

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Rusman (2017:2) kegiatan pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa. Siswa membentuk potensi mereka menjadi semakin berkembang kapasitas dalam membina mentalitas, informasi, dan kemampuan yang mereka butuhkan. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi siswa menjadi kompetensi yang diharapkan.

Pada dasarnya mengajar yang efektif harus mengikuti langkah-langkah yang telah direncanakan dan harus dilakukan dalam interaksi pembelajaran, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan yang diinginkan. Perangkat yang digunakan guru misalnya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), selain itu, bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik juga berperan besar terhadap prestasi pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru memiliki tugas yang cukup signifikan dalam interaksi pembelajaran, salah satunya adalah memilih media yang wajar dalam menyampaikan materi.

Pencapaian belajar ditentukan oleh diperolehnya pengetahuan, keterampilan serta sikap positif pada individu yang sesuai dengan tujuan diharapkannya. Tercapainya pembelajaran ini dipengaruhi oleh beberapa unsur, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi di kelas. Media sebagai alat bantu mengajar, membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui suatu alat atau media. Dengan demikian, media

pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu alat, lingkungan atau tindakan yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran agar terjadi interaksi pembelajaran pada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Prastowo, 2015: 295).

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran yang aktif guru memiliki kewajiban untuk menyampaikan pengetahuan, pengalaman dan pandangannya terhadap bahan yang mereka pelajari. Waktu untuk menyampaikan informasi tersebut sangat terbatas, karena sebagian besar waktu belajar digunakan untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi. Oleh sebab itu, para guru diharapkan mampu menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikan secara efisien, efektif dan menarik dalam waktu singkat tapi memiliki banyak informasi yaitu dengan bantuan menggunakan suatu media.

Sadiman dkk (dalam Mudlofir 2017:122) media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran tentunya dapat menarik perhatian siswa untuk lebih semangat belajar dengan suasana dan warna yang berbeda dalam proses belajar mengajar. Idealnya pembelajaran dapat dilihat dari keaktifan, dan semangat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menimbulkan sikap ingin tahu dan keinginan lebih dalam untuk memahami materi yang didukung dengan suasana menarik dan menyenangkan.

Yaumi (2018:6) tujuan media adalah untuk menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Media berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Hamalik dalam Susanto (2014:320) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di kelas V SDN Kelbung 3 pada tanggal 23 April 2021, Ibu Suhairah selaku guru Kelas V yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik disekolah tersebut masih minim, minimnya media pembelajaran disekolah dikarenakan keterbatasan waktu guru dalam pembuatan media. Sedangkan untuk pembelajaran tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 muatan IPA dan Bahasa Indonesia, guru menggunakan gambar kepada siswa namun pada saat pembelajaran berlangsung suasana menjadi ramai karena siswa lebih tertarik berbicara dengan teman yang lainnya, sehingga guru tidak diperhatikan pada saat menyampaikan materi pelajaran. Adapun siswa kelas V yang masih kesulitan membaca. Hal ini membuat suasana kelas tidak kondusif, suasana yang tidak kondusif membuat pembelajaran kurang menarik sehingga siswa kurang memahami materi dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Kurangnya kesiapan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran di ruang kelas membuat siswa cenderung merasa bosan dan guru tidak diperhatikan pada saat menyampaikan materi pelajaran. Padahal penggunaan

media tersebut sangatlah membantu dalam memberikan peningkatan peserta didik untuk memperoleh ilmu secara signifikan sehingga proses pembelajaran yang telah didapat peserta didik sangatlah efisien serta menambah keinginan para siswa untuk lebih aktif mendapatkan bekal ilmu dari pembelajaran yang diperoleh.

Berdasarkan observasi di SDN Kelbung 3 diketahui bahwa guru pada saat mengajar pembelajaran tematik hanya menggunakan bahan ajar yang berupa LKS dan buku tematik. Guru pernah menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang ditempelkan di dinding namun ada sebagian siswa yang berbicara dengan teman yang lain dan ada juga siswa yang diam saja serta tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa untuk memperhatikan dan juga tidak membuat siswa terlibat dalam suatu pembelajaran secara aktif. Proses pembelajaran yang ramai akan membuat suasana pembelajaran kurang kondusif.

Hasil analisis angket kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 23 April 2021 di SDN Kelbung 3 pada kelas V sebanyak 16 siswa. Dari keseluruhan 16 siswa menyatakan bahwa guru tidak menggunakan media pada saat pembelajaran. Sebanyak 16 siswa dari jumlah keseluruhan 16 siswa menyatakan bahwa siswa suka jika belajar menggunakan media dan siswa lebih memahami materi jika menggunakan media pembelajaran. Semua siswa kelas V dengan jumlah siswa 16 menyatakan bahwa siswa tidak pernah belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran yang berupa media 3D. Siswa menyatakan “ya” tertarik jika belajar menggunakan media pembelajaran dengan jawaban respon siswa secara keseluruhan yaitu 16 siswa kelas V SDN Kelbung 3. Hal ini sesuai dengan hasil

observasi bahwa pada saat pembelajaran guru hanya terpaku pada buku tematik dengan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan instruksi yang ada di buku.

Dengan melihat permasalahan yang sudah dipaparkan, hal yang paling dibutuhkan yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang baik diharapkan dapat menghindari adanya kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran tersebut sangatlah penting karena pada umumnya siswa lebih mudah dengan hal-hal yang bersifat konkret dan lebih ke pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan. Hamalik dalam Susanto (2014:320) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan semangat serta rangsangan kegiatan belajar siswa.

Penelitian skripsi R&D yang dilakukan oleh Bhuaneswari Fitria, B.E (2015) berjudul “Pengembangan Permainan Candy Land Sebagai Media Pembelajaran Tematik Pada Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan permainan ini menggunakan Walter Dick & Lou Carey. Kualitas permainan dilihat dari fungsinya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan presentase yang diperoleh dari ahli validasi isi 91,11%, ahli validasi desain media 82,85%, data uji coba lapangan 92,51%. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 97,77.

Penelitian yang dilakukan oleh Mar’atusholihah, Herlinda, dkk (2019) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan” hasil penelitiannya yaitu menggunakan metode Borg and Gall. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil angket validasi media sebesar 93%, angket validasi materi sebesar 90%, angket respon peserta didik sebesar 99% dan angket respon guru sebesar 97% “sangat baik”. Jadi kesimpulannya dengan media yang dikembangkan menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik ular tangga valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, permasalahan yang ada pada proses pembelajaran di SDN Kelbung 3 memerlukan penanganan yang tepat. Proses pembelajaran yang efektif dapat diatasi melalui penggunaan serta pemilihan media yang tepat dan sesuai. Dalam hal ini peneliti menawarkan sebuah pengembangan media yang dapat digunakan untuk guru dalam menyampaikan materi sekaligus dapat digunakan untuk sebuah permainan, yaitu media *Candy Land*. Media ini berbentuk persegi panjang dan disertai dengan pertanyaan. Peta ini didesain sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Media ini didesain seperti permainan anak yang biasa siswa mainkan karena salah satu karakteristik siswa kelas tinggi (kelas V) yaitu gemar membentuk kelompok untuk bermain bersama (Tumurang dalam Sumanto (2015:2)). Dengan demikian media ini dibentuk seperti permainan ular tangga agar siswa tidak jenuh dan bosan, serta tentunya hasil belajar siswa akan semakin baik.

Permainan *Candy Land* merupakan permainan warna-warna cerah dan gambar-gambar cantik yang dibuat khusus untuk anak-anak kecil, banyak anak kecil masih kesulitan untuk membaca. Permainan ini juga memiliki fitur yang dapat menarik perhatian anak-anak yang lebih dewasa. Konsep permainan *candy land* yaitu dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih dengan mengambil kartu.

Dari kelebihan yang telah dipaparkan diatas, sangat diharapkan dalam penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran siswa serta siswa tidak merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara konvensional, siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan siswa juga mudah dalam memahami materi pada pembelajaran 1 yang dianggap membosankan. Media yang akan dikembangkan juga bisa digunakan dapat bertahan dengan waktu yang cukup lama dan tidak mudah rusak. Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yaitu oleh Afandi, Rifki (2015) berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar”, menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan uji coba. Hasil implementasi media pembelajaran motivasi belajar siswa meningkat 66,7% pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat 70%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan 40% dari 55% siswa yang mencapai nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) menjadi 100% semua siswa mencapai nilai diatas KKM.

Berdasarkan latar belakang diatas dan didukung oleh penelitian terdahulu, dan media *Candy Land* juga salah satu media yang dapat diinovasi dan perlu dikembangkan. Dengan demikian peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan media dengan judul “ Pengembangan Media *Candy Land* Tema 8 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas V SDN Kelbung 3”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kevalidan pengembangan Media *Candy Land* Tema 8 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas V ditinjau dari validitas ahli?;
- 2) Bagaimana keefektifan pengembangan Media *Candy Land* Tema 8 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas V ditinjau dari hasil belajar?;
- 3) Bagaimana kemenarikan pengembangan Media *Candy Land* Tema 8 Subtema2 untuk Siswa Kelas V ditinjau dari respon siswa?.

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media *Candy Land* tema 8 subtema 2 siswa kelas V ditinjau dari validitas ahli;
- 2) Untuk mengetahui tingkat keefektifan pengembangan media *Candy Land* tema 8 subtema 2 ditinjau dari hasil belajar;
- 3) Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan media *Candy Land* tema 8 subtema 2 ditinjau dari respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang di harapkan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan memuat permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik untuk kelas V SDN Kelbung 3 pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan;

- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan berupa 3D yang berisi tentang materi pokok yang memudahkan untuk memberikan pemahaman secara konseptual kepada peserta didik;
- 3) Bahan dasar pembuatan media *Candy Land* adalah dari kayu dan papan triplek
- 4) Produk dilengkapi dengan gambar, warna, pegunungan, petunjuk penggunaan media, kartu berwarna, dan kartu pertanyaan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan dalam penelitiannya. Berikut penjelasan mengenai beberapa keterbatasan penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut.

- 1) Permainan *Candy Land* hanya dapat digunakan saat pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 pada kelas V Sekolah Dasar;
- 2) Permainan *Candy Land* hanya dapat digunakan pada saat Tema Lingkungan Sahabat Kita dan Subtema Perubahan Lingkungan;
- 3) Media yang dikembangkan berupa permainan *Candy Land* 3D yang dipadukan dengan soal-soal;
- 4) Hanya digunakan pada 1 pembelajaran saja.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media pengembangan *Candy Land* yang diterapkan dalam pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi salah satu sumber untuk meningkatkan serta melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi

dengan pengalaman yang diperoleh sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pengembangan *Candy Land* ini mencakup dua aspek, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan kepada guru dan peserta didik mengenai media pengembangan yang dikembangkan sebagai alat untuk mengumpulkan data pengembangan media pembelajaran tematik yang efektif dan efisien serta untuk menunjang keberhasilan belajar mengajar di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber referensi atau pandangan pembelajaran terkait materi pembahasan yang bersinggungan mengenai Pengembangan Media *Candy Land* Tema 8 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas V SDN Kelbung 3 sehingga para siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran kelas, diantaranya ialah:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk pendidik.

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran Media Pengembangan *Candy Land* yang tepat, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;

- 2) Media pengembangan *Candy Land* tersebut memudahkan guru untuk membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pemahaman para siswa/peserta didik;
- 3) Sebagai alternatif pendekatan terhadap metode pembelajaran yang penerapannya menggunakan media pengembangan sehingga mendorong peserta didik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi dari produk yang dikembangkan menjadi lebih menarik lagi menggunakan bahan-bahan pendukung lainnya.

c. Bagi Siswa

- 1) Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep dalam *Candy Land* yang hampir menyerupai permainan ular tangga;
- 2) Siswa memberdayakan pengetahuan awal maupun pengetahuannya secara maksimal dalam membangun suatu konsep media pengembangan.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang ada dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pengembangan ini merupakan alat bantu mengajar yang dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran yang bisa dinikmati oleh siswa/peserta didik melalui panca indera penglihatan serta media yang dikembangkan pada media pengembangan *Candy Land* ini mampu menampilkan , hal-hal yang nyata dari fenomena yang dipelajari di dalam nya;

- 2) Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu mencakup nilai kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Nilai kognitif yang diukur melalui perangkat soal dalam bentuk teks berbasis kartu;
- 3) Media *Candy Land* ini berupa media yang dibentuk dengan persegi panjang yang dipadukan dengan soal-soal dan dilengkapi dengan proses terjadinya siklus air serta terdapat kartu berwarna dan kartu bergambar.