

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu modal dalam pembangunan suatu bangsa, maka penting untuk bangsa dapat menyelenggarakan pendidikan formal yang terstruktur dan berjenjang. Pendidikan merencanakan setiap individu untuk dapat menjadi individu dewasa dalam mengukir masa depan bangsa gemilang serta mengambil keputusan. UU Nomor 20 tahun 2003<sup>1</sup> dijelaskan bahwa pendidikan merupakan cara atau upaya yang dilakukan secara terencana agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dalam mengembangkan potensi dirinya dalam berbagai bidang sehingga mampu dimanfaatkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pengupayaan yang telah dilakukan pemerintah agar terwujudkan tujuan pendidikan nasional dalam mencapai cita yang dirancang agar potensi peserta didik berkembang menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab melalui pemberlakuan Kurikulum 2013 sejak

---

<sup>1</sup> Undang-undang No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bab I, Pasal 1 ayat (1) no. 1.

pemberlakuannya pada tahun 2013/2014 sebagai bentuk penyempurnaan kurikulum sebelumnya, yang diharapkan mampu membenahi kinerja pendidikan yang telah tertinggal jauh dengan negara maju di dunia.

Periode perkembangan anak usia Sekolah Dasar rata-rata tergolong dalam periode operasional konkret (7 tahun – 11 tahun). Menurut Piaget<sup>2</sup>, anak pada usia ini ditandai dengan pemikiran yang mulai berkembang, penalaran yang semakin logis melalui peristiwa konkret dan mampu mengklasifikasikan ke dalam bentuk yang berbeda. Perubahan perilaku anak berkaitan dengan kemampuan anak di usia tersebut, maka penggunaan gaya mengajar, model serta media pembelajaran akan mempengaruhi perkembangan anak. Proses pembelajaran di sekolah, guru dan siswa menjadi model penting dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Keberhasilan suatu pembelajaran dalam kelas sangat dipengaruhi oleh kualitas dan kemampuan guru dalam mengelola kelas.

Pembelajaran kurikulum 2013 seyogyanya mampu membuat guru semakin kreatif dalam mengelola serta meningkatkan kemampuan dalam mengolah media dalam kelas. Penerapan Kurikulum 2013 diwujudkan melalui sistem pembelajaran tematik. Model pembelajaran tematik memungkinkan berbagai mata pelajaran yang terbagi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disatukan dalam tema. Dalam proses

---

<sup>2</sup> Evita Adnan, dkk, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2016), h. 62.

pembelajarannya, Kurikulum 2013 mengacu pada 3 aspek yang dicapai, yaitu: sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terangkum dalam kompetensi *hardskill* dan *softskill*. Proses pembelajaran dilakukan secara aktif, inovatif, menyenangkan, serta memotivasi kreativitas siswa dalam meningkatkan pengalaman belajar. Siswa menjadi pusat belajar dalam kelas atau lebih dikenal sebagai *student centered*. Pembelajaran dirancang dengan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan salah satu sumber belajar bagi siswa. Jadi dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa dituntut aktif dalam menemukan informasi dan pengetahuan baru serta mengonstruksi sendiri pengetahuan yang telah didapatkan untuk meningkatkan kualitas siswa. Guru dalam kelas bertugas mendorong dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Guru diharuskan mampu membuat gaya pembelajaran dalam kelas serta media yang membuat peran siswa lebih besar sehingga memiliki rasa tanggung jawab dalam mengelaborasi diri dan bersama dengan orang lain.

Ekspansi yang dilakukan pemerintah melalui Kurikulum 2013 dimaksudkan untuk dapat mengurangi dampak ketertinggalan pendidikan di Indonesia. Pendidikan dilaksanakan melalui proses belajar dan proses berpikir tentang diri sendiri dan lingkungan. Ilmu adalah keistimewaan yang menjadikan manusia unggul dari makhluk-makhluk lain guna menjalankan

fungsi kekhalfahan<sup>3</sup> dengan memanfaatkan metode dan strategi tertentu. Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa mata pelajaran, dan salah satu mata pelajaran yang melibatkan agar siswa aktif adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Muatan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar berkaitan dengan ilmu yang mempelajari alam dan sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran dalam IPA lebih sering melaksanakan praktikum atau pengalaman belajar langsung daripada teori. Pembelajaran IPA masih sering ditemui guru memosisikan diri sebagai subjek atau *teacher centered*. Padahal sudah jelas dikatakan bahwa Kurikulum 2013 menekankan pada suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dengan siswa menjadi subjek utama. Penerapan pembelajaran IPA akan lebih bermakna dan akan lebih mudah dipahami ketika siswa belajar sambil melakukan (*learning by doing*) atau dengan memanfaatkan media yang menyenangkan yang mendorong siswa menjadi aktif dalam pengalaman pelaksanaan pembelajaran secara langsung. Belum semua guru mampu untuk melaksanakan pembelajaran IPA yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dampak yang diterima adalah pembelajaran menjadi sulit dipahami dan diingat dalam jangka panjang.

---

<sup>3</sup> Saihu, "Etika Menuntut Ilmu Menurut Kitab Ta'lim Muta'alim", *Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*. Vol. 3. No. 1, 2020. Diunduh tanggal 3 Desember 2020.

Situasi ini akan terus berlangsung apabila guru tidak tepat dalam pemilihan media pembelajaran guna membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif dan kualitas pembelajaran menjadi mudah terserap oleh siswa. Hal tersebut didukung oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Lenteng Agung 03 bahwa dalam kelas, guru kurang dalam memaksimalkan suasana belajar yang aktif, kurang adanya komunikasi dua arah antara guru dengan siswa sehingga perkembangan potensi berfikir kritis (*chritical thinking*) dan kreativitas (*creativity*) siswa dalam menggunakan konsep untuk memecahkan masalah melalui aktivitas proses pembelajaran kurang optimal. Guru hanya memanfaatkan media tambahan berupa video pembelajaran dari internet dan guru belum pernah memaksimalkan media yang menyenangkan dalam kelas melalui proses belajar dan berpikir tentang diri sendiri serta lingkungan. Siswa akan semakin mudah memahami konsep apabila melakukan eksperimen serta berkolaborasi untuk menyimpulkan penemuan mereka.

Muatan pembelajaran IPA, terdapat berbagai materi dengan tingkat kesukaran dan kepadatan yang berbeda-beda, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, materi yang dirasa cukup padat dan memerlukan media pembelajaran yang menyenangkan dalam pengimplementasiannya adalah materi macam-macam gaya dan pemanfaatannya. Kesulitan yang dihadapi guru pada saat materi ini ialah kurang inovasi yang dilakukan guru untuk melakukan praktik atau kegiatan dalam kelas, padahal kelas IV SD



cenderung ingin tahu dan senang melakukan praktik. Pemindahan pemahaman yang hanya melalui lisan tidak mampu mengembangkan *Critical Thinking* siswa. Pandangan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara peneliti kepada 5 siswa kelas IV yang menyatakan kurang paham bahkan kurang suka dengan materi tersebut dikarenakan banyaknya macam gaya namun tidak disampaikan secara tepat dengan hanya melalui video dan penyampaian penjelasan dari guru. Gejala yang dialami siswa adalah sedikitnya materi yang mereka ingat setelah proses pembelajaran selesai sehingga hal tersebut dikhawatirkan akan mempengaruhi hasil belajar dari pengambilan nilai yang dilakukan oleh guru. Harapan siswa dan guru yang disampaikan melalui kuisioner yang disebar peneliti ialah mampu mengembangkan proses belajar menyenangkan dalam kelas dan kerjasama dengan teman dengan kegiatan fisik serta menyimpulkan hasil bersama yang mampu membangun sikap ingin tahu dan pengetahuan baru akan lebih diingat siswa dengan adanya pembuktian gaya yang langsung dilaksanakan. Sehingga dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam menanamkan pembelajaran macam-macam gaya dan pemanfaatannya diperlukan media pembelajaran berbasis permainan melalui aktifitas fisik yang mampu mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa.

Media merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran selain tujuan, materi, metode, dan evaluasi, maka sudah seharusnya dalam pembelajaran guru menggunakan media yang kedudukannya sudah

dianggap penting dalam keberhasilan pembelajaran<sup>4</sup>. Salah satu media dalam pengimplementasi materi macam-macam gaya dan pemanfaatannya yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan. Menurut Soepomo, permainan pada hakikatnya merupakan suatu aktivitas yang menggembirakan dan menyenangkan untuk memperoleh keterampilan tertentu<sup>5</sup>. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas yang menyenangkan namun dapat memperoleh keterampilan tertentu tergolong dalam pengertian permainan. Media permainan yang dikembangkan, peneliti berharap mampu menyalurkan penguasaan terkait pengetahuan dan keterampilan macam-macam gaya dan pemanfaatannya. Permainan yang diselipkan dalam materi akan menstimulasi siswa untuk dapat memahami materi dengan menyenangkan tanpa adanya paksaan.

Peneliti berinovasi untuk menciptakan permainan jenga (visual diam) yang diharapkan mampu menjadi wadah konstruksi informasi anak sehingga dapat menciptakan perubahan suasana dalam sikap dan tingkah laku anak. Jenga mampu dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang berisi materi macam-macam gaya dan pemanfaatannya yang peneliti beri nama “Jenga Edukasi”. Jenga merupakan permainan balok susun dimana

---

<sup>4</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyani, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h. 62.

<sup>5</sup> Arifin Ahmad. *Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. (Bandung: Universitas Pasundan, 2017), Vol. 9. No. 2, h. 77. Diunduh tanggal 21 Desember 2020.

keahlian dalam mengambil balok dari susunan kemudian diletakkan kembali pada tumpukan balok di atasnya agar menjadi susunan balok yang utuh dengan memperhatikan keseimbangan susunan balok. Modifikasi dalam pengembangan Jenga ini sangat dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Materi pelajaran yang sulit akan lebih mudah dan lebih disederhanakan dalam pelaksanaannya tanpa harus takut kehilangan makna atau apa yang akan diberikan. Pengaruh media dan permainan dalam pembelajaran mampu mendorong rasa ingin tahu anak, menjadikan anak aktif, serta mampu berdiskusi bersama dengan temannya untuk mencapai kesimpulan melalui pengalaman yang mereka lewati melalui permainan Jenga Edukasi.

Kesulitan yang dialami oleh siswa ialah kurangnya aktivitas fisik dalam memecahkan masalah sehingga menemukan konsep serta pembelajaran yang cenderung membosankan dengan hanya mendengarkan guru akan peneliti kemas dalam bentuk permainan sesuai dengan harapan guru dan siswa. Pengembangan media permainan dalam kondisi kelas merupakan salah satu usaha kreatif dan inovatif guna menghasilkan produk untuk menyampaikan pesan atau materi melalui media perantara permainan dengan menyenangkan dan efektif. Kehadiran media permainan dalam kelas diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa agar lebih memuaskan dalam penyaluran materi. Alasan pokok pemilihan media permainan Jenga Edukasi dalam pembelajaran ialah materi didasari oleh



konsep pembelajaran yang didalamnya terdapat sejumlah komponen untuk mencapai tujuan. Upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran ditunjang dengan media yang menyenangkan sesuai dengan materi dan karakteristik anak yang menyukai metode belajar sambil bermain. Media permainan Jenga Edukasi tergolong media baru dan belum banyak yang mendesain pembelajaran dengan media permainan Jenga Edukasi, jadi besar kemungkinan bahwa media yang dibawakan dalam materi ini akan mendapat antusiasme siswa kelas IV yang positif, didasarkan pada kecenderungan siswa yang masih berada pada tataran usia bermain. Permainan Jenga Edukasi dilengkapi dengan kartu instruksi sesuai dengan materi gaya yang tertuang dalam Kompetensi Dasar buku Tematik SD Kelas IV. Instruksi tersebut akan memanfaatkan lingkungan sekitar dan juga balok itu sendiri sehingga memunculkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Diharapkan dengan adanya aktivitas pembelajaran melalui media Jenga Edukasi mampu menjadi wadah peningkatan potensi siswa terkhususkan pada materi macam-macam gaya dan pemanfaatannya.

Pernyataan tersebut terbukti dengan penelitian yang dilakukan oleh Utami Cahya Sumirat<sup>6</sup> dengan judul penelitian “Efektivitas Teknik Permainan Jenga Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Tingkat Dasar”.

---

<sup>6</sup> Utami Cahya Sumirat, “*Efektivitas Teknik Permainan Jenga Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Tingkat Dasar*”, Skripsi (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia).

Utami menyatakan bahwa permainan Jenga efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang dapat dilihat melalui *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan. *Treatment* yang dilakukan membuat siswa mampu berbicara secara lisan dengan percaya diri serta termotivasi dalam pembelajaran menggunakan permainan Jenga. Permainan Jenga memberikan manfaat bagi siswa agar lebih berani berbicara dengan temannya dan mampu membuat pengungkapan kalimat lebih teratur dan volume menjadi lebih baik. Namun dalam permainan jenga yang dirancang, peneliti hanya membuat model melafalkan tulisan yang ada di balok atau melakukan situasi percakapan saja, sehingga permainan yang dirancang kurang bisa diaplikasikan ke dalam siswa kelas IV SD karena media yang digunakan sudah menyenangkan namun kurang menarik dalam segi visual.

Hal serupa dilakukan oleh Wahyu Aji Prayogo (2015)<sup>7</sup> dengan judul penelitian "*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jenga Kartu Pintar (Jeng Katar) Untuk Tema "Organ Tubuh Manusia dan Hewan" Kelas V SD*". Hasil menunjukkan bahwa Pembelajaran menggunakan Jeng Katar mampu memudahkan siswa dalam mempelajari materi dan merangsang daya ingat siswa serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar dengan menggunakan media permainan. Respon dari hasil uji coba produk

---

<sup>7</sup> Wahyu Aji Prayogo, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jenga Kartu Pintar (Jeng Katar) Untuk Tema "Organ Tubuh Manusia dan Hewan" Kelas V SD*, Skripsi (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).

lapangan juga mendapatkan predikat baik digunakan dalam proses pembelajaran dengan tema “Organ Tubuh Manusia dan Hewan”. Pengembangan permainan modifikasi Jeng Katar ini, peneliti menambahkan kartu pengetahuan dan kartu pertanyaan seputar materi pelajaran. Unsur peningkatan yang dilakukan peneliti sudah memuaskan dalam penerapan di sekolah, hanya saja siswa dalam bermain akan lebih tertarik apabila diberikan gambar menarik seputar materi guna menarik fokus siswa dalam bermain sekaligus menyerap materi untuk diingat.

Hasil penelitian serupa lainnya dilakukan oleh Zhi Zhi Oktaviani Dela Putri (2020)<sup>8</sup> dengan judul “*Pengembangan Media Permainan Jenga Balok dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai NAPZA Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 31 Jakarta*”. Peneliti mengungkapkan dengan penggunaan media permainan jenga dalam layanan bimbingan kelompok untuk menyampaikan informasi mengenai NAPZA pada peserta didik di SMK Negeri 31 Jakarta sangat layak dipergunakan pada jenjang SMK, hal tersebut dibuktikan dari respon positif peserta didik terhadap media permainan jenga balok NAPZA. Balok dibagi menjadi dua bagian yaitu balok pengetahuan yang didalamnya memberikan informasi NAPZA yang dibarengi dengan pemberian reward karena sudah

---

<sup>8</sup> Zhi Zhi Oktaviani Dela Putri, “*Pengembangan Media Permainan Jenga Balok dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai NAPZA Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 31 Jakarta*”, Skripsi (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta).

membaca dan menyebarkan informasi dan balok tantangan yang berisikan tantangan kepada pemain dengan reward yang akan diberikan jika tantangan tersebut dilakukan. Pengembangan yang dilakukan oleh Zhi Zhi terbatas oleh tulisan dan tidak ditambahkan gambar sehingga dirasa kurang dapat diimplementasikan pada kelas IV SD dengan pemberian materi bisa lebih konkret.

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti tertarik untuk dapat mengaplikasikan penggunaan media permainan Jenga Edukasi dalam materi macam-macam gaya dan pemanfaatannya di kelas IV SD Lenteng Agung 03, karena permainan Jenga Edukasi sesuai dengan karakteristik perkembangan usia anak SD yaitu masa bermain serta mampu meningkatkan percaya diri anak dalam bersosialisasi guna membentuk karakter anak yang mandiri. Permainan ini sesuai dengan tahap perkembangan konkret anak dalam menerima materi yang didasarkan dengan pemikiran serta pengalaman awal melalui instruksi yang diberikan pada permainan Jenga Edukasi untuk dapat berfikir secara logis dan nyata membuat siswa merasa tertantang untuk memainkannya.

Media permainan Jenga Edukasi yang akan peneliti buat tentunya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian perkembangan anak dalam menerima materi agar kondisi kelas mampu bermakna dan diingat oleh anak selain untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa di tingkat Sekolah Dasar dengan judul "Pengembangan Media

Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi untuk Materi IPA Macam-macam Gaya dan Pemanfaatannya Kelas IV SD”. Modifikasi yang dilakukan peneliti dalam permainan Jenga Edukasi adalah dengan menambahkan lima jenis kartu, masing-masing kartu akan mewakili satu jenis gaya sesuai dengan pembahasan dalam buku tema dengan komposisi 36 buah balok. Permainan Jenga Edukasi ini akan dilengkapi pula dengan panduan permainan.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, permasalahan yang akan diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam kelas masih tergolong terbatas dan kurang inovatif, sehingga siswa kurang termotivasi.
2. Rendahnya motivasi belajar siswa membuat tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPA rendah.
3. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama IPA yang rata-rata lebih melibatkan praktikum masih minim. Terlebih dalam Kurikulum 2013 menekankan *student center* sehingga keefektifan masih kurang.
4. Kurangnya kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat atau kesimpulan ketika berdiskusi dalam kelas.
5. Pengaplikasian Kurikulum 2013 yang belum maksimal membuat guru menjadi subjek dalam kelas, sehingga siswa hanya memahami materi dalam bentuk hafalan bukan sebagai rekonstruksi pemikiran mereka.



6. Diperlukannya alat permainan edukatif untuk merancang pembelajaran yang unik dan menyenangkan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti melakukan pembatasan demi memudahkan penelitian, dengan menitikberatkan pada cara pengembangan media pembelajaran muatan IPA berupa permainan jenga edukasi materi macam-macam gaya dan pemanfaatannya kelas IV SD.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, fokus masalah, dan pembatasan masalah yang telah dituliskan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ditemukan adalah:

1. Apakah media pembelajaran jenga edukasi dapat dikembangkan pada aktivitas pembelajaran IPA pada materi macam-macam gaya dan pemanfaatannya kelas IV SD?
2. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran IPA berupa permainan jenga edukasi dalam kelas IV SD mengenai materi macam-macam gaya dan pemanfaatannya?

## **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Kegunaan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran muatan IPA berupa permainan jenga edukasi materi macam-macam gaya dan pemanfaatannya kelas IV SD, yaitu:

### **1. Secara Teoritis**

Pengembangan media pembelajaran berupa permainan jenga edukasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa melalui aktivitas IPA yang menyenangkan. Permainan ini diharapkan dapat menjadi produk unik dan efisien dalam penggunaannya.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Siswa SD**

Pengembangan media permainan jenga edukasi dapat membantu siswa untuk belajar terkait materi macam-macam gaya dan pemanfaatannya dengan pelaksanaan lebih menyenangkan dan mampu percaya diri dalam mengemukakan pendapat di muka umum. Siswa menjadi lebih aktif dalam permainan, sehingga pembelajaran lebih bermakna.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran materi macam-macam gaya dan pemanfaatannya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan acuan relevan atau referensi jika peneliti selanjutnya ingin melakukan penelitian serupa sehingga dapat memperoleh hasil manfaat pengembangan yang lebih baik.

