

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan manusia yang berkarakter. Proses pembelajaran yang dilakukan bertujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan harus melalui tahap yang sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik, agar peserta didik mampu membentuk dirinya menjadi pribadi yang lebih baik.

Tujuan pendidikan nasional Indonesia tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara tentang media pembelajaran yang digunakan guru kelas V dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pelajaran masih memiliki beberapa kelemahan, sehingga belum sesuai dengan kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik. Kelemahan tersebut antara lain (1) media yang digunakan gambar yang ada di buku; (2) media yang digunakan berupa

gambar; (3) media yang digunakan hanya untuk kepentingan klasikal sehingga ketika pembelajaran kelompok mengalami kebingungan karena kurang media. (5) khusus pada pembelajaran IPS media didominasi oleh peta dan *globe*. Wajar jika penggunaan media pembelajaran tersebut juga belum sepenuhnya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hasil dari mengikuti ulangan masih ada beberapa peserta didik yang masih remidi. Kesimpulan dari hasil studi pendahuluan adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas V SD UPK Kembaran untuk menyampaikan pembelajaran belum memenuhi syarat. Bila dikaitkan dengan tuntutan kurikulum 2013 yang mewajibkan pendekatan saintifik media yang digunakan guru perlu segera diperbaiki dan dikembangkan.

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran itu jauh lebih menarik dan menyenangkan sehingga sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sudjana (2010: 2) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pengembangan ini penting dilakukan karena media pembelajaran memiliki kontribusi besar terhadap prestasi siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa papan permainan yang diberi nama media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun (E-Fun)*. Media ini menjadikan pembelajaran menarik karena dilakukan melalui permainan sesuai dengan karakter anak usia SD. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang mengacu pada proses pembelajaran konstruktivis pada peserta didik. Teori belajar konstruktivis menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka

sendiri dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna Trianto (2010: 75).

Media pembelajaran *Board Game* memasukkan unsur permainan sehingga peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan kartu gambar yang berisikan gambar-gambar yang nyata atau konkret maupun kata-kata, karena peserta didik di usia sekolah dasar awal merupakan peralihan dalam pola belajar dari pendidikan sebelumnya. Penggunaan gambar yang konkret peserta didik lebih cepat memahami konsep yang akan disampaikan. Sejalan dengan perkembangan kognitif seseorang menurut Bruner (Liao, 2012: 185) terjadi melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Penggunaan media gambar termasuk pada tahap ikonik yaitu tahap anak-anak telah tumbuh, dapat menggunakan imajinasi, gambar, atau ikon untuk memahami dunia dan menggungkannya untuk membantu mereka.

Naylor (Zemliansky & Wilcox, 2010: 3) penggunaan permainan dalam KBM dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dengan berbagai kemampuan. Senada dengan Naylor, Lainema & Saarinen (Piu & Fregola, 2011: 17) mengungkapkan bahwa permainan merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman yang memiliki potensi untuk mengatasi keterbatasan pendidikan di ruang kelas tradisional. Pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun (E-Fun)* diharapkan dapat membuat mata pembelajaran menjadi menarik, peserta didik dapat aktif dan termotivasi dalam KBM serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Lepper, Greene & Nisbett (Mardati, 2015

: 124) yang menyatakan bahwa “*when people play the games, they can obtain extrinsic motivators such as praise from other, money, or gift, frame*”. Berdasarkan pada permasalahan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka perlu untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun (E-Fun)* pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 kelas V Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* pada kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* pada kelas V Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* pada kelas V Sekolah Dasar ?
4. Apakah terdapat pengaruh pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* terhadap prestasi belajar peserta didik pada kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* kelas V Sekolah Dasar.

2. Mengetahui respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* pada kelas V Sekolah Dasar
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* pada kelas V Sekolah Dasar
4. Mengetahui pengaruh pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* terhadap prestasi belajar peserta didik pada kelas V Sekolah Dasar.

D. Manfaat

Secara teoritis dan praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menemukan cara baru dalam mengembangkan media pembelajaran di SD.
 - b. Menambah pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran di SD.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* pada pembelajaran kelas V Sekolah Dasar dapat bermanfaat bagi peserta didik. Manfaat media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, menumbuhkan minat belajar peserta didik dan, meningkatkan pemahaman siswa pada materi.

- b. Bagi Guru

Media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* pada

pembelajaran kelas V Sekolah Dasar dapat bermanfaat bagi guru. Guru dapat memperoleh media pembelajaran dalam bentuk *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)*. Pada pembelajaran guru dapat mempermudah dalam menyampaikan materi.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* pada pembelajaran kelas V Sekolah Dasar dapat bermanfaat bagi sekolah. Sekolah dapat memperoleh media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* dan tambahan referensi media pembelajaran.

