

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang berperan penting dalam perkembangan dan kemajuan bangsa. Pendidikan adalah sarana yang strategis di dalam pengembangan generasi penerus bangsa, karena pendidikan sendiri berguna untuk menambahkan dan memperluas wawasan generasi penerus bangsa. Oleh karena itu, pendidikan harus mendapatkan perhatian lebih dalam proses berjalannya. Fungsi pendidikan sendiri adalah membantu siswa untuk hidup mandiri sebagai manusia normal dalam artian memberi sebuah bantuan kepada siswa agar terjadi suatu perkembangan jasmaniyah dan rohaniah dalam diri siswa (Neolaka, 2017:17). Ada banyak sekali usaha yang telah dilakukan oleh pengelola pendidikan guna mengembangkan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan mengoptimalkan segala sesuatu yang tersedia di sumber daya pendidikan. Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya dan berusaha untuk memperbaiki sistem dan strukturnya demi mengembangkan suatu pendidikan yang ada. Hal ini dilakukan guna menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman yang selalu berkembang agar bisa mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditentukan.

Media dalam dunia pendidikan pada umumnya dan pembelajaran secara khusus telah memberikan kontribusi atau sumbangan besar dalam rangka

menyediakan dan melaksanakan pemecahan masalah guna memberi kemungkinan belajar. Pemecahan masalah belajar yang ditawarkan ini berupa penyediaan sumber belajar, baik yang sengaja dirancang maupun yang dipilih dan kemudian dimanfaatkan. Media pembelajaran tersebut memiliki dampak yang amat besar terhadap struktur organisasi kelembagaan pendidikan baik pada tingkat makro maupun tingkat mikro. Dampak ini dapat dirasakan dalam tiga hal, yaitu: (1) mengubah pengambilan keputusan, (2) menciptakan pola pembelajaran baru, dan (3) memungkinkan adanya bentuk alternatif baru dalam kelembagaan pendidikan. Sebagaimana dikemukakan diatas bahwa banyak unsur yang berpengaruh untuk mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan atau informasi. Salah satu unsur itu adalah media pembelajaran. Pentingnya kehadiran media pembelajaran tentunya sangat tergantung pada tujuan dan isi atau substansi pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang atau paradigma kita terhadap sistem pembelajaran (Miftaf, M., 2013: 101-104).

Dalam pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran di sekolah terdapat suatu kendala dalam menjalankannya, seperti keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Kondisi tersebut juga dialami di MI Almuniroh 3 Ujungpangkah Gresik. Berdasarkan dari hasil observasi awal peneliti belum menemukan sebuah media pendukung dalam pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran akan tetapi peneliti hanya menemukan sebuah modul tematik yang diperoleh dari pemerintah. Modul tematik sendiri merupakan sebuah media pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013. Modul tematik berisikan beberapa mata pelajaran yang berkaitan dengan tema. Sedangkan, dalam proses pembelajaran

kebanyakan guru masih terpusat pada modul tematik tersebut. Kelemahan modul tematik yaitu materi yang ada didalam modul tematik masih kurang luas maka dari itu diperlukan sebuah media pembelajaran guna untuk menjadikan media tersebut sebagai perantara dalam menyampaikan sebuah informasi atau materi agar dapat memperkaya ilmu pengetahuan siswa.

Adapun lima tujuan pembelajaran tematik antara lain: Pertama, agar siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema; kedua, agar siswa mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapatkan didalam suatu tema tersebut; ketiga, agar pengetahuan yang didapat oleh siswa lebih mendalam; keempat, agar siswa dapat mengembangkan ilmunya dengan cara mengaitkan pengalaman pribadi dengan situasi yang nyata dalam ikatan sebuah tema yang diajarkan; kelima, agar guru bisa menghemat waktu melakukan sebuah pembelajaran terhadap siswa (Prastowo, 2019: 5). Untuk mencapai kelima tujuan tersebut maka setiap sekolah membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajarannya.

Pegunaan suatu media pembelajaran dalam suatu kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang sangat besar karena dengan menggunakan suatu media pembelajaran pemahaman isi materi yang diterima oleh siswa akan lebih menjamin dikarenakan siswa yang melakukan kegiatan belajar melalui mendengar saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya (ingatan) bertahan, dibandingkan dengan siswa yang melakukan kegiatan belajar melalui melihat sekaligus mendengarkan. Media pembelajaran juga dapat membangkitkan suasana senang dan gembira dalam

proses pembelajaran yang dilakukan siswa, dimana adanya keterlibatan emosional dan mental pada dirinya (Jalinus & Ambiyar, 2016: 7). Oleh karena itu, dibutuhkanlah sebuah media pembelajaran agar materi pelajaran yang ditangkap oleh siswa tercapai sesuai dengan tujuan yang ditentukan.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti melakukan kegiatan wawancara dan observasi di kelas IV MI Almuniroh 3 pada tanggal 1 April 2020. Hasil dari kegiatan wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa fasilitas yang ada di sekolahan sangatlah terbatas serta kurang mendukung untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara maksimal. Pada saat melakukan proses pembelajaran dikelas, guru hanya memakai modul tematik yang sudah ada disekolah dimana didalam modul tersebut guru tidak hanya menggunakan metode ceramah untuk menanamkan sebuah ilmunya akan tetapi siswa juga ikut berperan aktif dalam proses belajarnya. Dalam proses pembelajaran guru menunjukkan bahwa siswa yang ada dikelas IV MI Almuniroh 3 mempunyai minat yang sangat tinggi ketika dalam belajarnya diselimuti sebuah permainan yang menarik dan tidak membosankan.

Hasil observasi yang dilakukan di MI Almuniroh 3 menunjukkan bahwa metode yang sering digunakan oleh guru adalah ceramah serta tidak adanya media pembelajaran menarik yang digunakan sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Hasil dari observasi ini juga diperkuat dengan pernyataan dari beberapa respon siswa dimana pernyataan tersebut berisikan guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya bagitu juga

siswa sangat senang jika didalam proses pembelajaran terdapat sebuah media pembelajaran yang menarik. Hasil dari kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di MI Almuniroh 3 cukup menunjukkan bahwa siswa kelas IV MI Almuniroh 3 membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajarannya.

Media pembelajaran berbasis permainan edukatif masih belum ada di MI Almuniroh 3. Media pembelajaran berbasis permainan edukatif merupakan salah satu media interaktif yang membantu minat belajar siswa. Media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan membuat siswa tidak bosan dengan tugas yang ada didalam sebuah materi tersebut. Media pembelajaran berbasis permainan edukatif berupa game merupakan sebuah media permainan yang dirancang khusus guna kepentingan pendidikan. Ciri-ciri media pembelajaran berbasis permainan edukatif sendiri antara lain: dapat digunakan berbagai cara dalam pelaksanaannya, berfungsi untuk mengembangkan aspek kecerdasan dan motorik siswa, segi keamanan dalam media tersebut selalu diperhatikan (bentuk alat maupun penggunaan cat), membuat siswa terlibat secara aktif dalam pelaksanaannya, bersifat konstruktif.

Media pembelajaran *snake and ladders smart maker* merupakan sebuah media berbasis permainan edukatif berbentuk papan yang terdapat kotakan kecil berjumlah 50 buah. Kemudian didalamnya terdapat gambar ular dan tangga dimana ular tersebut berfungsi turun kebawah dan tangga naik keatas serta disetiap sela-sela kotak terdapat sebuah materi didalamnya. Bentuk fisik dari media Snakes and

Ladders Make Smart dibentuk seperti papan dengan tujuan agar dapat menyimpan komponen dari media permainan edukatif ini. Dalam media Snakes and Ladders Make Smart sendiri terdapat sajian materi pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar kejujuran serta meningkatkan jiwa kompetitif dengan cara menyenangkan.

Media pembelajaran ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran tematik yakni materi yang ada di tema 3 peduli terhadap makhluk hidup. Media pembelajaran *snake and ladders smart maker* terinspirasi dari sebuah permainan ular tangga yang biasanya banyak diminati oleh anak-anak sekolah dasar kondisi tersebut sudah ditemui ketika peneliti melakukan kegiatan wawancara observasi di MI Almuniroh 3 didepan kelas mereka (kelas IV), mereka sedang asik bermain sebuah permainan ular tangga serta didukung dengan ulasan salah satu guru yang mengatakan bahwa siswa akan mempunyai minat belajar yang sangat tinggi ketika dalam proses kegiatan belajarnya diselimuti sebuah permainan yang menarik. Dengan adanya permainan yang menarik dalam sebuah pembelajaran siswa tidak akan merasa bosan dalam belajar serta memunculkan sikap proaktif dalam proses belajarnya. Kebaruan media pembelajaran *snake and ladders smart maker* juga dipertimbangkan karena media pembelajaran yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih membuat siswa tertarik. Maka dari itu, media pembelajaran *snake and ladders smart maker* diharapkan mampu menjadi sebuah media yang tepat guna dalam menjalankan aktifitas proses belajar mengajar di MI Almuniroh 3.

Konsep awal dari pengembangan media pembelajaran *snake and ladders smart maker* ini mengacu pada anak sekolah dasar yang suka bermain. Bermain sendiri berperan penting bagi perkembangan fisik, psikis, serta sosial anak. Dengan bermain anak dapat melakukan interaksi sosial antar temannya. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran *snake and ladders smart maker* berpedoman pada prinsip belajar sambil bermain dimana media pembelajaran ini akan membawa siswa belajar dari yang berawalan membosankan menjadi menyenangkan dalam kegiatan belajarnya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti melakukan sebuah penelitian Pengembangan Media pembelajaran *snake and ladders smart maker* pada tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk siswa kelas IV di MI Almuniroh 3.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran *snake and ladders smart maker* yang valid, menarik, dn efektif bagi siswa kelas IV MI Almuniroh 3 Ujungpangkah Gresik dalam proses pembelajaran tematik.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk

No.	Spesifikasi	Keterangan

1	Sistematika Penyajian	Penyajian dilakukan oleh siswa itu sendiri akan tetapi dibantu dan diawasi oleh guru dalam menjalankan media tersebut. Dalam permainan ini yang menang adalah kelompok yang sampai pertama kali dikotak terakhir/puncak.
2	Isi Materi	Materi tentang pembelajaran tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk kelas IV.
3	Bahasa	Bahasa Indonesia.
4	Tampilan Media	1. Bentuk media pembelajaran <i>snake and ladders smart maker</i> ialah seperti catur sehingga dapat dilipat untuk menyimpan komponen-komponennya.. 2. Diluar papan terdapat beberapa gambar seperti dashboard permainan, bank soal, dan juga hiasan stiker. 3. Ukuran media 42 cm x 42 cm dengan ketebalan 10 cm 4. Dadu 5. Pion

		6. Dan, beberapa buku seperti: buku petunjuk guru, buku petunjuk siswa, dan buku bank materi
5	Bahan yang Digunakan	1. Papan permainan terbuat dari kayu yang dibentuk seperti catur sehingga dapat dilipat untuk menyimpan komponennya. 2. Flashcard (Bank soal) dan buku-buku terbuat dari kertas buffalo sehingga tidak mudah robek. 3. Dadu terbuat dari Penghapus yang ditemplei stiker dan isolasi. 4. Pion terbuat dari kertas buffalo dan binder clip

1.4 Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *snake and ladders smart maker* ini mengandung beberapa manfaat didalamnya antara lain:

1. Dapat menambahkan dan menumbuhkan suatu refrensi baru tentang pengembangan media pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi siswa,

2. Dapat menumbuhkan minat belajar siswa agar tidak merasa bosan ketika melakukan sebuah proses pembelajaran khususnya pada siswa kelas IV tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup di Sekolah Dasar,
3. Dapat tersedia sebuah media pembelajaran baru sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
4. Dapat meningkatkan keefektifan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dikelas
5. Dapat memberikan inspirasi dan referensi kepada guru dan pihak sekolah lainnya agar menciptakan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 tematik integratif

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dalam pengembangan media pembelajaran *snake and ladders smart maker* merupakan media berbasis permainan edukatif yang dapat menjadi media alternatif untuk tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup.

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *snake and ladders smart maker* antara lain:

1. media pembelajaran *snake and ladders smart maker* hanya untuk siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas IV
2. Media pembelajran ini juga hanya berisikan materi tema 3 peduli terhadap makhluk hidup.

1.6 Definisi Operasional

Defnisi operasional dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran, dan media pembelajaran *snake and ladders smart maker*. Untuk menghindari adanya kesalahan pemahaman atau salah tafsir media pembelajaran ini terhadap sebuah permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini maka peneliti memunculkan sebuah definisi operasional terhadap media pembelajaran yang digunakan sebagai penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi materi ajar dari sumber pembelajaran ke siswa (individu atau kelompok) yang dapat merangsang siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Media pembelajaran *snake and ladders smart maker*

Media pembelajaran *snake and ladders smart maker* merupakan sebuah media berbeasis permainan edukatif yang sengaja dirancang untuk keperluan pendidilkan dan perkembangan anak dimana media tersebut dimainkan oleh 2 orang atau lebih berbasis aktif serta kreatif. Dikatakan aktif karena didalam permainan ini siswa dituntut untuk memainkan atau menjalankan permainan tersebut secara bergantian denagn lawan mainnya sesuatu dengan ketentuan yang ditetapkan.