

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Secara umum dapat diketahui bahwa dunia pendidikan adalah modal dasar dari kemajuan bangsa (Yuli & Muslimah, 2018). Sama halnya dengan pendapat (Ulfah & Wiyatmo, 2017) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor yang memegang peran penting bagi kehidupan manusia dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas pendidikannya, semakin maju kualitas pendidikan suatu bangsa maka semakin maju pula bangsa tersebut, begitupun sebaliknya. Namun proses tersebut tidak dapat serta merta dinikmati dalam jangka waktu yang singkat. Didukung oleh Krissantono (2013) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang tidak dapat dinikmati hasilnya dengan seketika, akan tetapi pendidikan merupakan suatu proses usaha untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dikemudian hari. Pendidikan membentuk manusia menjadi makhluk yang berakal budi dan berhati nurani dalam kehidupannya.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, mendefinisikan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran 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. Guru merupakan salah satu komponen pendidikan yang berperan sangat penting

dalam memajukan pendidikan. Guru harus melaksanakan kewajibannya sebagai seorang pendidik secara professional, salah satunya dengan cara menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan siswa. Hal tersebut dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat lebih fokus dan memahami materi yang disampaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran semenarik dan sekreatif mungkin. Sejalan dengan pendapat Yuntawati & Aziz (2015) yang menyatakan bahwa guru yang kreatif dan professional dalam mengelola proses pembelajaran, dituntut untuk memiliki kemampuan memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Media yang disenangi oleh siswa Sekolah Dasar adalah media yang dapat dimainkan, karena dunia siswa Sekolah Dasar adalah dunia bermain. Sehingga untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif yaitu dengan mengajak siswa bermain sambil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Karimah (2014) Mengatakan bahwa salah satu upaya menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan untuk siswa sekolah dasar adalah dengan mengajak siswa bermain sambil belajar. Namun jika cara mengajar seorang guru masih monoton dalam menjelaskan materi pembelajaran, seperti tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik atau tidak diselingi dengan permainan maka siswa kurang tertarik untuk belajar.

Sama halnya dengan yang terjadi di SDN Cabbiya I, dimana dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media permainan yang menarik dapat digunakan untuk belajar dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Guru hanya menggunakan media buku, sementara semua siswa kelas I yang berjumlah 10 siswa lebih menyukai mengikuti pembelajaran ketika diselingi dengan media yang menarik dan berwarna-warni serta permainan. Sehingga siswa kurang tertarik, dan merasa bosan dengan pembelajaran yang cenderung didominasi oleh guru serta kurang konsentrasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi awal peneliti ke sekolah tersebut melalui wawancara dengan siswa kelas I dan guru kelas I SDN Cabbiya I.

Oleh karena itu menarik perhatian siswa dengan menggunakan media bermain dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, karena dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Media bermain dapat membantu suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan dan kondusif. Hal ini sesuai dengan pendapat (Batul, 2018) yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan harus menarik agar dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih fokus dan memahami materi yang disampaikan. Dalam proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk selalu produktif, kreatif dan inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan memberi kesan kebermaknaan bagi siswa.

Melihat data observasi awal tersebut, maka alternatif solusinya adalah dengan menggunakan media Petir (permainan tangga pintar) 3D.

Media Permainan Tangga Pintar merupakan media yang dibuat dengan bentuk menyerupai tangga tiga dimensi seperti tangga pada umumnya. Jonkenedi (Yuli & Muslimah, 2018) media tiga dimensi merupakan media yang cocok untuk meningkatkan keaktifan siswa karena penyajiannya konkret dan menghindari verbalisme, sehingga peserta didik akan aktif dalam proses pembelajaran. Media Petir dilengkapi oleh mainan berbentuk bebek kecil sebagai media menghitungnya. Hal tersebut untuk membuat peserta didik ikut berperan aktif dalam kegiatan belajar melalui penggunaan media bermain sambil belajar.

Media bermain memiliki beberapa manfaat, salah satunya yaitu proses pembelajaran akan berlangsung secara menarik dan siswa ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. Sehingga agar kegiatan belajar dapat berlangsung dengan baik dan tentunya menyenangkan terutama untuk siswa kelas rendah, maka dibutuhkan media yang menarik dan dapat dimainkan sambil belajar. Anak usia sekolah dasar masih dalam masa berpikir operasional konkret, sehingga membutuhkan media konkret dalam proses belajar mengajar. Media bermain dengan bentuk tiga dimensi dengan penggunaan model permainan telah memenuhi dua karakteristik yaitu siswa berperan aktif dan dapat digunakan untuk belajar.

Hal tersebut memberikan sebuah inspirasi untuk mengembangkan media tangga pintar berbentuk tangga tiga dimensi untuk pembelajaran tematik yang dapat digunakan untuk permainan. Yuli & Muslimah (2018) menjelaskan bahwa media permainan tangga pintar mempunyai inti persamaan pengoperasian yang sama dengan penelitian yang pernah

dilakukan sebelumnya, menaiki setiap anak tangga berarti menambahkan jumlah. Dilengkapi dengan gambar dan warna yang menarik yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah. Namun pada media Petir 3D yang telah dikembangkan ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya, yaitu pada media Petir selain digunakan untuk materi penjumlahan juga dapat digunakan pada pembelajaran tematik. Dari segi bahan dan tampilannya juga memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Selain itu media Petir 3D juga dapat digunakan untuk permainan dengan melibatkan dua orang anak atau lebih, sedangkan pada penelitian sebelumnya hanya digunakan secara individu untuk materi penjumlahan.

Cara bermainnya yaitu anak pertama melempar dadu sebanyak dua kali untuk menentukan angka yang akan dijumlahkan, lalu anak kedua memasang kartu angka di tangga pintar sesuai dengan angka atau jumlah dadu yang dilempar oleh anak pertama. Selanjutnya anak pertama menghitung atau menjumlahkan dua angka yang telah ditentukan dengan menggunakan media Petir dan anak tersebut sekaligus menjawab soal pembelajaran tematik yang terdapat pada tangga sesuai dengan angka hasil penjumlahan, begitupun seterusnya dilakukan secara bergantian. Melihat hal tersebut merasa penting bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Petir (Permainan Tangga Pintar) 3D Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media Petir (permainan tangga pintar) 3D untuk siswa kelas I Sekolah Dasar?
2. Bagaimana respon guru terhadap media Petir (permainan tangga pintar) 3D untuk siswa kelas I Sekolah Dasar?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Dari perumusan masalah yang telah diuraikan diatas , maka tujuan penelitian yang dipaparkan adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media Petir (permainan tangga pintar) 3D yang telah dikembangkan.
2. Untuk mengetahui respon guru terhadap media Petir (permainan tangga pintar) 3D yang telah dikembangkan.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media Petir (permainan tangga pintar) 3D ini adalah :

1. Media Petir (permainan tangga pintar) yang dikembangkan ini dibuat dengan bentuk 3 dimensi yang dilengkapi dengan gambar dan warna yang menarik yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah untuk membuat media permainan tangga pintar lebih menarik.
2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Maksudnya adalah media Petir (permainan tangga pintar) 3D cocok digunakan untuk siswa kelas I,

karena dapat digunakan sebagai alat permainan sambil belajar, baik digunakan secara mandiri ataupun secara berkelompok.

3. Dapat digunakan secara berulang-ulang karena terbuat dari bahan kardus (daur ulang) sehingga selain lebih tahan lama juga dapat mengurangi sampah, hal tersebut berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan sterofom yang tentunya lebih mahal dan mudah patah.
4. Media Petir (permainan tangga pintar) 3D berisi kartu angka yang digunakan untuk mengisi kantong soal dan jawaban dalam permainan.
5. Media Petir (permainan tangga pintar) 3D terdiri dari 12 tangga dan terdapat angka 1 sampai 12, serta pada setiap tangga tersebut terdapat soal tematik.
6. Media Petir 3D yang telah dikembangkan ini selain digunakan sebagai media bermain sambil belajar materi penjumlahan juga dapat digunakan pada pembelajaran tematik. Setiap anak tangga pada media petir terdapat beberapa soal yang mewakili setiap mata pelajaran yang ditekankan, dan peserta didik boleh memilih 1 soal yang akan dijawabnya. Ketika salah satu anak menjawab soal materi penjumlahan dengan menggunakan media tangga pintar, maka anak tersebut sekaligus akan menjawab soal tematik yang terdapat pada tangga sesuai dengan angka hasil penjumlahan, begitupun seterusnya dilakukan secara bergantian.
7. Media Petir (permainan tangga pintar) memiliki petunjuk permainan sehingga mempermudah dalam memahami proses permainan.
8. Media Petir dilengkapi dengan video cara memainkannya agar siswa lebih memahami cara bermain media Petir.

### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan media Petir (permainan tangga pintar) 3D kelas I Sekolah Dasar

1. Bagi siswa, dapat memudahkan siswa kelas 1 SD untuk memahami dan menumbuhkan semangat serta motivasi siswa dalam belajar pembelajaran tematik, karena dengan adanya media yang menarik dan dapat dimainkan siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran tersebut.
2. Bagi guru, memberikan inovasi baru tentang media pembelajaran untuk pembelajaran tematik yang dapat dimainkan. Serta memberikan wawasan, pengetahuan, kreatifitas bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran tematik kelas 1 SD.
3. Bagi sekolah, dapat dipergunakan sebagai referensi dalam meningkatkan mutu sekolah dan mutu pembelajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan.

### **F. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kemungkinan terdapat pengertian ganda pada istilah yang digunakan dalam pengembangan media Petir (permainan tangga pintar) 3D ini maka diberikan beberapa penegasan istilah yang dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut :

Tabel 1.1 Definisi istilah

No.	Kata	Pengertian
1.	Pengembangan	Pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2016). Penelitian pengembangan (R&D) dengan model 4-D (Four D Models) menurut Thiagarajan dan Sammel (Ulfa, 2017) terdiri dari (1) define (pendefinisian), (2) design (perancangan), (3) develop (pengembangan), (4) disseminate (penyebarluasan).
2.	Media	Media adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan kita yang dapat digunakan sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Romadhoni, 2016).
3.	Media Petir (permainan tangga pintar) 3D	Media Petir (permainan tangga pintar) 3D merupakan media bermain sambil belajar yang dibuat menyerupai tangga berbentuk 3 dimensi yang dapat dimainkan baik secara mandiri maupun berkelompok.

