

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Setiap manusia diberikan kecerdasan yang berbeda-beda oleh Allah SWT. Dengan kecerdasan, manusia lebih unggul daripada ciptaan Allah yang lain. Manusia dapat memperkuat penalaran, keterampilan berpikir, terus membangun budaya dan peradaban dengan bantuan kecerdasan tersebut. Kecerdasan manusia memainkan peran penting dalam menentukan keberadaan seseorang di dunia, seperti yang ditunjukkan oleh pernyataan filsuf Yunani bahwa "aku berpikir maka aku ada" (Syaehtin, 2016).

Kecerdasan memiliki beberapa pengertian. Kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi masalah dalam kehidupan, menyelesaikannya, atau menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain (Saufi et al, 2016). Selain itu, kecerdasan adalah kemampuan untuk belajar dan memperoleh umpan balik ilmiah. Dengan kecerdasan, manusia dapat menggunakannya untuk melakukan tindakan yang realistis dan berpikir rasional tentang tujuan dan konsep (Salsabilla & Zafi, 2020). Kecerdasan adalah kemampuan untuk memahami dunia, berpikir secara logis, dan menggunakan nalar untuk mengatasi tantangan. (Munafiin, 2022).

Howard Gardner (dalam Pietono, 2022) membagi kecerdasan menjadi delapan. Jenis kecerdasan tersebut salah satunya adalah kecerdasan

visual-spasial. Kecerdasan visual-spasial didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengekspresikan atau memvisualisasikan bentuk ide, desain, atau grafik, dalam bentuk fantasi, konsep, atau gambar. Pemahaman seseorang tentang warna, komposisi, desain, dan elemen seni lainnya, seperti kreativitas dan kesadaran ruang juga merupakan bagian dari kecerdasan manusia (Reni Wahyuni, 2018).

Upaya pemerintah dalam mengembangkan kecerdasan siswa dengan merancang Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi minat dan bakatnya. Dalam kurikulum merdeka, fokus utama kegiatan belajar siswa adalah melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Melalui cara ini dapat memberikan peluang siswa untuk mengalami langsung serta menemukan berbagai pengetahuan yang mereka pelajari secara mandiri. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat dari Baderan (2018) bahwa Kurikulum merdeka dibuat oleh Pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi efektif, dan belajar dengan konteks yang relevan.

Kurikulum Merdeka dapat diimplementasikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Zuhdi, dkk (2021) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan agar siswa dapat berpartisipasi aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sehari-hari. Guru dapat menilai sejauh mana Pendidikan Pancasila berhasil

diimplementasikan di sekolah berdasarkan pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru kelas I SDN Pacing 2 menunjukkan bahwa beberapa siswa memiliki kecerdasan visual-spasial yang rendah. Guru kelas menerangkan bahwa siswa yang memiliki kecerdasan visual-spasial rendah dikarenakan siswa kesulitan menghafal gambar terutama gambar pengamalan sila pancasila ketika di kelas. Guru kelas juga menyebutkan bahwa siswa kurang fokus saat kegiatan belajar mengingat materi tersebut banyak mengandung teks bacaan sehingga siswa malas untuk membaca. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan guru bahwa banyak siswa yang belum memiliki kemampuan membaca yang lancar, bahkan beberapa dari mereka belum menguasai seluruh huruf abjad secara penuh. Hal ini berdampak pada nilai hasil siswa.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial siswa yaitu melalui media permainan. Media tersebut misalnya media *puzzle* gambar yang membantu siswa mengembangkan kemampuan siswa dalam mengenali gambar beserta maknanya.

*Puzzle* adalah permainan yang kompleks Mediria (dalam Anggraini Tondang, 2020). Dalam permainan *puzzle* ini, siswa diminta untuk menyusun gambar yang telah diacak sebelumnya untuk menjadi kesatuan gambar yang utuh. Permainan *puzzle* adalah salah satu permainan edukatif yang cocok untuk siswa dengan biaya murah, fleksibel, dan tidak membutuhkan persiapan yang rumit.

*Puzzle* memiliki banyak kelebihan, salah satunya adalah melatih siswa untuk menyelesaikan masalah berupa menyelesaikan potongan *puzzle* gambar. Dalam menyelesaikan potongan *puzzle* gambar, permainan ini mengajarkan siswa untuk sabar. Siswa yang sering bermain *puzzle* akan terlatih menjadi lebih tenang, rajin, dan kesabaran dalam menyelesaikan masalah (Mu'min & Yultas, 2020).

Media pembelajaran *puzzle* gambar menantang daya ingatan dan kreativitas siswa. Siswa dimotivasi untuk terus mencoba memecahkan masalah, yang membuat permainan ini lebih berkesan dalam pembelajaran dan menyenangkan karena dapat dimainkan berulang kali. Tantangan yang terus-menerus akan mendorong siswa untuk terus mencoba lagi dan lagi sampai berhasil sehingga menyebabkan efek ketagihan.

Penggunaan media *puzzle* gambar melibatkan koordinasi mata dan tangan sehingga siswa dapat bereksplorasi sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Permainan *puzzle* gambar akan melatih daya ingat mereka, membantu mereka belajar dengan bermain, dan mengajarkan mereka untuk berpikir secara aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Manfaat permainan *puzzle* gambar sangat besar. Siswa dapat belajar banyak hal, seperti cara bekerja sama dan beradaptasi dengan teman-temannya saat siswa bermain dalam kelompok untuk menghibur diri dan menikmati permainan tersebut. Manfaat permainan *puzzle* gambar yaitu pertama, keterampilan untuk mengkoordinasikan mata dan tangan. Mata dan tangan siswa harus bekerja sama dengan baik. Dalam kehidupan sehari-

hari, banyak hal dilakukan dengan mata dan tangan. Oleh karena itu, permainan *puzzle* gambar adalah salah satu jenis permainan yang baik dalam hal ini. Siswa memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik jika mereka dapat fokus menyelesaikan tugasnya dengan merangkai kepingan *puzzle*. Kedua, kemampuan untuk memecahkan masalah. Tujuan dari permainan *puzzle* gambar adalah untuk menyusun potongan-potongan gambar agar sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Ketiga, melatih keterampilan motorik halus. Siswa menghadapi tantangan berupa potongan *puzzle* yang kecil dan bahan yang ringan.

Membiasakan siswa untuk memecahkan masalah dengan mengumpulkan data, memahami situasi, dan menemukan solusi dengan cepat sehingga akan membantu siswa untuk mempersiapkan menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Sumarsono (dalam Anisa, 2019) memberikan beberapa alasan utama pentingnya permainan *puzzle* bagi siswa yaitu keuletan, kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis, koordinasi tangan dan mata, dan kreativitas.

Rendahnya kecerdasan visual-spasial pada siswa disebabkan oleh kurangnya pembelajaran yang dapat menggali kemampuan tersebut dan minimnya penggunaan media atau sumber belajar yang relevan. Penggunaan media *puzzle* gambar dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah dan melatih koordinasi tangan dan mata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, salah satu cara untuk menarik perhatian siswa selama proses belajar dan menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan yang membantu meningkatkan kecerdasan visual-spasialnya adalah dengan menggunakan *puzzle* gambar sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mengambil judul penelitian “Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2 Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial”.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media *puzzle* gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SDN Pacing 2?
2. Bagaimana kelayakan media *puzzle* gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SDN Pacing 2?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini antara lain adalah :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *puzzle* gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SDN Pacing 2.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *puzzle* gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SDN Pacing 2.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang membutuhkan sesuai dengan topik tersebut.
- b. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan dalam memperbaiki pembelajaran agar lebih maksimal dalam mengelola kegiatan belajar.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah keterampilan dalam membuat karya ilmiah serta menambah wawasan dalam mengidentifikasi kecerdasan visual-spasial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui media *puzzle*.

###### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadikan acuan atau masukan guru dalam memilih media pembelajaran yang dapat melatih kecerdasan visual-spasial melalui media *puzzle*.

###### c. Bagi Siswa

Hasil penelitian diharapkan siswa di dalam belajar memiliki rasa yang menyenangkan, dapat melatih kecerdasan visual-spasialnya, dan mendapat ilmu melalui media *puzzle*.

## E. Spesifikasi Produk

Media yang dikembangkan peneliti adalah sebuah permainan *puzzle* gambar yang cara bermainnya dengan menyusun potongan-potongan gambar, sehingga dapat melatih kesabaran siswa dan kemampuan dalam memecahkan masalah dengan baik. Ciri yang membedakan media ini dengan media *puzzle* lainnya adalah sebagai berikut:

1. Media *puzzle* gambar didesain dengan bahan yang sederhana dan menarik
2. Media *puzzle* gambar dibuat dengan mempertimbangkan perkembangan siswa secara menyeluruh yang mencakup aspek sikap, kognitif, dan keterampilan. Hal tersebut dapat diamati melalui perumusan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran pada perangkat pembelajaran yang telah dipersiapkan.
3. Media *puzzle* gambar ini menggunakan pendekatan *student centered approach* yaitu mengupayakan agar siswa terlibat aktif sehingga dapat mengembangkan minat, motivasi, serta kemampuan individu menjadi lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.
4. Media *puzzle* gambar yang dikembangkan dapat membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran dengan menyusun potongan-potongan gambar.
5. Media *puzzle* gambar yang dikembangkan disesuaikan dengan prinsip-prinsip pengembangan media yang dikemukakan oleh para ahli seperti kesederhanaan, konten media, dan cara penyajian.



## **F. Pentingnya Pengembangan**

Media pembelajaran dapat dirancang sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa. Pengembangan media tersebut akan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk memiliki ketertarikan yang mencintai ilmu pengetahuan.

Belajar menggunakan media pembelajaran justru akan lebih mempermudah siswa memahami konsep dan mengintegrasikannya dalam ingatannya. Berikut yang menjadi petunjuk keberhasilan dalam proses pembelajaran:

- 1) Kemampuan memahami materi pelajaran yang diajarkan dalam mencapai prestasi yang tinggi, baik dalam skala individu maupun dalam kelompok.
- 2) Siswa telah berhasil mencapai perilaku yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sangatlah penting, namun tidak semua media tersebut akan dipergunakan secara bersamaan. Untuk mencapai tujuan ini, pemilihan media pembelajaran harus dilakukan. Faktor-faktor dan prosedur pemilihan media harus dipertimbangkan untuk memastikan bahwa pemilihan media tersebut tepat.

Pembelajaran akan lebih menarik dan memotivasi siswa untuk menyukai ilmu pengetahuan dengan memilih dan mengembangkan media yang tepat. Sering belajar dari berbagai sumber dapat membantu siswa menemukan informasi yang mereka butuhkan.

## G. Definisi Istilah

### 1. Media *Puzzle* Gambar

*Puzzle* gambar merupakan sebuah alat permainan edukatif. *Puzzle* gambar adalah permainan yang cara bermainnya menyusun potongan-potongan gambar sehingga dapat melatih kesabaran siswa dan memecahkan masalah secara tepat.

### 2. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai dasar ideologi untuk mengolah keberagaman dan pluralisme yang ada. Selanjutnya, Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai dasar untuk penerapan pendidikan multikultural. Sebagai pendidikan multikultural, Pendidikan Pancasila diharapkan dapat memperkuat dan menyatukan beragam budaya, etnis, wilayah, warna kulit, dan keanekaragaman lainnya yang ada di Indonesia. Selain itu, pendidikan multikultural diharapkan dapat membantu Bangsa Indonesia tetap teguh pada nilai-nilai Pancasila dan tidak mudah terseret oleh budaya asing.

### 3. Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan visual-spasial ialah kecerdasan yang digunakan untuk memperhatikan dunia visual dengan benar serta menciptakan kembali berbagai kesan visualnya yang unik.