

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya mengembangkan pengetahuan secara terarah dan terencana. Proses pendidikan diselenggarakan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Melalui pendidikan diharapkan dapat menyiapkan setiap individu supaya menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kemampuan melaksanakan peranan-peranannya untuk masa yang akan datang. Pendidikan diselenggarakan dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berperan dalam kehidupan bermasyarakat.

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis merencanakan berbagai macam lingkungan pendidikan, yang menyediakan berbagai kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potesinya melalui kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya dilaksanakan untuk mengembangkan kreativitas dan minat peserta didik melalui bermacam-macam interaksi

serta pengalaman belajar. Sehingga peserta didik dapat menguasai sejumlah kompetensi yang harus dimiliki baik pada ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), ataupun psikomotorik (keterampilan). Faktor psikologis yang turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah minat belajar siswa.

Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang kegiatan belajar siswa. Dengan adanya unsur minat belajar dalam diri siswa, maka siswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut. Minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar dan menjadi penyebab partisipasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada proses pembelajaran diharapkan minat belajar siswa dapat timbul dengan sendirinya. Untuk itu peran guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan minat siswa terhadap proses pembelajaran. Tanggung jawab guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga tumbuh minat untuk belajar dan mengaktualisasikan pembelajaran aktif. Namun pada kenyataannya tidak jarang siswa mengikuti pembelajaran karena terpaksa atau adanya suatu keharusan.

Seperti permasalahan yang terjadi di SD Negeri Kalibaru 07 Pagi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas V di

SD Negeri Kalibaru 07 Pagi, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas terdapat beberapa kendala. Diantaranya, rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan tingkat keaktifan peserta didik yang masih belum merata ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Masih terdapat peserta didik yang kurang aktif di kelas ketika pembelajaran. Seperti ketika guru menerapkan metode diskusi dan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, hanya sekitar 5 sampai 8 orang dari 34 peserta didik saja yang dapat memahami proses berjalannya diskusi. Selebihnya hanya memperhatikan tanpa ikut serta dalam menyampaikan ide atau gagasannya ketika diskusi, menyebabkan proses diskusi tidak berjalan dengan baik. Sehingga guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dan tidak memperhatikan penjelasan gurunya. Peserta didik menjadi kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran dan lebih memilih untuk bercanda atau bermain dengan temannya daripada mendengarkan guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas.

Hal tersebut dapat diduga karena kurangnya pemanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran. Terbukti dari hasil wawancara guru menjelaskan bahwa kurang memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan pihak sekolah yang kurang dapat memenuhi ketersediaan media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran. Menyikapi

permasalahan tersebut, maka dibutuhkan kreativitas dari para guru dalam memenuhi ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan tema yang akan dipelajari. Namun pada kenyataannya guru yang kurang menyempatkan diri dalam menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan tema yang akan dipelajari. Guru hanya mengandalkan buku paket tematik sebagai sumber belajar peserta didik, menyebabkan pembelajaran menjadi pasif.

Hal ini membuktikan bahwa pemilihan metode dan pemanfaatan media dalam pembelajaran sangatlah penting. Kedua hal tersebut tentu saja saling berkaitan satu sama lain, pemanfaatan media harus disesuaikan dengan metode yang akan digunakan. Guru harus mampu mengemas pembelajaran supaya lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik. Sehingga proses pembelajaran lebih berorientasi pada peserta didik, dan dapat meningkatkan keaktifannya serta menimbulkan minat belajar dalam diri peserta didik. Memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik dan akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan berbagai sumber belajar dapat menarik perhatian peserta didik dalam melibatkan proses berpikir. Contohnya ialah penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik berpikir dengan menyesuaikan kebutuhan

pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik yang belajar menjadi tertarik dan mau memperhatikan informasi belajar yang terdapat pada media tersebut dan diharapkan akan meningkatkan minat belajar dalam dirinya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, membuat peneliti termotivasi untuk mengangkat masalah ini menjadi bahan kajian penelitian tentang mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tentunya diharapkan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Melalui tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa, diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Media yang akan dikembangkan yaitu media yang dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.

AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1997*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹ Dalam hal pembelajaran, media berfungsi sebagai perantara yang mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan materi pembelajaran. Menurut Sadiman (2002:16), media pembelajaran dapat digunakan untuk menumbuhkan minat belajar peserta

¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm. 8

didik dan mengatasi sikap pasif peserta didik dalam pembelajaran.² Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Banyak sekali peran dari media dalam pembelajaran, antara lain pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran, serta dapat memberikan variasi penyajian materi dalam bentuk media yang bersifat mandiri dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih suka bermain dan bekerja sama dengan teman-temannya, maka dapat dikembangkannya media pembelajaran berupa permainan. Melalui media permainan dapat membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri maupun kelompok. Permainan berfungsi memperkuat rasa percaya diri sekaligus mengasah kecerdasan. Selain itu permainan juga dapat merangsang kreativitas, unsur kreativitas memberikan kesempatan untuk mengapresiasi diri, mendorong pemikiran inovatif dan imajinatif.

² Mareta Yola Ratnanti, *Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) Marutangga Bilangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B TK RA Perwanida Tlawang Sawit Boyolali*, diunduh dari https://eprints.uny.ac.id/40977/1/Mareta%20Yola_09105244039.pdf pada tanggal 10 Desember 2019 pukul 20.55 WIB

Permainan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, selain itu peserta didik aktif mencari pengetahuannya sendiri.

Dengan demikian peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan yaitu ular tangga berbentuk *pop up*. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang banyak digemari oleh anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dari zaman dulu hingga sekarang. Berbagai model dan bentuk ular tangga sudah tersebar luas, hingga pada ranah pendidikan. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Kelebihan permainan ular tangga yaitu dapat membentuk sikap dan keterampilan yaitu melalui kerjasama setiap kelompok.

Manfaat dari permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat dilihat dari segi kognitif yaitu dapat menambah pengetahuan dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Jika dilihat dari segi afektif permainan ular tangga ini mengajarkan peserta didik untuk bersikap sportif, bekerjasama dalam tim, dan saling menghargai pendapat orang lain. Kemudian jika dilihat dari segi psikomotorik permainan ini dapat melatih keterampilan peserta didik dalam menyampaikan pendapat, keterampilan dalam penjumlahan dan pengurangan.

Berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, peneliti ingin mengembangkan permainan ular tangga berbentuk *pop up*. *Pop up* adalah sebuah kreatifitas yang berasal dari lipatan dan guntingan kertas, yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk tiga dimensi atau timbul. Pada kotak-kotak yang ada pada papan ular tangga diantaranya akan muncul dalam bentuk *pop up*, yang ketika dibuka akan menampilkan gambar tiga dimensi.

Media *pop up* dalam kegiatan pembelajaran memiliki berbagai manfaat seperti, merangsang kreatifitas, sehingga peserta didik memiliki kreatifitas dalam berfikir serta menciptakan sesuatu hal yang baru. Merangsang imajinasi, peserta didik mampu berimajinasi mengenai isi materi yang disajikan. Memberikan pengetahuan baru, peserta didik akan menambah pengetahuannya ketika terdapat gambar bentuk suatu benda dan memberikan gambaran asli mengenai materi, yang ditampilkan pada bentuk *pop up*.

Dengan adanya *pop up* pada permainan ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik, dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang membutuhkan visualisasi konkrit melalui gambar tiga dimensi yang disajikan dalam bentuk *pop up*. Sehingga dengan adanya *Pop up* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan dapat menggambarkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi jelas dikarenakan materi pembelajaran yang divisualisasikan.

Selain itu ada setiap nomor yang berada pada kotak papan permainan terdiri dari penjelasan materi pembelajaran dan juga pertanyaan-pertanyaan terkait materi pembelajaran. Dengan penggunaan media permainan ular tangga *pop up* ini dapat membantu proses penyampaian materi pembelajaran sekaligus membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan pertimbangan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan menghasilkan sebuah produk permainan ular tangga *pop up* sebagai media pembelajaran pada tema “Benda-Benda di Sekita Kita” untuk siswa kelas V di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dipaparkan di atas peneliti telah membuat beberapa identifikasi masalah yaitu:

1. Apa saja kendala yang dialami guru ketika kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas V SDN Kalibaru 07 Pagi?
2. Bagaimana guru mengatasi kendala yang terjadi pada pembelajaran di kelas V SDN Kalibaru 07 Pagi?

3. Apakah pemanfaatan media pembelajaran permainan ular tangga *pop up* dapat mengatasi permasalahan yang terjadi?
4. Bagaimana proses mengembangkan permainan ular tangga *pop up* untuk siswa kelas V di SDN Kalibaru 07 Pagi?
5. Seberapa besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran permainan ular tangga *pop up* terhadap peserta didik kelas V di SDN Kalibaru 07 Pagi?

C. Ruang Lingkup Masalah

Dari beberapa masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka ruang lingkup masalah adalah pengembangan produk media pembelajaran permainan ular tangga *pop up* ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Bagaimana mengembangkan permainan ular tangga *pop up* pada tema benda-benda di sekita kita kelas V Sekolah Dasar?

2. Media

Media yang akan dikembangkan adalah permainan ular tangga *pop up* untuk tema benda-benda di sekita kita kelas V Sekolah Dasar.

3. Materi

Materi yang terdapat pada media pembelajaran ini adalah tema benda-benda di sekita kita pada semester 2.

4. Model

Model yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah model Baker & Schutz.

5. Sasaran dan Tempat

Permainan ular tangga *pop up* ini ditujukan untuk siswa kelas V SDN Kalibaru 07 Pagi. Penelitian ini akan dilakukan di SDN Kalibaru 07 Pagi yang beralamat di Jl. Tanah Merdeka No.60, RT.3/RW.12, Kali Baru, Kec. Cilincing, Jakarta Utara 14110

D. Tujuan Pengembangan

Peneliti memiliki tujuan untuk menghasilkan produk media permainan ular tangga berbentuk *pop up* sebagai media pembelajaran pada tema “Benda-Benda di Sekita Kita” untuk siswa kelas V di sekolah dasar.

E. Kegunaan Hasil Pengembangan

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta acuan di bidang pendidikan, khususnya dalam mengembangkan

media pembelajaran sebagai media pembelajaran pada tema “Benda-Benda di Sekita Kita” untuk siswa kelas V di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik Kelas V

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dan juga memahami materi pembelajaran agar hasil belajarnya lebih meningkat.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi dan dapat melaksanakan perannya sebagai fasilitator.

