

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan pendidik (guru) sebagai pengajar dan peserta didik (siswa) yang sedang belajar. Proses pembelajaran merupakan bagian penting karena pada interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi untuk menunjang keberhasilan belajar. Proses belajar mengajar harus mampu menarik minat siswa untuk mengasah kemampuan serta kreatifitas dan menyenangkan bagi siswa.

Belajar bukan hanya sekedar duduk dikelas akan tetapi juga proses mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru yang dimana mampu dipahami oleh peserta didik akan tetapi belajar merupakan proses perubahan pada diri individu dan individu pada lingkungannya. Menurut Hipitew dalam Rozie (2017:26) belajar secara umum merupakan suatu proses perubahan perilaku dari hasil pengalaman. Sedangkan menurut Slameto dalam Hayati (2017:2) belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan dalam tingkah laku yang dihasilkan dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi.

Proses pembelajaran yang optimal bagi peserta didik yaitu dengan melibatkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi yang dimanfaatkan oleh pendidik agar peserta didik memahami materi secara optimal. Dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013 Permendikbud Nomer 22

Tahun 2016 bahwa proses pembelajaran dalam suatu pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan serta memotivasi siswa untuk aktif, dan memberikan ruang kreativitas, memberikan ruang kreativitas, dan kemandirian peserta didik yang sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki serta perkembangan psikologis dan fisik peserta didik.

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Miarso dalam Rozie (2017:95) mengatakan bahwa media pembelajaran suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan segala pesan pembelajaran kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan guru selama ini kurang mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran yang terjadi selama ini hanya mengarahkan peserta didik untuk menghafal informasi yang diberikan oleh guru. Peserta didik hanya sekedar mengingat dan menimbun informasi yang diperoleh tanpa mengetahui hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Desty Anggraeni (2019: 50-51) Permainan panjat pinang adalah satu lomba tradisional yang sangat populer pada perayaan hari kemerdekaan Indonesia. Di Indonesia permainan panjat pinang sudah menjadi permainan tradisional yang sangat legendaris yang masih sangat populer sampai saat ini. Perlombaan panjat pinang ini tidak mengandalkan individu melainkan kerja sama tim yang saling bergantian dan saling menyokong teman satu kelompok agar bersama-sama dapat mencapai puncak dan mendapatkan hadiah”.

Media papan panjat pinang pintar yang digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V tema 1 subtema 1 pembelajaran 2, dimana siswa SD lebih cenderung ingin belajar sambil bermain dan dimana materi tersebut membutuhkan media pembelajaran sehingga peneliti mengembangkan media papan panjat pinang (PAJAPINAR) yang bertujuan agar siswa dapat lebih tertarik dalam belajar dan membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media PAJAPINAR juga mengandung nilai pendidikan yaitu unsur kolaboratif, kompetitif, dan kooperatif. Unsur kolaboratif dimana media PAJAPINAR ini membuat suatu kolaborasi sebuah permainan monopoli dan panjat pinang yang bertujuan membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran. Unsur kompetitif siswa akan saling bersaing untuk menjadi juara saat melakukan pembelajaran sambil bermain. Unsur yang terakhir yaitu kooperatif dimana siswa akan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ach Rusadi (2020), Media pembelajaran “Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang” pada pembelajaran tematik sistem peredaran manusia dan hewan kelas V SD, dan memperoleh hasil tingkat kevalidan sangat tinggi rata-rata 87,7, kepraktisan 90,55, kemenarikan 92,22 dan keefektifan 91,00. Dari hasil pemerolehan tersebut media dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik. Kekurangan pada media ini yaitu media hanya mencakup materi pada tema sistem peredaran manusia dan hewan, siswa tidak dapat berperan sebagai pihak pemain yang dapat langsung melewati batang pinang, masih terdapat beberapa aturan permainan yang sulit dipahami dan dilaksanakan oleh siswa.

Pengembangan media PANJAPINAR ini lebih valid dari sisi bahan pada media sebelumnya, yaitu penggunaan dadu kurang menarik dan ukurannya kecil maka penggunaan dadu dibuat semenarik mungkin dan ukurannya dibuat besar atau untuk dadu kecil dibungkus dalam mika berbentuk kotak supaya tidak mudah hilang, mika sebagai alas media mudah rusak maka diganti dengan bahan kaca atau akrilik, kartu mudah sobek atau kusut sebaiknya kartu dibuat dengan bahan yang bagus supaya tidak mudah sobek atau kusut, penggunaan dua tiang yang tidak mencerminkan panjat pinang yang sebenarnya sebaiknya dibuat satu tiang ditengah dan diujung tiang dibuat bercabang sehingga mempresentasikan permainan panjat pinang yang sesungguhnya, penambahan roda sebaiknya ditambahkan agar lebih mudah dipindahkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Pragan Laok III pada hari senin tanggal 10 Februari 2022 mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berupa poster. Pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 guru menjelaskan bahwa hasil pemahaman siswa masih terbilang rendah hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa masih dibawah KKM. Dari 2 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM kurang dari setengah jumlah siswa yaitu berjumlah 25 siswa.

Dalam hasil wawancara guru juga menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik kurang antusias atau bisa dikatakan bahwa siswa ada yang aktif dan ada yang pasif dalam melaksanakan pembelajaran jika tidak menggunakan media pembelajaran. Sedangkan jika menggunakan media pembelajaran peserta didik sangat antusias serta lebih mudah mengerti tentang materi yang disampaikan oleh guru. Dari hasil angket kebutuhan siswa diperoleh

92% siswa senang belajar sambil bermain, dan 88% siswa tertarik jika media pembelajaran berisikan gambar, tantangan, dan medianya nyata.

Maka peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media 3D panjat pinang pintar (PAJAPINAR) pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2 Kelas V SDN pragaan Laok III”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media papan panjat pinang (PAJAPINAR) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V ?
2. Bagaimana keefektifan media papan panjat pinang pintar (PAJAPINAR) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V ?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media papan panjat pinang pintar (PAJAPINAR) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media papan panjat pinang pintar (PAJAPINAR) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V, dilihat dari hasil validasi ahli.

2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media papan panjat pinang pintar (PAJAPINAR) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kela V, dilihat dari hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan media papan panjat pinang pintar (PAJAPINAR) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kela V, dilihat dari angket respon siswa

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media papan panjat pinang pintar (pajapinar) adalah media dalam bentuk permainan monopoli dan panjat pinang dalam memahami materi pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V.
2. Media papan panjat pinang pintar (pajapinar) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 dalam pengembangan ini disajikan dalam bentuk 3 dimensi dengan ukuran panjang 50 cm, lebar 50 cm dan tinggi 70 cm, yang didalamnya terdapat 23 petak 15 kartu kesempatan, dan dua buah dadu, serta tiang ditengah untuk mencerminkan permainan panjat pinang.
3. Media papan panjat pinang pintar (pajapinar) dikembangkan dengan menggunakan bahan akrilik sehingga lebih mudah menyimpan dan juga membawanya.
4. Terdapat buku panduan penggunaan media pajapinar

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan pada penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Biaya dalam pembuatan media pembelajaran pajapinar
2. Media pembelajaran pajapinar tidak diperjualbelikan
3. Hanya terpaku pada satu pembelajaran
4. Hanya diujikan pada siswa kelas V SD Negeri Pragaan III Sumenep
5. Menggunakan metode penelitian model Borg *and* Gall

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan dari permasalahan yang dipaparkan diatas sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Media ini diharapkan guru dapat lebih aktif dan juga kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga mempermudah penyampaian materi pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa meningkat. Selain itu minat belajar siswa akan lebih meningkat.

3. Bagi Sekolah

Media ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi mengenai media pembelajaran yang kreatif yang meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan tentang menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif dan membagi informasi yang telah diperoleh selama perkuliahan dengan mengembangkan suatu media.

G. Definisi Istilah

Menurut Ali (dalam Mustafa, dkk 2020) definisi istilah adalah pembatasan pengertian mengenai konsep-konsep yang termuat dalam variabel penelitian. Definisi istilah pada penelitian pengembangan media panjat pinang pintar (PAJAPINAR) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mempermudah penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik, serta untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

2. Media 3 Dimensi Papan Panjat Pinang Pintar (PAJAPINAR)

Pengembangan media 3 dimensi papan panjat pinang pintar adalah media pembelajaran yang dimensional beberapa objek nyata yang mempunyai ukuran yang besar, dan terlalu kecil atau susah dibawa ke dalam kelas dan pelajari dan dipelajari dalam wujud aslinya. Media ini dikemas dengan permainan monopoli yang digabung dengan permainan panjat pinang yang berupa sebuah papan terdapat 24 petak kotak, 40 kartu ilmu, 15 kartu tantangan dan 15 kartu hiburan. Selain itu terdapat sebuah tiang bertentuk panjat pinang.

3. Materi Tematik Tema 1 Sub tema 1 Pembelajaran

Pembelajaran tematik pada media tersebut yaitu Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Organ Gerak Hewan Pembelajaran 2, yaitu terdiri

dari mata pelajaran Bahasa Indonesia 3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis. IPA 3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia alat gerak manusia, dan SBdP 3.1 memahami gambar cerita.