

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya. Komponen tersebut meliputi kualitas pendidik, mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk di dalamnya menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik.

Kurikulum merupakan suatu program terencana yang selalu terdapat perubahan dan perbaikan di dalam pendidikan. Permendikbud No. 67 (2013: 4) tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum SD/MI disebutkan bahwa kurikulum baru ini bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Keberhasilan kurikulum 2013 tidak terlepas dari kinerja guru sebagai ujung tombak pendidikan, oleh karena itu peran guru sangat strategis dalam upaya pencapaian keberhasilan kurikulum. Program

tersebut juga tidak akan berhasil tanpa adanya sebuah pelaksanaan yang disebut pembelajaran.

Aktivitas yang ada di dalam pembelajaran memerlukan adanya proses yaitu proses pembelajaran di dalam kelas. Sunhaji (2014: 32) mengemukakan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan. Interaksi yang dijalin salah satunya adalah dengan guru (pendidik) di dalam pembelajaran. Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran yang saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dapat menjadi faktor keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran, karena siswa dapat menyampaikan argumennya dengan baik.

Interaksi yang baik memerlukan banyak komponen untuk dapat mencapai tujuan di dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat mempengaruhi interaksi dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik, sedangkan media yang akan digunakan juga memerlukan perencanaan yang baik, karena media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh setiap guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran

yang menarik dan tepat akan dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan. Seperti halnya materi IPA yang menerapkan konsep sehingga siswa seringkali merasa bingung terhadap materi tersebut. Media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* dirasa sangat cocok untuk menguatkan konsep siswa kelas IV SD Negeri di Kecamatan Rawalo. Kecamatan Rawalo dipilih sebagai tempat penelitian karena media yang digunakan masih perlu ditingkatkan. Peneliti melakukan *random sampling area* untuk memilih SD yang ada kecamatan Rawalo sebagai tempat penelitian.

Hasil analisis kebutuhan melalui kegiatan wawancara di SD Negeri di Kecamatan Rawalo dengan memilih 3 sekolah secara random maka diperoleh bahwa SD Negeri di Kecamatan Rawalo membutuhkan media yang peneliti kembangkan. Peneliti memilih SD di Kecamatan Rawalo karena pembelajaran sudah menggunakan Kurikulum 2013, selain itu SD Negeri di Kecamatan Rawalo sudah maju. Bapak Muhammad Rabani selaku pengawas TK/SD di Kecamatan Rawalo mengatakan bahwa SD Negeri yang ada di Kecamatan Rawalo terdapat 23 Sekolah Dasar. SD Negeri di Kecamatan Rawalo sebagian besar sudah menggunakan Kurikulum 2013 tetapi di masing-masing sekolah terdapat kelas yang menggunakan Kurikulum KTSP contohnya kelas 3 dan 6. Peneliti memilih 3 SD Negeri secara random.

Hasil wawancara dengan guru SD kelas IV di 3 sekolah yang menggunakan kurikulum 2013 juga menjelaskan bahwa kegiatan belajar

mengajar akan lebih efektif dan efisien apabila dibantu dengan media pembelajaran. Arsyad (Budiono, 2018: 102) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran mampu membangkitkan keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media yang digunakan dalam pembelajaran banyak sekali, begitu pula dengan pembelajaran IPA. Media yang digunakan dalam pembelajaran IPA salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko*. Permainan *Uno Stacko* atau jenga sering disebut dengan uno balok. *Uno Stacko* merupakan permainan klasik yang sudah dimodifikasi.

Permainan *Uno Stacko* sangat bermanfaat dalam pembelajaran. Penelitian Larasati dan Erlina yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran USH (*Uno Stacko* Hitung)” menunjukkan bahwa media permainan *Uno Stacko* dapat memberi respon baik dalam pembelajaran. Salah satu cabang ilmu yang dapat menerapkan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* adalah IPA. Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan di dalam pendidikan. Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan terjemahan kata-kata Inggris, yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam yang berarti bahwa ilmu yang mempelajari tentang alam. Samatowa (Muakhirin, 2014: 52) berpendapat bahwa IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Pembelajaran IPA pada dasarnya menekankan pada proses bagaimana peserta didik dapat belajar dan berpengaruh terhadap perkembangannya. Minat siswa pada IPA penting untuk mendukung agar siswa belajar IPA secara efektif, terutama untuk mengembangkan rasa percaya diri dalam berpendapat, beralasan, dan menentukan cara untuk mencari tahu jawabannya. Aktivitas yang ada dalam pembelajaran IPA mewajibkan adanya strategi baru di dalam pembelajaran misalnya dengan cara menempatkan siswa pada pusat proses pembelajaran. Strategi tersebut diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko*. Permainan *Uno Stacko* pada dasarnya dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan rasa percaya diri dalam berpendapat, beralasan, dan menentukan cara untuk mencari tahu jawabannya.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan 4 guru Sekolah Dasar kelas IV di sekolah dasar berbeda mengatakan jika media yang sering digunakan dalam pembelajaran berdasarkan media yang tercantum di dalam buku guru. Media yang tercantum dalam buku memang sudah baik tetapi belum efektif jika diterapkan di dalam pembelajaran. Media yang digunakan biasanya menggunakan buku teks dan papan tulis yang membuat siswa merasa jenuh dan bosan, sehingga siswa cenderung mengantuk dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Media yang diterapkan dalam pembelajaran seharusnya menerapkan adanya inovasi untuk dapat mencapai pembelajaran yang bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang menciptakan keterampilan siswa dalam mengikuti

pembelajaran sangat dibutuhkan, terlebih lagi jika media yang digunakan dalam bentuk permainan. Kurangnya media yang memadai bagi siswa untuk melakukan pengayaan terhadap materi IPA dapat mengakibatkan konsep dari IPA yang telah dipelajari kurang diingat siswa secara sempurna sehingga mengakibatkan pemahaman terhadap materi yang dicapai siswa kurang maksimal.

Salah satu upaya untuk memperbaiki pembelajaran agar konsep IPA dapat dipahami siswa secara benar adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* karena masih jarang bahkan belum pernah diterapkan, khususnya pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut membuat peneliti ingin merancang sebuah media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* sebagai alternatif *games* dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada di lapangan. Media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* sengaja dirancang untuk mengatasi permasalahan yang ada di dalam pembelajaran dan semoga dapat memotivasi siswa untuk belajar IPA dengan strategi bermain di dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan metode *games* atau permainan selain dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan baru, juga dapat meningkatkan kecerdasan siswa sehingga membuat peserta didik lebih siap dalam menghadapi tantangan masa depan. Media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* juga dapat digunakan sebagai penguat dalam peningkatan pemahaman terhadap konsep IPA yang telah dipelajari, sehingga mencapai hasil yang baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka identifikasi masalah dapat dirinci sebagai berikut.

1. Media yang digunakan saat pembelajaran kurang menarik.
2. Siswa terlihat bosan terhadap materi IPA.
3. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis permainan pada materi IPA.
4. Kebutuhan guru dan peserta didik akan media pembelajaran berbasis permainan untuk dapat meningkatkan prestasi belajar IPA.
5. Media pembelajaran tidak berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diperoleh 5 permasalahan, namun terkait dengan pentingnya kelancaran dalam pembelajaran maka pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu hanya pada nomor 1, 3 dan 4. Permasalahan yang terdapat pada nomor 1 yaitu tentang kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu menjadikan siswa menjadi pusat pembelajaran atau *student center*. Permasalahan nomor 3 yaitu belum tersedianya media pembelajaran berbasis permainan pada materi IPA. Permasalahan nomor 4 yaitu kebutuhan guru dan peserta didik akan media pembelajaran berbasis permainan untuk dapat memperkuat konsep IPA.

Permasalahan yang terjadi tersebut membuat peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *Uno*

Stacko untuk meningkatkan prestasi belajar siswa materi IPA kelas IV SD Negeri berdasarkan hasil telaah. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut hanya berisi muatan soal pelajaran IPA tema 9 materi Sumber Energi yang diambil dari kurikulum 2013. Perbedaan yang mendasar adalah terletak pada media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut, yaitu pembelajaran IPA tema 9 materi Sumber Energi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* yang tidak dijumpai pada pembelajaran IPA maupun pada buku guru. Sebagai akhir dari pelengkap, media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* dilengkapi dengan soal tes agar peserta didik dapat mengukur peningkatan pemahaman dari materi yang telah disampaikan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* yang layak bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar

2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* yang efektif bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* untuk materi IPA kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Rawalo yaitu berupa media yang layak dan efektif untuk digunakan sebagai pelengkap media IPA dalam pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* sebagai pelengkap media yang digunakan guru pada materi IPA tema 9 Kayanya Negeriku berbentuk balok dan kartu. Permainan *Uno Stacko* merupakan sebuah permainan yang sering dijumpai di berbagai tempat yaitu di cafe, di kos-kosan maupun dimainkan bersama keluarga. Permainan tersebut secara umum dimainkan diberbagai kalangan, hanya saja belum dapat diaplikasikan di dalam pendidikan. Alasan tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* pada kelas 4 Sekolah Dasar. Media pembelajaran berbasis permainan tersebut dapat digunakan sebagai pelengkap proses pembelajaran di dalam kelas. Maksud dari pelengkap adalah bahwa media yang dikembangkan digunakan untuk melengkapi proses pembelajaran IPA Tema 9 Kayanya Negeriku.

2. Balok yang digunakan berwarna warni dengan ukuran p: 8,5 cm, l: 2,5 cm, dan t: 1,5 cm yang terbuat dari plastik yang berisi huruf a-d. Kartu yang digunakan terbuat dari kertas jenis Ivory yang berukuran 8,5 cm x 5,5 cm.
3. Kartu yang digunakan berisikan materi berupa pertanyaan pilihan ganda.
4. Media yang dikembangkan menggunakan tulisan Baar Metanomia dengan ukuran 12 sesuai dengan huruf pada buku guru dan siswa yang diterbitkan oleh Kemendikbud RI.
5. Sebagai daya tarik bagi peserta didik kartu yang akan digunakan diberikan ilustrasi bawor dan gambar batik.
6. Kemasan media dilengkapi gambar dari materi yaitu tentang sumber energi untuk dapat memotivasi siswa.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Media pembelajaran menggunakan permainan *Uno Stacko* dapat dijadikan sebagai media belajar mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap guru.
 - b. Media pembelajaran menggunakan permainan *Uno Stacko* membantu siswa untuk belajar lebih menyenangkan.

c. Media pembelajaran menggunakan permainan *Uno Stacko* dapat membantu siswa untuk memudahkan dan lebih memahami konsep materi IPA.

2. Bagi guru

a. Sebagai media alternatif selain media yang ada di buku guru.

b. Memacu kreativitas dan inovasi guru dalam mengoptimalkan media belajar.

3. Bagi Sekolah

a. Menambah referensi media pembelajaran IPA menggunakan permainan *Uno Stacko*.

b. Sebagai salah satu media belajar yang dapat digunakan untuk memajukan mutu pembelajaran dengan permainan.

4. Bagi Penulis

Menjadi pengalaman yang berharga dalam mengembangkan media pembelajaran dan juga sebagai bekal untuk menjadi guru yang profesional.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini mungkin akan menemui berbagai kendala dalam penelitian. Kendala tersebut perlu disampaikan sebagai pertimbangan penelitian untuk asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan. Asumsi dan keterbatasan pengembangan akan digunakan oleh peneliti sebagai pedoman untuk memperbaiki dan mengembangkan penelitian ini.

1. Asumsi pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat bantu peserta didik dalam pembelajaran Kurikulum 2013 dan KTSP.
- b. Media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* dapat digunakan sebagai alternatif pelengkap atau pendamping media yang sudah ada.
- c. Media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik.
- d. Media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* dapat menjadikan proses pembelajaran yang memberi motivasi dan menyenangkan.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* yang dikembangkan dalam penelitian ini dibatasi dalam bentuk materi yang dicantumkan di media yang berupa soal dan langsung dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk pembelajaran IPA tema 9 Kayanya Negeriku.
- b. Subjek uji coba terbatas pada peserta didik kelas IV SD.

- c. Subjek uji coba terbatas pada kelas IV SD Negeri di kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas dengan menggunakan SD yang telah melaksanakan Kurikulum 2013 sebagai tempat uji coba.
- d. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* dibatasi pada Tema 9 materi IPA.
- e. Media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* tidak diproduksi masal hanya digunakan untuk kepentingan penelitian di SD Negeri di Kecamatan Rawalo, namun tetap dapat digunakan sebagai alternatif alat bantu untuk sekolah dasar lain.

