

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan untuk membuka wawasan anak didik tentang berbagai ilmu pengetahuan dan memberikan ide dasar dan inspirasi yang lengkap tentang ilmu pengetahuan.¹ Hal tersebut didapatkan melalui suatu proses interaksi dan komunikasi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik yang disebut dengan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah satu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan peserta didik dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar, baik dalam situasi kelas maupun di luar kelas.² Proses pembelajaran yang terjadi haruslah bermakna bagi pendidik maupun bagi peserta didik. Oleh karena itu, peran guru sangat dibutuhkan untuk mencapai kebermaknaan dalam pembelajaran.

Di Indonesia terdapat beberapa jenjang Pendidikan formal yang tingkatannya telah ditetapkan oleh pemerintah. Pendidikan formal dimulai dari tingkat sekolah dasar di usia 7-12 tahun, kemudian pendidikan menengah di usia 13-15 tahun, hingga pendidikan atas di usia 16-18 tahun. Sekolah dasar sangat penting bagi anak, karena sekolah dasar merupakan pendidikan yang paling dasar dan sebagai tahap awal dalam proses pendidikan anak yang akan

¹ Tatang, *Ilmu Pendidikan*. (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2012), h. 55

² Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media. 2010), h. 181

menjadi fondasi dalam pembentukan dan perkembangan anak. Kurikulum dalam Pendidikan di Indonesia beberapa kali mengalami pergantian guna menciptakan program Pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Saat ini, Indonesia sedang menerapkan Kurikulum 2013 di berbagai tingkat Pendidikan sebagai pengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan saat ini, sekolah dasar dituntut untuk mampu mengembangkan kompetensi sikap dan keterampilan selain dari kompetensi pengetahuan. Kompetensi tersebut ketiganya telah dirangkum dalam satu tema pembelajaran yang memuat beberapa muatan pembelajaran khususnya ditingkat sekolah dasar. Salah satunya adalah muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam sangat penting dipelajari peserta didik sejak tingkat Sekolah Dasar, karena pembelajaran IPA merupakan salah satu wahana dalam proses pengembangan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam proses pembelajarannya, IPA juga menuntut peserta didik untuk mengembangkan pola pikirnya. Selain itu, mempelajari IPA, artinya juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis melalui masalah – masalah yang dihadapi dengan cara menemukan sendiri jawaban dalam mengatasi masalah tersebut. IPA juga bukan merupakan mata pelajaran yang bersifat hapalan, karena dalam prosesnya IPA juga diajarkan melalui eksperimen, yang artinya peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan

yang dilakukan, sehingga berpotensi membentuk kepribadian peserta didik secara keseluruhan. Hal tersebut tentunya berkesinambungan dengan tujuan kurikulum 2013, yang menuntut tidak hanya mengembangkan aspek pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan.

Dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam, cukup banyak masalah yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi. Tidak sedikit peserta didik yang cenderung kesulitan dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penyampaian materi yang kurang menyenangkan dan tidak melibatkan peserta didik untuk berperan aktif menyebabkan peserta didik tidak memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Dalam memahami materi belajar peserta didik perlu mengamati objek secara langsung, meneliti, melakukan analisis, mengidentifikasi, dan kemudian membuat kesimpulan sendiri berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya. Maka dari itu peserta didik akan merasakan kesulitan apabila pembelajaran yang dilakukan hanya sekedar mendengarkan penjelasan materi dari guru semata karena pada dasarnya siswa sekolah dasar menyukai pembelajaran konkret secara langsung dengan lingkungan sekitar.

Masalah lain yang cukup penting adalah terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik terkesan sulit memahami materi tanpa tersedianya media pembelajaran. Pembelajaran IPA sebaiknya disampaikan dalam bentuk nyata atau dapat

dilihat maupun dirasakan secara langsung oleh peserta didik sehingga mereka lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran IPA, peserta didik hanya terpaku pada buku pelajaran, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran. Ketika peserta didik tidak tertarik pada pembelajaran, akan berpengaruh pada keterlibatan peserta didik yang akan menjadi pasif ketika pembelajaran IPA berlangsung. Dalam hal ini peran guru sangat dibutuhkan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Dalam rangka pengembangan pembelajaran, salah satu tugas Guru adalah memilih media pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diinginkan.³ Media membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Melalui media pembelajaran guru dapat menarik peserta didik untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna khususnya bagi peserta didik. Hal tersebut akan tercapai apabila media yang digunakan adalah media yang tepat, karena dengan adanya media tersebut dapat menambah kualitas pembelajaran yang tentunya akan mempermudah peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai, harus mempertimbangkan beberapa aspek. *"Aspects that must be implemented by*

³ Abdul Gafur, *Design Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), h.104.

*teachers is the ability to pack a good learning media in the learning activities of students.*⁴ Artinya, aspek yang harus dilaksanakan oleh guru adalah kemampuan mengemas media pembelajaran yang baik dalam kegiatan pembelajaran siswa.

Media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas.⁵ Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah berupa media permainan. Media permainan adalah kegiatan belajar yang menghendaki peserta didik berkompetisi atau berlomba baik secara fisik maupun mental sesuai dengan aturan permainan yang telah ditetapkan. Dalam metode permainan ini harus ada unsur menang atau kalah.⁶ Sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat Sekolah Dasar yang cara berpikirnya harus menggunakan sesuatu yang konkret, maka penggunaan media menjadi solusi yang cukup efektif. Melalui media pembelajaran yang dikemas dalam suatu permainan, peserta didik akan tertarik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya

⁴ Herlina, Raden Rahmi Dewi, "*Flashcard Media: The Media For Developing Students Understanding For English Vocabulary At Elementary School*", Indonesian Journal of Educational Review, Volume 4 No 1, July 2017.

⁵ Daryanto, *Op.cit.*, h. 182

⁶ Abdul Gafur, *op.cit.*, h.84

merasakan permainan, tetapi tentunya materi pembelajarannya pun akan tersampaikan melalui media tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* (RnD) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Catur Rangka Materi Sistem Gerak Manusia Pada Muatan IPA di Kelas V Sekolah Dasar”. Selain itu, peneliti juga berharap media permainan catur rangka dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada tema “Organ Gerak Hewan dan Manusia”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang tidak menarik bagi peserta didik.
2. Keterlibatan peserta didik yang pasif ketika pembelajaran berlangsung.
3. Rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga berpengaruh pada pemahaman materi yang dipelajari.
4. Pembelajaran yang monoton karena tidak adanya inovasi.
5. Suasana kelas yang kurang menyenangkan.
6. Perlunya pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan Catur rangka pada materi Organ Gerak Manusia.

C. Fokus Pengembangan

Berdasarkan banyaknya masalah yang telah diuraikan pada identifikasi masalah, juga karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, peneliti hanya memfokuskan pada pengembangan media Catur hanya pada materi Ilmu Pengetahuan Alam tentang Sistem Gerak Manusia. Dalam buku tematik terdapat pada Kelas V Tema 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan fokus masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana Pengembangan Media Permainan Catur Rangka pada Materi Sistem Gerak Manusia dalam Pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar”.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian dan pengembangan, sebagai berikut :

1. Mengembangkan produk berupa permainan catur rangka pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi Sistem Gerak Manusia pada Tema 1 Kelas V Sekolah Dasar.

2. Mengetahui hasil validasi penggunaan media pembelajaran permainan catur rangka pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi Sistem Gerak Manusia pada Tema 1 Kelas V Sekolah Dasar.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa permainan catur rangka pada materi Organ Gerak Manusia. Ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar IPA sebagai media pembelajaran dalam bentuk sebuah permainan catur tentang Sistem Gerak Manusia. Penelitian ini memilih jenjang Sekolah Dasar sebagai kewajiban mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Adapun kelas yang dipilih adalah kelas V Sekolah Dasar. Mata pelajaran yang dipilih adalah Ilmu Pengetahuan Alam, dengan alasan masih kurangnya penelitian khususnya di bidang pengembangan media pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Kegunaan Secara Teoretis

Penggunaan media permainan catur dapat digunakan dalam muatan pelajaran IPA SD, yakni untuk mengenalkan struktur atau bagian – bagian tubuh manusia melalui kartu dan tiruan rangka manusia. Sehingga peserta didik dapat mengetahui struktur atau bagian apa saja yang ada menyusun tubuhnya.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Guru SD

Hasil pengembangan berupa media permainan catur dapat digunakan pendidik sebagai referensi ketika mengajarkan pelajaran IPA materi tentang Sistem Gerak Manusia di kelas V SD. Selain itu, diharapkan agar hasil pengembangan media ini mampu menginspirasi pendidik lainnya agar dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didiknya.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah. Produk hasil pengembangan media permainan catur ini sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa permainan catur untuk pelajaran IPA pada materi Sistem Gerak Manusia diharapkan dapat

menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik lagi.

