunyai berbagai macam keterampilan. Hal tersebut

dilakukan untuk membangun berpikir kreatif siswa terhadap materi yang diajarkan. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan dalam menguasai kelas, keterampilan menggunakan model dan media pembelajaran.

1.6.6 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA adalah ilmu yang mempelajari sebab dan akibat dari kejadian yang terjadi di alam. IPA dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. IPA merupakan mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar. Aspek utama dalam pembelajaran IPA adalah siswa dapat menyadari keterbatasannya, memiliki rasa ingin tahu untuk menggali berbagai pengetahuan baru, dan akhirnya menjadi mampu menerapkannya dalam kehidupan. Pada penelitian ini, materi IPA difokuskan pada materi kelas III Tema 5 Cuaca.

