

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakikatnya pendidikan memegang peranan penting dalam menjamin kelangsungan hidup suatu negara dapat diketahui pendidikan merupakan wahana untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab¹

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa kebijakan dan implementasi pendidikan yang berbasis karakter menjadi sangat penting dan strategis dalam rangka membangun bangsa ini. Pendidikan karakter perlu ditanamkan sedini mungkin pada diri anak yang diperoleh pertama melalui pendidikan informal yang berlanjut pada pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Pada pendidikan formal khususnya jenjang sekolah dasar (SD) sesungguhnya memberikan kontribusi besar terhadap penanaman pendidikan karakter untuk mengantisipasi persoalan di masa depan yang

¹ http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/upload/2016/08/UU_no_th_2003.pdf.
Diunduh pada tanggal 16 Januari 2020, 15.30 WIB.

semakin luas seperti semakin rendahnya rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar, tidak memiliki tanggungjawab, rendahnya toleransi serta kedisiplinan. Sekolah dituntut tidak hanya membentuk peserta didik menjadi pintar tetapi juga membentuk peserta didik yang memiliki budi pekerti atau karakter dan kepribadian baik. Karena sekolah memiliki peran yang penting dalam membentuk karakter anak yang kelak akan menjadi warga negara dan pemimpin yang baik.

Pendidikan yang berkualitas dan bermutu juga memerlukan beberapa komponen penyelenggaraan sebagai acuan dalam mengelola pendidikan berdasarkan PP No 32 tahun 2013 perubahan atas PP No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan meliputi (1) standar isi, (2) standar proses, (3) standar kompetensi kelulusan, (4) standar pendidik dan ketenagaan pendidikan, (5) standar sarana dan prasarana, (6) standar pengelolaan, (7) standar pembiayaan, (8) standar penilaian pendidikan.² Standar nasional pendidikan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan pendidikan dalam rangka untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang bermutu. Pendidik harus mengacu pada delapan standar pendidikan selama mendidik peserta didik dikarenakan delapan standar pendidikan merupakan sebagai

² Ma'as Shobirin, *konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*. (Yogyakarta: Deepublish, 2016), h.36

standar minimal dalam pelaksanaan sistem pendidikan yang tidak dapat dipisahkan.

Dalam penyusunan materi ajar guru harus memperhatikan isi dari materi ajar tersebut apakah sudah bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran akan bermakna apabila peserta didik mendapatkan pengalaman belajar langsung (*learned curriculum*) yang sesuai dengan latar belakang, karakteristik, dan kemampuan awal peserta didik.³ Selain itu, pembelajaran akan lebih bermakna jika didukung dengan sarana prasarana yang ada seperti sumber belajar, media belajar, dan bahan ajar.

Proses pembelajaran harus didasari kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menjadikan materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik. Untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, afektif, inovatif, dan bermakna maka dibutuhkan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa alat atau bahan yang dapat menyalurkan pesan atau informasi materi pelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran.

³ Sutarto, *Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Islamic Counseling Vol. 1 No. 02 (2017), hh. 19-20

Tujuan perancangan media pembelajaran adalah untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak menjadi konkret. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dalam proses pembelajaran ketidakjelasan dan kerumitan bahan ajar yang disampaikan dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran.

Berdasarkan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar termasuk kedalam tahap operasional konkret.⁴ Anak mampu menyelesaikan kegiatan dalam situasi yang konkret. Pada masa ini anak memiliki rasa ingin tahu dan terdorong untuk berprestasi tetapi senang bermain serta bekerja dalam berkelompok.⁵ Berdasarkan hal ini guru perlu melakukan bimbingan lebih kepada peserta didik untuk memahami suatu materi ajar. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dalam kegiatan proses pembelajaran ketidakjelasan dan keabstrakan bahan ajar yang disampaikan dapat dibantu dengan media pembelajaran sebagai perantara. Media pembelajaran juga dapat mewakili apa yang kurang mampu guru sampaikan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Pembelajaran yang dilakukan pada saat ini dengan mengikuti sistem kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum 2013. Menurut Razali dan

⁴ Umi Latifa, *Aspek Perkembangan Pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya*. Journal of Multidisciplinary Studies, Vol.1 No.2. 2017. h.188.

⁵ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rodaskarya, 2012), hh.35-36.

Imran, kurikulum diartikan sebagai komponen penting dalam sistem pendidikan dan alat untuk mencapai tujuan pendidikan sekaligus sebagai pedoman suatu pelaksanaan pengajaran pada semua jenis pembelajaran dan tingkat pendidikan.⁶ Kurikulum 2013 sebagai penyempurnaan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006. Kurikulum 2013 dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Perubahan kurikulum 2013 menyangkut empat elemen perubahan kurikulum yaitu pada Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Standar Proses, dan Standar penilaian.⁷ Standar Proses (SP) kurikulum 2013 sebagai kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi kelulusan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan di Indonesia diatur dalam standar proses.

IPA merupakan salah satu muatan pelajaran yang penting di dalam kurikulum 2013, karena muatan pelajaran IPA di SD merupakan wadah untuk membekali peserta didik mengembangkan rasa ingin tahu,

⁶ Razali M.Thajib & Irman, *Inovasi Kurikulum Dalam Pengembangan Pendidikan*, Jurnal Edukasi, Vol. 1, No. 2, (2015), h.217

⁷ Imam Machali, "Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045", Jurnal Pendidikan Islam, Vol. III, No. 1, (2014). hh. 91

meningkatkan keterampilan proses, pengetahuan, serta kesadaran untuk menggali pengetahuan baru dan mengaplikasikannya dalam kehidupan berdasarkan informasi yang didapatkan dari guru. Kedudukan seorang guru mempunyai arti penting dalam pendidikan, maka dari itu dalam kegiatan belajar guru berupaya membiasakan berpikir kreatif dan membantu peserta didik mampu menyelesaikan persoalan-persoalan yang dialaminya di sekolah maupun masyarakat.⁸ Namun, fakta di lapangan masih banyak ditemukan guru yang jarang menggunakan media pembelajaran sebagai alat pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi. Cakupan materi yang banyak dan dibutuhkan pemahaman yang luas menjadi salah satu penyebab kurangnya minat terhadap pelajaran ini. Pembelajaran IPA yang monoton dan hanya menggunakan media yang kurang bervariasi yang telah disediakan sekolah seperti LKS dan buku paket sebagai sumber, membuat peserta didik kurang antusias untuk melakukan pembelajaran. Hal tersebut akan membuat peserta didik mudah bosan, jenuh, mengantuk, dan tidak dapat berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran serta menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan. Akibatnya tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal, terlebih ketika materi yang disampaikan guru adalah materi pembelajaran yang sifatnya banyak

⁸ Mujakir, *Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*, Lantanida Journal, Vol. 3 No. 1 (2015), hh. 90-91

dan kurang menarik. Melihat dari karakteristik anak SD yang senang dengan hal baru yang menarik dan bermain maka dalam kegiatan pembelajaran sangat membutuhkan adanya inovasi pembelajaran yang tepat.

Permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap muatan pelajaran IPA salah satunya pada materi cahaya. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya adalah cara mengajar yang berpusat pada guru (*teacher center*). Selain itu, faktor kesiapan belajar peserta didik dalam belajar IPA dan lingkungan belajar, materi yang terlalu padat, terbatasnya media pembelajaran juga mempengaruhi peserta didik sulit untuk diikuti dan dipahami belajar IPA.⁹ Dari hal ini terbatasnya media pembelajaran dapat menjadi penghambat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran IPA di kelas.

Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap guru kelas IV pada tanggal 10 Desember 2019 dan tiga orang peserta didik kelas IV A diketahui bahwa dikelas tersebut terdapat 32 peserta didik. Berdasarkan observasi kegiatan kelas saat itu menurut peneliti beberapa peserta didik di kelas tersebut

⁹ Imanuel Sairo Awangh, "Kesulitan Belajar Ipa Peserta Didik Sekolah Dasar". Jurnal Vox Edukasi Vol 6, No 2 (2015). hh.112-123

tidak memiliki rasa tanggungjawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru pada saat melakukan percobaan dan diskusi peserta didik cenderung diam. Kemudian berdasarkan hasil wawancara oleh guru, mengungkapkan bahwa dalam mengajarkan IPA menggunakan metode ceramah dan diskusi, serta pada materi cahaya menggunakan media percobaan lilin dan senter. Materi IPA di kelas IV banyak membutuhkan media konkret dan menarik, agar peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik tentang pembelajaran yang berlangsung, dan menemukan hasil bahwa peserta didik merasa bosan karena pembelajaran yang berlangsung secara monoton, kurang bervariasi, dan tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi mereka. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, dalam proses pembelajaran IPA di SDN Perwira 1 Bekasi belum pernah menggunakan media yang diadaptasi dari permainan, menurut guru perlu adanya media yang media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat peserta didik, memudahkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi, melibatkan peran seluruh peserta didik sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan guru dapat berlangsung dengan aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, dan berkesan bagi peserta didik. Namun

implementasi dalam pembelajaran di kelas, media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang lengkap dan tidak inovasi.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang telah dipaparkan di atas, maka dalam konteks untuk pembelajaran peserta didik tentang cahaya dan sifat – sifat cahaya, media *ludo* dapat menjadi salah satu pilihan. Ludo merupakan permainan tradisional yang sudah banyak diketahui dari anak kecil maupun orang dewasa. Media ludo ini cocok digunakan oleh anak sebagai sarana peserta didik untuk belajar karena tidak lepas dari aktifitas anak yaitu bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat Erick Burhaein yang mengemukakan bahwa anak-anak pada usia sekolah dasar yang suka berkelompok, senang bermain, dan berpikir kritis.¹⁰ Terdapat manfaat dari media permainan luca yaitu dengan adanya kelompok peserta didik dapat berdiskusi untuk menyelesaikan soal dan percobaan sederhana untuk memperoleh pengetahuan. Harapannya media ini dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi cahaya dan sifat – sifat cahaya. Media ini juga memerlukan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

¹⁰ Erick Burhaein, *Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD*. Indonesian Journal of Primary Education, Vol. 1 No. 1 (2017). hh.52-53.

Terdapat beberapa penelitian yang serupa, antara lain: Penelitian mengenai permainan ludo juga sudah pernah dilakukan oleh Andita Rahmawati, dalam jurnalnya menyebutkan bahwa pembelajaran rumah adat dengan menggunakan media ludo layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.¹¹ Dari pernyataan tersebut peneliti memahami bahwa media permainan ludo salah satu referensi media yang variatif dan interaktif untuk pembelajaran.

Selanjutnya juga ditemukan penelitian oleh Yuntari yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Di SD Negeri Berbah 2”¹² Persamaan dengan peneliti yang akan dikembangkan adalah sama-sama dilakukan di tingkat kelas IV SD. Perbedaannya adalah pada muatan Bahasa Jawa dengan materi Aksara Jawa, sedangkan peneliti adalah muatan IPA materi sifat-sifat cahaya.

Selanjutnya juga ditemukan penelitian oleh Anjar Wisnu dan Listyaningsih yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Materi Perumusan Dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Di SMPN 1 Ngadirojo Pacitan”.¹³ Persamaan dengan peneliti yang akan

¹¹ Andita Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang, Skripsi: Universitas Negeri Semarang. 2019. hh.193-194.

¹² Wening Niki Yuntari, “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Di SD Negeri Berbah 2”, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 23 Tahun ke-8 (2019), h. 2.206.

¹³ Anjar Wisnu dan Listyaningsih, *Pengembangan Media Permainan Ludo Pada Materi Perumusan dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Di SMPN 1 Ngadirojo Pacitan*, Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan, Vol. 08 No. 01. (2020), hh. 13-14.

dikembangkan adalah sama-sama mengembangkan permainan ludo. Perbedaannya adalah pengembangan media ini diterapkan pada muatan PPKn, dilakukan di tingkat SMP dan ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Sedangkan pengembangan media yang peneliti terapkan pada muatan IPA, dilakukan di tingkat SD dan hanya sampai pembuatan media ludo serta kelayakan yang ditinjau oleh ahli.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development (RnD)* dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Ludo Cahaya (LUCA) dalam Pembelajaran IPA Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media belum bervariasi dalam proses pembelajaran
2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada media yang disediakan sekolah dan peserta didik kurang mampu memahami materi.
3. Metode yang digunakan dalam pembelajaran IPA materi cahaya masih menggunakan metode ceramah, diskusi dan percobaan sederhana yang monoton.

C. Fokus Masalah

Fokus masalah yang diambil dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran ludo yang akan diberi nama “Luca” dalam pembelajaran IPA dengan materi Cahaya peserta didik kelas IV SD.

D. Pembatasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media permainan “Luca” yang kepanjangan dari (Ludo Cahaya) di kelas IV SD sesuai dengan kurikulum 2013 dan kompetensi dasar yang berlaku di kelas IV SD. Pengembangan media “Luca” dengan mengintegrasikan pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, fokus masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan maka akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan Media Permainan Luca Dalam Pembelajaran IPA Untuk Peserta didik Kelas IV SD?
2. Bagaimanakah Kelayakan Media Permainan Luca Dalam Pembelajaran IPA Untuk Peserta didik Kelas IV SD?

F. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dalam mengembangkan konsep media permainan “Luca” pada peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga dapat menambah pengetahuan dan menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan menambah pengetahuan serta wawasan sebagai bekal nanti sebagai pendidik.

b. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah, media yang digunakan sebagai daya tarik peserta didik dan membantu untuk mengembangkan pendidikan karakter dengan media pembelajaran yang menarik. Mampu membuat peserta didik memiliki karakter yang baik sejak usia sekolah dasar dan penanaman karakter sejak dini diharapkan berdampak positif terhadap perilaku peserta didik.

Penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran mampu memberi motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Setelah pandemi *covid-19* ini berakhir permainan ini dapat dimainkan terutama untuk mengembangkan psikomotorik dan karakter peserta didik.

c. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga dalam penyajian materi tidak hanya menggunakan metode diskusi dan ceramah. Serta dapat menambahkan wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

