

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran memiliki arti proses, yaitu proses dalam membuat rencana, mengatur dan melaksanakan kegiatan untuk meningkatkan siswa melakukan belajar. Pengertian lain dari pembelajaran yaitu proses interaksi guru dan murid dalam menyalurkan dan menerima informasi secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Mujtahidin, 2014:6).

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar. Manfaat tujuan pembelajaran dapat memudahkan guru dalam membuat pedoman yang ingin terwujud dalam proses belajar mengajar sehingga akan lebih terarah. Tujuan pembelajaran dapat dikatakan terlaksana salah satu cirinya adalah tercapainya hasil belajar. Sudijono 2012 (dalam Siswanto, 2016:114) berpendapat bahwa, hasil belajar adalah kegiatan evaluasi yang melibatkan aspek pada diri setiap individu dalam proses berfikir (*cognitive domain*), aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*). Sehingga dapat dikatakan, hasil belajar merupakan bagian yang melekat ada diri peserta didik sebagai kebiasaan dalam kehidupan.

Hasil belajar juga berpengaruh dengan penggunaan media pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran, dikarenakan salah satu manfaat media pembelajaran menjadikan siswa lebih banyak aktivitas, bukan hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga aktif seperti mengamati, mencari, mendemonstrasikan dan kegiatan lainnya (Wahyu.dkk, 2014:535). Karakteristik siswa juga mempengaruhi dalam pemilihan

media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa (Sukri.F dan Farida .I, 2019:355). Untuk mengetahui karakteristik siswa kelas IV di SDN Mander 1 Tambakboyo, peneliti melakukan wawancara kebutuhan siswa pada guru kelas IV dan menyebarkan angket kepada siswa kelas IV di SDN Mander 1 Tambakboyo.

Hasil wawancara kebutuhan siswa pada guru kelas IV di SDN Mander 1 Tambakboyo yang dilakukan pada tanggal 26 Januari 2021 guru menyampaikan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajar dalam proses belajar karena dapat membantu pemahaman materi dan menambah antusias siswa dalam melaksanakan pembelajaran sehingga rasa ingin tahu lebih kuat. Beliau menyatakan media yang sering digunakan hanya media gambar, PPT dan video dari internet. Hal ini dikarenakan minimnya media pembelajaran yang ada di SDN Mander 1 Tambakboyo. Selain itu keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki guru untuk membuat media juga mempengaruhi dalam penggunaan media pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang sering digunakan guru adalah diskusi ringan dan tanya jawab. Sedangkan hasil belajar siswa pada tema 7 menunjukkan 10 siswa dari 26 siswa belum memenuhi standar Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan nilai 70. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan pada saat terjadinya pandemi covid-19 sehingga pembelajaran dilakukan secara terbatas pada zona hijau. Di SDN Mander 1 Tambakboyo merupakan salah satu sekolah yang dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas dikarenakan keterbatasan sarana teknologi penunjang untuk pembelajaran daring.

Sedangkan hasil angket analisis kebutuhan siswa yang telah diberikan pada tanggal 26 Januari 2021 terhadap kelas IV SDN Mander 1 Tambakboyo

yang terdiri dari 25 siswa dari 26 siswa menunjukkan 80 % siswa mengalami bosan dan kesulitan dalam mengikuti proses belajar, dan 96% siswa kurang aktif saat pembelajaran. Sehubungan dengan hasil wawancara yang sebelumnya dilakukan kepada guru kelas permasalahan tersebut muncul dikarenakan kurangnya variasi metode pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang kurang. Dari hasil angket analisis kebutuhan siswa menunjukkan 60% siswa lebih senang mengikuti pembelajaran saat guru menggunakan media pembelajaran dan 60% siswa berpendapat guru perlu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang harapan berupa media yang menyenangkan dan menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran hal ini dikarenakan 76% siswa senang mengikuti pembelajaran sambil bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan siswa, peneliti akan mengembangkan media permainan kartu domino. Media ini digunakan dalam pembelajaran dengan mengirim pesan melalui indra pandangan/pengelihatan. Pesan yang disampaikan dalam bentuk simbol lingkaran sebagai komunikasi visual. Pembelajaran menggunakan kartu domino dikonsep belajar sambil bermain sehingga akan lebih menyenangkan dan bermakna. Di Indonesia kartu domino lebih sering disebut kartu *gaple*. Desain kartu terdapat dua sisi yang berbeda yaitu bagian depan kartu dan belakang kartu. Sisi depan kartu memiliki desain terdapat garis tengah yang memisahkan sisi atas dan bawah. Sedangkan, belakang kartu terdapat gambar yang sama dengan kartu lainnta

Penelitian ini peneliti ingin mengembangkan permainan domino yang berbeda dari permainan domino biasanya. Permainan domino ini disebut dengan domino nusantara. Dalam sisi depan terbagi menjadi 2 sisi yang dibatasi oleh

garis tengah, pada setiap sisinya terdapat simbol-simbol lingkaran layaknya kartu domino biasa dan terdapat gambar rumah adat beserta soal yang harus dikerjakan semua pemain. Selain itu juga dilengkapi buku pendamping yang memudahkan siswa untuk menyelesaikan pertanyaan.

Kartu domino nusantara dikemas dengan materi macam- macam rumah adat tradisional Indonesia. Rumah adat pada setiap provinsi memiliki keunikan dan ciri khas tertentu. Hal tersebut menunjukkan bahwa nenek moyang Indonesia merupakan perancang bangunan yang handal membuat dan memadukan setiap simbol-simbol bangunan sehingga menjadikan bentuk unik yang sangat indah dan memiliki makna pada setiap bentuknya. Mengenal rumah tradisional Indonesia merupakan sikap menghormati para leluhur dalam membangun rumah adat Indonesia sebagai simbol keanekaragaman budaya Indonesia (Faisal, 2017:1).

Namun sangat disayangkan adanya perkembangan zaman yang begitu pesat menjadikan siswa jarang mengetahui keanekaragaman rumah adat Indonesia, padahal keanekaragaman tersebut haruslah diturunkan antar generasi. Menurut (Nahak, 2019:67) kurangnya minat untuk belajar dan mewarisi budaya mengakibatkan lunturnya beberapa kebudayaan yang dimiliki Indonesia. Apalagi konsep pembelajaran di sekolah lebih sering berpusat pada guru, yang menjadikan siswa akan bosan dan tidak tertarik mempelajarinya. Namun diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran domino nusantara siswa dapat minat untuk belajar keanekaragaman budaya Indonesia khususnya pada “Rumah adat Indonesia” dan membantu kelestarian warisan negara Indonesia.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Melina (2017), meneliti penggunaan media Kartu domino dalam materi IPS memberi pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa ranah kognitif pada sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Peneliti terdahulu yang kedua yaitu Wardani (2017), melakukan memodifikasi media kartu domino pada pembelajaran IPA menunjukkan hasil media domino sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dan media tersebut menjadikan siswa lebih memiliki rasa ingin tahu dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran Domino Nusantara merupakan pengembangan dari media kartu domino modifikasi pada pembelajaran IPA milik Wardani. Desty Dyah(2017). Pengembangan media domino nusantara ditinjau dari: aspek konten, aspek tampilan dan penggunaan, kepraktisan dan efektivitas. Ditinjau dari aspek konten, peneliti sebelumnya memfokuskan pada pelajaran IPA materi struktur akar dan batang tumbuhan, sedangkan media domino nusantara Tema 7 (Indahnya Keberagaman Di Negeriku) pada sub tema 2 pembelajaran 3.

Ditinjau dari aspek tampilan dan penggunaan, Penelitian sebelumnya memfokuskan pada konsep menjawab soal dengan menjodohkan kartu satu dengan yang lainnya. Hal ini menjadikan konsep kartu domino dengan menyampaikan pesan berupa simbol- simbol tidak tampak. Dalam media domino nusantara dikonsepsi siswa menjodohkan kartu berdasarkan simbol yang tertera, kemudian jika sudah cocok siswa menjawab soal pada kartu tersebut. Media domino nusantara juga disertai buku pendamping yang berfungsi sebagai literatur siswa saat melakukan permainan.

Kepraktisan media domino nusantara dilihat dari tampilan dan cara penggunaan. Media domino nusantara mudah dibawa kemana- mana, mudah digunakan dan tidak memerlukan tempat yang luas. Ditinjau dari aspek keefektifan, media domino nusantara dikembangkan dengan konsep pembelajaran sambil bermain. Melalui permainan siswa diharapkan tidak merasa bosan dan lebih tertarik sehingga diharapkan hasil belajar siswa memuaskan. Media domino nusantara dikembangkan dengan memperhatikan pemilihan warna, desain gambar dan soal- soal dalam kartu.

Pengembangan media domino nusantara dipilih berdasarkan pertimbangan. Pertimbangan yang pertama didasari oleh karakteristik siswa kelas IV SDN Mander 1 Tambakboyo yang lebih senang pembelajaran sambil bermain, diharapkan dengan media domino nusantara siswa akan lebih berminat mempelajari warisan budaya Indonesia salah satunya “rumah adat Indonesia pada setiap provinsi”. Pertimbangan kedua didasar oleh pendapat Abdul Alim, 2009 dalam (Burhaein. Erick, 2017:52) menegaskan bahwa karakteristik anak SD berkaitan dengan aktifitas fisik yaitu secara umumnya anak senang bergerak atau beraktifitas, senang bermain permainan, senang melakukan dalam kelompok dan senang terlibat secara langsung. Pengembangan media domono nusantara diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan tanpa harus menghilangkan karakteristik siswa sekolah dasar.

Atas dasar pemikiran diatas maka peneliti ingin mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (DORA) Pada Tema 7 Sub Tema 2 Kelas 4 Di SDN Mander I Tambakboyo - Tuban”**.

B. Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah dalam penelitian pengembangan Domino Nusantara (DORA) :

1. Bagaimana pengembangan media Domino Nusantara (DORA) pada tema 7 sub tema 2 kelas 4 yang valid, praktis, dan efektif ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan “media pembelajaran Domino Nusantara (DORA) pada tema 7 sub tema 2 kelas 4 di SDN Mander I Tambakboyoy-Tuban” ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Domino Nusantara (DORA) pada tema 7, sub tema 2, pembelajaran 3. Adapun beberapa aspek produk yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Aspek Materi

Media pembelajaran yang diharapkan berupa kartu domino nusantara yang berisi materi Tema 7 (Indahnya Keberagaman Di Negeriku), sub tema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku), pembelajaran 3.

2. Aspek Tampilan

- a. Media Kartu Domino Nusantara dibuat dari kertas *art carton* dengan ukuran panjang 8 dan lebar 4.

- b. *Background* belakang adalah gambar peta pulau Indonesia dan terdapat tulisan “Kartu Domino Nusantara”. Sedangkan *background* depan dibagi menjadi dua ruas yang berbeda, setiap ruasnya berisi simbol- simbol lingkaran layaknya kartu domino asli, gambar rumah tradisional, nama rumah tradisional dan soal yang berhubungan dengan gambar rumah tradisional.
- c. Gambar rumah adat bersumber dari buku bacaan dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan “Mengenal Rancangan Bangun Rumah Adat Di Indonesia” karya Faid Al Faisal dan buku bacaan “Rumah Adat Indonesia” karya Intania Poerwaningtias dan Nindya K.Suwarto kemudian pengolahan desain kartu domino nusantara menggunakan aplikasi photoshop.
- d. Kotak penyimpanan berbentuk balok dengan ukuran sebagai berikut :
Kotak untuk satu set media memiliki ukuran : panjang 21 cm, lebar 15 cm, dan 5 cm dan ukuran kemasan kartu domino : panjang 10 cm, lebar 5 cm, dan 4 cm
- e. Dalam set media Kartu Domino Nusantara terdapat buku pendamping permainan yang berisi (peraturan dan tata cara permainan, pemetaan, kompetensi, ringkasan materi, lembar kerja siswa, jawaban soal), dan 28 kartu.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian dalam penelitian pengembangan ini terletak pada subjek penelitian hanya dilakukan pada kelas IV di SDN Mander 1 Tambakboyo-Tuban. Hanya menggunakan materi tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku),

Sub Tema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku) pada pembelajaran 3. Dalam kartu domino nusantara hanya menyajikan keanekaragaman rumah adat dari 34 provinsi dan cara menjaga kelestarian rumah adat di Indonesia, sehingga materi pada buku tema tidak dicantumkan. Hal ini dikarenakan domino nusantara berpusat pada “Mengenalkan rumah adat Indonesia dengan bentuk permainan”. Batasan penelitian ini juga terdapat pada tahap penyebaran (*Disseminate*) dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu yang dibutuhkan peneliti.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran domino nusantara diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna. Selain pertimbangan itu diharapkan hasil belajar dapat mengalami peningkatan yang signifikan Berdasarkan pemaparan tersebut, maka pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran domino nusantara ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa

- a. Diharapkan mempermudah ingatan dan pemahaman siswa tentang materi pada macam-macam rumah tradisional.
- b. Dengan media kartu domino nusantara diharapkan hasil belajar siswa dapat lebih meningkat.
- c. Siswa dapat belajar sambil bermain
- d. Siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran.

2. Bagi guru

- a. Sebagai alternatif konsep pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran
- b. Media ini akan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran secara berkelompok untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Dapat membantu guru mendukung kelestarian budaya tradisional Indonesia.

3. Bagi sekolah

Diharapkan media pembelajaran domino nusantara diharapkan dapat menjadi salah satu penyelesaian permasalahan dan perbaikan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi pengembang

Memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran kartu domino nusantara pada tema 7 sub tema 2 di SDN Mander 1 Tambakboyo.

5. Peneliti lainnya.

Mendorong untuk terus menciptakan karya dan melakukan inovasi baru terhadap objek yang diteliti, guna menyempurnakan media yang dikembangkan juga sebagai bekal penelitian selanjutnya.

G. Definisi Istilah

Beberapa definisi oprasional pada penelitian pengembangan media Domino Nusantara (DORA), yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu pendidik (guru) dalam menyampaikan materi dan dapat menjembatani siswa dalam kesamaan berfikir sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih mudah tercapai
2. Media kartu domino nusantara adalah salah satu pengembangan media pembelajaran berbentuk persegi panjang dengan bermacam- macam pertanyaan dan jawaban yang harus dipasangkan dengan pasangan jawaban satu dengan yang lain.
3. Rumah adat nusantara adalah warisan kebudayaan Negara Indonesia yang wajib dijaga kelestariannya dan setiap daerah memiliki ciri khas rumah adat yang berbeda- beda.