

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan usia dini dan sekolah dasar merupakan tahapan yang sangat penting dalam membangun dasar karakter, kecerdasan, dan keterampilan anak. Pada usia ini, anak-anak mengalami perkembangan yang pesat di berbagai aspek, termasuk kognitif, motorik, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang diterapkan pada masa ini harus mampu mendukung perkembangan holistik anak. Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh metode dan media yang digunakan. Media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan anak sering kali menjadi kunci keberhasilan pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar.

Salah satu media pembelajaran yang telah banyak digunakan dan terbukti efektif adalah media *puzzle*. *Puzzle* merupakan media edukatif yang mendukung pengembangan kognitif dan motorik siswa, tetapi juga sarana edukatif yang dapat mendukung perkembangan kognitif, motorik halus, konsentrasi, serta keterampilan sosial peserta didik. *Puzzle* memberikan tantangan kepada peserta didik untuk berpikir logis, mengenali pola, dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Selain itu, aktivitas menyusun *puzzle* membantu peserta didik melatih koordinasi mata dan tangan, yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan motorik halus, seperti menulis dan menggambar.

Media *puzzle* memiliki dimensi sosial yang signifikan. Ketika digunakan

dalam pembelajaran kelompok, *puzzle* mengajarkan peserta didik untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan kerja sama dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, aktivitas ini membantu anak memahami nilai kerja sama, seperti berbagi peran dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Media *puzzle* mampu mengintegrasikan aspek kognitif, motorik, dan sosial-emosional peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.

Pengembangan media *puzzle* dalam pembelajaran terletak pada beberapa aspek penting. Pertama, aspek motorik halus, di mana aktivitas menyusun *puzzle* melibatkan gerakan tangan yang terkoordinasi, sehingga memperkuat keterampilan dasar yang diperlukan untuk menulis dan menggambar. Kedua, aspek kognitif, di mana *puzzle* membantu anak berpikir strategis, mengenali pola, dan memecahkan masalah. Ketiga, aspek konsentrasi, karena menyelesaikan *puzzle* membutuhkan fokus dan ketekunan yang terus-menerus. Keempat, aspek sosial-emosional, di mana *puzzle* yang digunakan secara berkelompok mendorong interaksi, kerja sama, dan komunikasi antar siswa. Kelima, aspek fleksibilitas pembelajaran, karena *puzzle* dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, seperti matematika, seni, sains, dan sosial, dengan tema yang disesuaikan

SD NU Mutiara Insani Mojo, sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen mencetak generasi cerdas, mandiri, dan berakhlak mulia, memiliki tantangan untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan. Media *puzzle* menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang potensial untuk diterapkan, terutama pada siswa kelas 1. Pada usia ini, anak-anak memiliki karakteristik belajar yang lebih responsif terhadap pendekatan berbasis permainan. *Puzzle* tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan kognitif,

tetapi juga memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang disampaikan oleh (Arsyad, 2019) bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik adalah *puzzle*. Selain itu, penggunaan media *puzzle* dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik dan konsentrasi siswa di tingkat awal pendidikan. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk mengevaluasi lebih lanjut pengembangan media *puzzle* dalam konteks pembelajaran di SD NU Mutiara Insani Mojo.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media *Puzzle* Dua Dimensi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SD NU Mutiara Insani Mojo. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan media *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan sosial, kognitif, motorik halus, dan konsentrasi siswa kelas 1 di SD NU Mutiara Insani Mojo. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi media ini. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, tidak hanya di SD NU Mutiara Insani Mojo, tetapi juga di sekolah dasar lainnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media *puzzle* 2D untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa kelas 1 SD NU Mutiara Insani Mojo?
2. Bagaimana Tingkat kelayakan Media *Puzzle* 2D dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa kelas 1 SD NU Mutiara Insani Mojo?
3. Bagaimana tingkat keefektifan Media *Puzzle* 2D dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa kelas 1 SD NU Mutiara Insani Mojo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* 2D yang valid dan praktis untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 1 SD NU Mutiara Insani Mojo.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *puzzle* 2D sebagai media pembelajaran.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *puzzle* 2D dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD NU Mutiara Insani Mojo.

D. Spesifikasi Pengembangan Produk

1. Konsep dan Desain

Jenis *puzzle* ini yaitu dua dimensi yang berbentuk kotak persegi, bergambar dan berwarna sesuai konsep yang sudah didesain untuk materi pembelajaran yang akan diterapkan pada pembelajaran, desain yang digunakan mudah untuk dipahami oleh seluruh peserta didik kelas I SD Nu Mutiara Insani Mojo. Konsep dan desain produk sudah dibuat sesuai tema dan materi pendidikan Pancasila kelas I. *Puzzle* dua dimensi memiliki gambar yang

dikombinasikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada seluruh siswa SD NU Mutiara Insan Mojo. Produk *puzzle* dua dimensi ini disusun dengan gambar sesuai materi pendidikan Pancasila kelas I.

2. Bahan dan Pembuatan

Bahan yang digunakan untuk produk *puzzle* 2D ini relatif banyak. Bisa dari bahan kayu, akrilik hingga bahan serat kanvas yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pembuatan produk *puzzle* 2D ini dilakukan oleh tukang dengan cara memotong kepingan *puzzle* dari bahan baku yang sudah dipilih dan disesuaikan dengan bentuk, gambar dan warna yang dibutuhkan sesuai materi pembelajaran.

3. Cara Penggunaan

Penggunaan *puzzle* 2D ini sangat mudah dipahami oleh siswa dalam proses pembelajaran, dengan memisahkan kepingan *puzzle* 2D ini dan menata *puzzle* 2D ini seperti bentuk semula yang sudah ada pada contoh materi atau gambar yang diberikan.

4. Keunggulan

a. Keunggulan Praktis

Produk ini mudah didapatkan pada toko sekitar atau melalui pembelian online, dapat di custom sesuai materi, penggunaan yang relevan dan mudah disimpan pada kotak atau lemari kecil sekalipun karena produk ini dapat di custom sesuai dengan kebutuhan.

b. Keunggulan Pedagogis

Meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa, merangsang daya ingat siswa terhadap materi dari pembelajaran serta meningkatkan pemahaman

konsep pembelajaran. *Puzzle* 2D ini sangat efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran Pancasila kelas I SD NU Mutiara Insani Mojo karena dibekali dengan penggunaan produk dan penjelasan materi yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dalam dunia pendidikan, penelitian dan pengembangan sangatlah jarang untuk dilakukan pihak tertentu, karena itu membutuhkan dana serta waktu yang cukup panjang sehingga dapat menghasilkan produk yang benar-benar layak untuk digunakan dan bertahan dalam jangka yang relatif lama. Padahal dengan adanya penelitian serta pengembangan dapat memberikan beberapa solusi serta inovasi untuk dapat proses pembelajaran yang cenderung monoton dan juga tidak relevan untuk digunakan. Untuk itu penulis sangat tertarik untuk dapat melakukan penelitian serta pengembangan pada media pembelajaran yaitu media pembelajaran *puzzle* 2D mata pelajaran pendidikan Pancasila. Pentingnya penelitian dan pengembangan ini juga dapat memberikan beberapa manfaat bagi pihak terkait, diantaranya:

1. Bagi Sekolah

Media *puzzle* 2D pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dapat dijadikan referensi bagi sekolah untuk berinovasi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, dengan menyuguhkan media pembelajaran yang sesuai dan menarik sebagai sarana perbaikan dan peningkatan kapasitas dan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Guru

Media *puzzle* 2D pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dapat menjadi inovasi dan solusi pada guru atau pendidik pada pembelajaran yang lebih inovatif

dan solutif digunakan pada kegiatan pembelajaran oleh guru atau pendidik di sekolah.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa media *puzzle* 2D pada mata pelajaran pendidikan Pancasila bisa menjadi sarana pembelajaran yang menarik digunakan secara individual dan berkelompok, serta memberi pengalaman menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Sebagai acuan dan pandangan kedepan agar nantinya menjadi seorang guru yang kreatif, inovatif dan disenangi peserta didik dalam proses pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan kontribusi signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran anak.

1. Na'ima et al. (2023) meneliti pengembangan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas 1 SDN Muktiharjo Kidul 03. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest* pada satu kelompok. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa dari rata-rata nilai 71,9 pada pretest menjadi 84,4 pada posttest. Penelitian ini mengungkapkan bahwa media *puzzle* efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.
2. Selanjutnya, Mu'min dan Yultas (2019) melakukan penelitian tindakan kelas di TK I Lal Matabondu untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif anak, dari 36% pada tahap awal menjadi 82% pada siklus kedua. Penelitian ini menegaskan bahwa media *puzzle* dapat menjadi alat yang efektif untuk merangsang kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah pada anak-anak.

3. Agustina et al. (2022) juga mengkaji penggunaan media *puzzle* huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Sumberejo 03. Dengan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, penelitian ini menunjukkan peningkatan kemampuan membaca siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, ketuntasan belajar siswa mencapai 70%, dan meningkat menjadi 85% pada siklus kedua. Media *puzzle* huruf tidak hanya membantu siswa mengenal huruf dengan baik, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar membaca.
4. Penelitian lain oleh Kartini (2023) berfokus pada penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar pada tema pembelajaran “Kegemaranku” di kelas 1 SD Negeri 10 Peguyangan. Dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari 56,25% pada siklus pertama menjadi 87,5% pada siklus kedua. Media *puzzle* dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.
5. Sementara itu, Mustajab et al. (2023) meneliti penerapan media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca awal siswa kelas 1 SDN 16 Sungai Goa. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan

signifikan dalam kemampuan membaca siswa, dari tingkat keberhasilan 55,56% pada siklus pertama menjadi 95,05% pada siklus ketiga. Media *puzzle* tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Kesimpulan dari berbagai penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Media ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, dan keterampilan sosial, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

G. Asumsi dan keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

a. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *puzzle* 2D yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran mapel Pendidikan Pancasila dalam bentuk sarana yang menyuguhkan alat pembelajaran dalam bentuk nyata (konkret dan dapat digunakan oleh siswa pada Pembelajaran).
2. Media Pembelajaran *puzzle* 2D pada mapel Pendidikan Pancasila diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam materi Lambang Garuda Pancasila dan Simbol Setiap sila Pancasila.

b. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam pengembangan media ini ada beberapa keterbatasan di dalam penerapannya, diantaranya:

1. Pengembangan Media *puzzle* 2D didesain hanya dan dibuat hanya untuk Materi pembelajaran yang bergambar seperti Pengenalan Lambang Garuda Pancasila dan Simbol

Sila Pancasila,.

2. Pengembangan Media ini hanya bisa digunakan dengan alat atau sarana yang sudah didesain khusus sesuai Materi yang diperlukan pada Pembelajaran.