

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemendikbud pada UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa kurikulum merupakan sebuah perangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, serta bahan pelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran salah satunya yaitu kurikulum 2013 atau yang sering disebut k13 yang dapat mengembangkan keseimbangan antara sikap spiritual, sosial, pengetahuan serta keterampilan yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi disekolah maupun di masyarakat. Kurikulum 2013 menganggap siswa sebagai pusat belajar dimana menekankan pada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan berbagai sumber belajar yang ada dilingkungan sekitar sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan guru selama ini kurang mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran yang terjadi selama ini terjadi hanya mengarahkan peserta didik pada kemampuan untuk menghafal informasi yang diberikan oleh guru. Otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun informasi yang diperoleh tanpa mengetahui hubungannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjelaskan bahwa pendidik belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif. Guru juga belum menggunakan media, dan pendekatan atau strategi yang bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket kebutuhan siswa yang telah dilakukan peneliti di SDN Lombang Dajah 1 dengan bapak Bambang Heryanto pada kelas V pada hari Sabtu 20 Juli 2019. Dimana beliau mengungkapkan telah menggunakan media pembelajaran akan tetapi penggunaan media tersebut berbentuk gambar atau poster, hal tersebut belum mampu menunjang tingkat pemahaman siswa yang dimana pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 guru mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa masih dibawah KKM 65 dimana hal ini ditunjukkan dengan bank nilai siswa yang menunjukkan hasil belajar dimana terdapat 10 siswa dari 28 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu dibawah 65.

Guru juga mengungkapkan bahwa guru mengalami kesulitan pada penerapan kurikulum 2013 seperti mengaitkan materi antar matapelajaran. Guru juga mengungkapkan bahwa saat menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran siswa berantusias dalam belajar. Selain itu dari hasil analisis kebutuhan siswa guru tidak selalu menggunakan media. Siswa berpendapat juga bahwa mereka bersemangat dan senang apabila guru menggunakan media pembelajaran, dan juga akan lebih cepat mengerti saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran.

Meninjau dari hasil wawancara tentang pembelajaran pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 masih dirasakan minimnya media atau alat peraga yang digunakan guru. Idealnya dalam materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 guru dapat menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif sehingga dapat membantu

siswa lebih mudah memahami materi dan juga termotivasi sehingga minat belajar siswa dapat meningkat.

Tantangan terbesar guru adalah bagaimana caranya agar guru dapat memberikan pengalaman yang berharga bagi siswa melalui penggunaan media di dalam proses pembelajarannya. Seperti yang dikatakan Ciptaningrum dan MintoHari (2018:1041) yang menyatakan pada kelas V tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 revisi 2017 diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa menemukan konsep terkait organ gerak hewan dan fungsinya. Media pembelajaran dapat mencakup beberapa materi atau matapelajaran dimana selaras dengan pendapat Ekowati (2017: 10) bahwa media pembelajaran dapat mencakup beberapa materi pembelajaran antaranya yaitu Bahasa Indonesia, SBdP, dan PKn.

Ditinjau dari permasalahan diatas, maka dari itu siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan variatif untuk memperjelas atau mempermudah siswa memahami materi yang akan disampaikan oleh guru dan hal ini sejalan dengan pendapat Suryani (2018: 13) terdapat beberapa manfaat media pembelajaran dimana (1) merangsang rasa ingin tahu untuk belajar, (2) memotivasi siswa untuk belajar, (3) memudahkan siswa memahami materi, (4) memberikan suasana yang menyenangkan hal ini menjelaskan bahwa media dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi.

Menurut Nugrahani (2007: 36) Media adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu menjadi contoh yang digunakan oleh

guru dalam menyampaikan materi. Alat bantu juga dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat. Permasalahan untuk menerima materi dapat dibantu menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran sehingga akan memperoleh umpan balik yang baik dari anak didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima guru dapat menggairahkan minat belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas diharapkan guru dapat menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, inovatif dan juga menyenangkan sehingga dapat menunjang pemahaman siswa mengenai materi pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V. Peneliti membuat alternatif yang dapat dijadikan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran “Papan Panjat Pinang (Pajapin) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2”. Hal ini dapat dijadikan minat belajar siswa yang tinggi dan sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Triastuti (2017:1346) media papan panjat pinang merupakan media untuk siswa belajar yang dirancang dalam bentuk papan permainan yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan atau edukasi serta terdapat unsur kolaboratif, kompetitif serta kooperatif. Dimana ketiga unsur tersebut saling berkaitan kolaboratif yaitu lebih kepada proses pembelajaran yang digunakan seperti bermain dan mempresentasikan hasil belajar, unsur kompetitif dimana siswa akan saling bersaing dalam proses pembelajara dan unsur kooperatif lebih memberikan edukasi siswa belajar secara berkelompok. Media ini terinspirasi dari

permainan monopoli dan panjat pinang yang dimodifikasi sedemikian rupa dan dikemas secara menarik dan juga menyenangkan.

Media papan panjat pinang digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V tema 1 subtema 1 pembelajaran 2, dimana siswa sd lebih cenderung ingin belajar sambil bermain dan materi pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 termasuk materi yang membutuhkan media pembelajaran sehingga peneliti mengembangkan media papan panjat pinang (pajapin) yang bertujuan agar siswa dapat lebih tertarik dalam belajar dan membantu siswa lebih mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Media PAJAPIN juga mengandung nilai pendidikan yaitu unsur kolaboratif, kompetitif, dan kooperatif. Unsur kolaboratif dimana PAJAPIN 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.

Penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu. Penelitian dengan judul “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.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media 3D Papan Panjat Pinang (Pajapin) pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2 Kelas V SDN Lombeng Dajah 1”**.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu:

- 1) Untuk mengembangkan media papan panjat pinang (pajapin) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V yang valid, dilihat dari hasil validasi 4 ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain pembelajaran.
- 2) Untuk mengembangkan media papan panjat pinang (pajapin) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V yang efektif dilihat dari hasil belajar siswa.
- 3) Untuk mengembangkan media papan panjat pinang (pajapin) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V yang menarik dilihat dari hasil angket respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media papan panjat pinang (pajapin) adalah media dalam bentuk permainan dalam memahami materi pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V dengan berbantu kerangka hewan.
2. Media papan panjat pinang (pajapin) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 dalam pengembangan ini disajikan dalam bentuk 3 dimensi dengan ukuran panjang 50cm, lebar 50 cm dan tinggi 70 cm, yang didalamnya terdapat 40 kartu ilmu, 15 kartu tantangan dan 15 kartu hiburan, serta terdapat kerangka hewan untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Media papan panjat pinang (pajapin) dikembangkan dengan menggunakan bahan akrilik sehingga lebih mudah menyimpan dan juga membawanya.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum 2013 pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan dari permasalahan yang dipaparkan diatas sebagai berikut:

1. Bagi Guru

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

- 2.

2. Bagi Siswa

Media pembajaran 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 menjadisarana untuk menambah wawasan tentang menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif dan membagi informasi yang telah diperoleh selama perkuliahan dengan mengembangkan suatu media.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi Peneliti dan Pengembangan

Asumsi adalah suatu pernyataan yang dianggap benar oleh peneliti yang didasarkan oleh suatu teori atau penelitian terdahulu sehingga pernyataan tidak akan jauh dari hasil penelitian.

- 1) Media pembelajaran papan panjat pinang (pajapin) ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V agar mudah dipahami dan menarik minat siswa untuk belajar.

- 2) Penggunaan media pembelajaran papan panjat pinang (pajapin) menjadikan proses belajar mengajar lebih interaktif dan mudah dipahami.

1.5.2 Keterbatasan Peneliti dan Pengembangan

Keterbatasan merupakan sesuatu yang tidak dapat dilebihkan melebihi kapasitas yang telah ditentukan, hal ini juga dilakukan oleh peneliti dalam penelitiannya yang terdapat keterbatasan yaitu sebagai berikut:

- 1) Media ini terbatas pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 dengan matapelajaran Bahasa Indonesia 3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis. IPA 3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia, dan SBdP 3.1 Memahami gambar cerita.
- 2) Hanya diuji cobakan pada siswa kelas V SDN Lombang Dajah 1.
- 3) Hasil belajar pada penelitian ini dapat dilihat pada aspek ranah kognitif saja.
- 4) Pengembangan media pembelajaran papan panjat pinang (pajapin) pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 hanya untuk menguji kevalidan, keefektifan dan kemenarikan media.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional suatu istilah yang terdapat dalam penelitian yang memperjelas batasan dalam pengembangan ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media 3D papan panjat pinang (pajapin) adalah media pembelajaran yang menjelaskan mengenai materi yang terdapat pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 yaitu materi alat gerak hewan dan fungsinya

pada matapelajaran IPA, menentukan pokok pikiran dalam teks pada matapelajaran Bahasa Indonesia dan memahami gambar cerita pada matapelajaran SBdP pada kelas V SDN Lombeng Degeh 1.

2. Media 3D papan panjat pinang (pajapin) merupakan media tiga dimensi yang terbuat dari akrilik yang dimodifikasi menjadi sebuah papan yang didalamnya terdapat 24 petak kotak, 40 kartu ilmu, 15 kartu tantangan dan 15 kartu hiburan selain itu terdapat 2 buah tiang yang berbentuk panjat pinang yang diatasnya terdapat gambar bercerita dimana media ini disimpan di dalam kotak yang berbentuk koper.
3. Materi pada media tersebut yaitu Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Organ Gerak Hewan Pembelajaran 2 yaitu terdiri dari matapelajaran Bahasa Indonesia 3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis. IPA 3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia, dan SBdP 3.1 Memahami gambar cerita.