

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen pembelajaran. Komponen-komponen tersebut antara lain guru, siswa, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sarana serta materi pembelajaran. Proses pembelajaran dapat berhasil dan berkualitas apabila semua siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial. Guru sebagai fasilitator harus cermat dan teliti dalam memilih strategi pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat agar pemahaman siswa dapat ditingkatkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Berdasarkan hal tersebut maka proses pembelajaran harus direncanakan semaksimal mungkin terutama dalam pemilihan metode dan media pembelajaran.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di Indonesia pada semua jenjang pendidikan mulai dari SD hingga Perguruan Tinggi. Mata pelajaran PKn menekankan pada pembentukan pemahaman kewarganegaraan bagi siswa yang bertujuan untuk membentuk sikap, karakter dan kepribadian siswa agar menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*). Pembelajaran PKn merupakan salah satu mata

pelajaran yang mewadahi pembentukan moral siswa sesuai dengan nilai dan kepribadian bangsa. Penanaman pembentukan moral yang baik sesuai dengan nilai dan kepribadian bangsa bagi siswa sebaiknya dilakukan sedini mungkin. Selain membentuk moral siswa, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Jadi proses pembelajaran berorientasi pada siswa. Pembentukan moral dalam pembelajaran PKn memang sangat ditekankan, peran media pembelajaran untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar juga sangat diperlukan untuk menghasilkan pendidikan berkualitas.

Kenyataan saat ini masih jauh dari kondisi ideal diatas, perencanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru kurang tepat terutama dalam pemilihan metode dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang telah dilakukan peneliti di UPTD SDN Bancaran 4 pada tanggal 12 Februari 2019 kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa hanya menggunakan metode ceramah yang menyebabkan proses pembelajaran sangat bergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di UPTD SDN Bancaran 4 yang telah dilakukan setelah pembelajaran berlangsung pada tanggal 12 Februari 2019, didapatkan informasi bahwa penggunaan sumber belajar terutama media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Guru hanya memanfaatkan informasi-informasi yang ada didalam buku paket maupun gambar-gambar yang ada didalamnya untuk media pembelajaran. Ketika ditanya mengenai alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang

bervariasi dalam pembelajaran PKn, beliau menjawab karena sekolah tidak menyediakan medianya. Guru pun tidak pernah menyiapkan media pembelajaran sendiri secara khusus dari rumah seperti *slide power point*, video, audio, diorama dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil angket pra penelitian untuk siswa pada tanggal 19 Februari 2019, dapat diketahui bahwa siswa cepat merasa bosan saat pembelajaran PKn berlangsung. Siswa pun kurang aktif untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Sebagian besar siswa tidak memperhatikan guru saat memberikan materi melalui metode ceramah. Siswa menyukai pembelajaran yang tidak hanya terpaku dengan buku teks saja sebagai sumber belajar, namun pembelajaran yang dicampur dengan kegiatan bermain atau biasanya disebut dengan belajar sambil bermain. Bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Beberapa penyebab pembelajaran PKn yang disampaikan guru kurang berhasil dan berkualitas mengakibatkan kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran yaitu kurang tepatnya penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan metode ceramah yang diterapkan guru akan mengakibatkan pengetahuan siswa semakin abstrak karena pesan hanya disampaikan melalui verbal saja (*verbalisme*). Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa serta membuat siswa menjadi kurang antusias dan aktif dalam kegiatan belajar

mengajar. Penggunaan sumber ataupun media pembelajaran yang kurang tepat dan kurang bervariasi akan mengakibatkan pengetahuan yang diperoleh siswa hanya sebatas dari satu sumber yaitu buku paket saja serta komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran hanya satu arah saja yaitu guru dan siswa secara klasikal. Siswa tidak menerima pengetahuan dan pengalaman baru dalam proses belajarnya. Padahal salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu membantu siswa mendapatkan pengalaman yang lebih konkrit untuk menghindari *verbalisme* serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap atau *retensi* belajar bagi siswa.

Kondisi demikian apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk terhadap siswa serta kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PKn kelas III di UPTD SDN Bancaran 4. Pada kenyataannya mata pelajaran PKn itu bertujuan untuk membentuk sikap, karakter dan kepribadian siswa agar menjadi warga negara yang cerdas dan baik. Hal ini tercermin dalam Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 77I ayat (1) huruf b yaitu mengenai tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, nilai dan semangat Bhineka Tunggal Ika serta berkomitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mencoba mencari solusi untuk mengatasi permasalahan mengenai media pembelajaran. Ada berbagai bentuk media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, salah satunya

yaitu media pembelajaran permainan ular tangga. Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini merupakan media visual yang berbentuk tiga dimensi atau model padat (*solid model*). Media ini akan diterapkan pada pembelajaran PKn pada materi norma yang berlaku di masyarakat. Media ular tangga 3D ini dipilih karena siswa sudah terbiasa diberikan media visual oleh guru sebelumnya, jika diterapkan media lain ditakutkan siswa belum terbiasa dengan media baru, siswa akan merasa kebingungan dalam penggunaannya karena belum terbiasa. Meskipun sama-sama media visual namun media ular tangga ini berbentuk tiga dimensi yang memiliki sensor suara. Pada saat pembelajaran menggunakan media ini siswa juga bisa sambil bermain. Jadi pembelajaran pun akan lebih menyenangkan dari sebelumnya. Media ular tangga 3D berbasis sensor ini bisa menjadi wadah dari semua gaya belajar yang dimiliki siswa kelas III di UPTD SDN Bancaran 4. Siswa yang memiliki gaya belajar visual bisa dimudahkan melalui gambar-gambar yang ada pada papan ular tangga, siswa yang memiliki gaya belajar audiotori bisa dimudahkan melalui sensor suara yang terdengar pada papan ular tangga dan siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik akan bergerak sesuai dengan perintah yang disebutkan pada sensor suara yang terdapat pada papan ular tangga. Media ular tangga 3D ini dibuat dengan kemasan yang menarik, mudah dibawa, mudah disimpan dan awet. Permainan dalam media ular tangga 3D ini jika dimanfaatkan dengan bijak maka akan menambah variasi, semangat dan minat program belajar siswa di kelas.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Penelitian

terdahulu yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Joko Siswoyo (2015) yang berjudul Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas V SDN 1 Sinduadi Mlati Sleman. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan alat permainan edukatif ular tangga pada mata pelajaran matematika dengan materi luas bangun datar pada siswa kelas V SDN 1 Sinduadi di Sleman. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif ular tangga matematika layak digunakan dengan hasil penilaian dari ahli media mendapatkan persentase skor 87,8% termasuk kategori sangat baik, penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase skor 96,6% termasuk kategori sangat baik. Penilaian uji coba lapangan mendapatkan persentase skor 87,5%, termasuk dalam kategori layak, uji coba lapangan utama mendapatkan persentase skor 96,2% termasuk dalam kategori layak dan uji coba lapangan operasional mendapatkan persentase skor 98% termasuk dalam kategori layak.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Defi Kurniasari (2017) yang berjudul Pengembangan Media Ular tangga Berbantuan *Power Point* Pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha Kelas V SDN Tambakharjo Semarang. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media ular tangga berbantuan *power point* pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah Hindu-Budha kelas V. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tangga berbantuan *power point* ini layak digunakan dengan persentase penilaian kelayakan isi 100%, komponen penyajian 87,5% dan komponen kebahasaan 93,5%. Media ular tangga berbantuan *power point* ini berpengaruh terhadap hasil

belajar yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 14,395 dan peningkatan rata-rata melalui uji *gain* sebesar 0,62 dengan kriteria sedang.

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Sumaini (2018) yang berjudul Pengembangan Media Ular Tangga 3D Pada Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV di SDN Dlemer. Penelitian ini bertujuan untuk menarik dan perhatian dan motivasi belajar siswa dalam belajar matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan tanpa perbaikan dengan hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase 88%, ahli media 94,66% dan ahli desain pembelajaran 89,33%. Persentase kemenarikan media melalui uji coba produk mendapatkan persentase 93,33% dan uji coba pemakaian mendapatkan persentase 96,48% dengan kategori sangat menarik dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Berdasarkan penjabaran latar belakang dan uraian permasalahan diatas, maka diperlukan alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi melalui pengembangan media pembelajaran dalam sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga 3D Berbasis Sensor Materi Norma yang Berlaku di Masyarakat Pada Pembelajaran PKn Kelas III di UPTD SDN Bancaran 4 Bangkalan”.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dalam pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran ular tangga 3D berbasis sensor materi norma yang berlaku di masyarakat untuk siswa kelas III yang valid, efektif, menarik dan mudah diterapkan.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk visual yang bermodel padat yaitu tiga dimensi untuk pembelajaran PKn kelas III SD materi norma yang berlaku di masyarakat.
- 2) pembuatan media pembelajaran ular tangga 3D berbasis sensor menggunakan bahan dengan kualitas baik dan aman untuk siswa.
- 3) media pembelajaran ular tangga 3D berbasis sensor dibuat dengan bentuk dan kemasan yang menarik untuk siswa, mudah dibawa dan disimpan. Warna yang digunakan adalah warna-warna yang cerah yang dapat menarik perhatian.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga 3D berbasis sensor adalah sebagai berikut.

- 1) bagi sekolah

Media ular tangga 3D berbasis sensor ini dapat dipakai sebagai referensi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media bagi sekolah yang bersangkutan.

2) bagi guru

Media ular tangga 3D berbasis sensor ini dapat menjadikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan suasana nyaman dan menarik minat siswa.

3) bagi siswa

Siswa dapat lebih antusias dalam pembelajaran dan mudah untuk memahami konsep pelajaran melalui media ular tangga 3D berbasis sensor. Media ular tangga 3D berbasis sensor ini juga akan memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa.

4) bagi pengembang

Media ular tangga 3D berbasis sensor ini dapat menjadi bahan atau gambaran serta memotivasi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran yang berbeda.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Menurut Arikunto (2010:104) asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, artinya sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya terlebih dulu oleh peneliti. Penelitian pengembangan ini dapat diasumsikan bahwa pengembangan media ular tangga 3D berbasis sensor dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran PKn kelas III SD

di UPTD SDN Bancaran 4 Bangkalan. Penelitian pengembangan memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- 1) materi yang dikembangkan dalam produk disesuaikan kurikulum di UPTD SDN Bancaran 4 yaitu KTSP mengenai norma yang berlaku di masyarakat.
- 2) media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini hanya di uji cobakan satu sekolah yaitu UPTD SDN Bancaran 4 Bangkalan.
- 3) media ini hanya di uji coba pada ahli, siswa kelas III dan hanya pada sampai uji coba pemakaian dan revisi produk tahap akhir.
- 4) media ini tidak sampai pada tahap produksi masaal karena keterbatasan waktu, biaya dan sebagainya.
- 5) media ular tangga 3D berbasis sensor ini hanya diproduksi sebanyak satu buah.

1.6 Definisi Operasional

Menurut Sudarmanto (2007:120) mengungkapkan bahwa definisi operasional adalah batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan misalnya penelitian. Definisi operasional variabel penelitian bertujuan untuk menjelaskan makna variabel yang sedang diteliti. Berdasarkan uraian tersebut definisi operasional merupakan definisi yang dibuat berdasarkan definisi konseptual yang merupakan pernyataan mengenai variabel. Variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini untuk menghindari kesalahan penafsiran yaitu sebagai berikut.

- 1) media pembelajaran merupakan 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 (Munadi,2008:8).
- 2) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Said,2015:240). Media ular tangga 3D berbasis sensor ini merupakan modifikasi dari permainan ular tangga.
- 3) pembelajaran PKn SD merupakan salah satu pembelajaran yang memudahkan pembentukan moral siswa sesuai dengan nilai dan kepribadian bangsa (Mujtahidin,2016:1.3).