

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran utama dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) guna membangun kesejahteraan bangsa. Aset satu-satunya sumber daya manusia (SDM) adalah pendidikan yang mumpuni atau berkualitas. Terciptanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas bergantung pada mutu pendidikan. Martabat bangsa dan negara dimata dunia akan meningkat karena kualitas pendidikan yang bermutu dan berkualitas (Shoimin, 2014). Pendidikan merupakan salah satu wujud dari tujuan pembangunan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki tujuan untuk mengubah kepribadian seseorang agar menjadi lebih baik.

Tujuan pendidikan nasional telah dirumuskan dalam Undang-undang RI Nomor 20 pasal 3 tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan potensi siswa, serta membentuk karakter untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Uraian tujuan pendidikan nasional tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan dapat diwujudkan dengan adanya kerja sama antar komponen pendidikan yaitu guru, siswa, bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar. Peran guru dalam keberhasilan suatu pembelajaran disekolah

sangat berpengaruh. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan oleh guru sebagai salah satu usaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Media pembelajaran yang dikembangkan harus menarik agar dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM), sehingga siswa lebih fokus dan memahami materi yang disampaikan guru.

Hasil wawancara yang dilakukan pada guru pamong kelas II di SDN Kasengan II yang menyatakan bahwa menyampaikan materi dengan metode ceramah, penugasan, dan menggunakan media papan tulis ataupun media yang tersedia di dalam kelas siswa tetap gaduh di dalam kelas dan ramai sendiri. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran tematik, jika hanya menggunakan media buku paket atau papan tulis saja. Peneliti juga melakukan wawancara pada siswa kelas II SDN Kasengan II, dimana wawancara tersebut memperoleh hasil bahwa siswa kelas II menyukai media bermain sambil belajar yang berwarna-warni dan berbentuk 3 dimensi daripada media 2 dimensi. Hal ini sesuai dengan penjelasan Piaget (Yolanda, 2018) bahwa tahap perkembangan kognitif anak ada empat yaitu, 1) Tahap sensorimotor (0-2 tahun); 2) Tahap praoperasional (2-7 tahun); 3) Tahap operasional konkret (7-11 tahun); dan 4) Operasional formal (11 tahun sampai dewasa). Anak pada usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Anak pada usia kelas II sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana anak belum mampu mengenal hal-hal abstrak. Anak hanya mampu mengetahui hal yang nyata ataupun kasat mata. Hal ini sesuai dengan perkembangan siswa pada SDN Kasengan II kelas II

yang cenderung ramai ketika guru menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Anak cenderung ramai karena pada usia 7-11 tahun anak belajar sambil bermain, belajar menggunakan media berwarna-warni dan dapat dimainkan, sedangkan ketika pembelajaran dalam kelas hanya menggunakan papan tulis atau buku paket sehingga anak menjadi bosan dengan apa yang di sampaikan oleh guru. Media dapat menjadi solusi dari permasalahan siswa yang bosan sehingga siswa akan lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan guru. Media yang dapat menjadi solusi agar siswa tidak bosan atau fokus terhadap apa yang disampaikan guru adalah Media Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D). Media Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) merupakan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam belajar, selain itu media Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) juga dapat dilihat dari segala arah, hal ini bertujuan merangsang siswa agar fokus dalam belajar tematik. Media Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) yang dianggap tepat untuk pembelajaran tematik kelas II SDN Kasengan II adalah Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D). Media Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) merupakan media untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran tematik, media ini berbentuk 3 dimensi dan dapat dimainkan secara berkelompok maupun individu.

Media permainan Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) adalah media bermain yang berbentuk replika pohon apel 3 dimensi yang dapat dimainkan menggunakan sebuah dadu, berbahan dasar kardus bekas dan pipa bekas, dimana pada batang pohon apel tersebut terdapat pipa yang bisa diputar berdasarkan hasil 2 kali lemparan dadu, kemudian hasil 2 kali lemparan dadu tersebut menjadi penentu nomor soal pada buah apel yang akan ditulis dan

dikerjakan oleh siswa. Wati (2016) menjelaskan bahwa media visual yang disajikan dalam bentuk yang menarik dapat mempermudah siswa untuk memahami materi, serta media visual juga menyajikan isi materi yang berkaitan dengan dunia nyata. Pengembangan media permainan Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) dipilih karena media yang digunakan guru kelas kurang bervariasi, siswa lebih suka bermain sambil belajar dari pada belajar sambil bermain, siswa lebih suka dengan media pembelajaran atau bahan ajar yang berwarna dan menarik. Guru kelas II memiliki keterbatasan di bidang teknologi, hal ini merupakan penyebab dari keterbatasan media yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) digunakan dengan cara permainan secara berkelompok ataupun individu. Kelebihan dari media pembelajaran Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) merupakan media yang dapat mempermudah siswa dalam belajar tematik. Media permainan Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) didesain untuk menarik minat belajar siswa. Media Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) dikembangkan dengan harapan agar siswa lebih aktif dalam belajar, agar siswa lebih fokus terhadap apa yang dipelajari dan mempermudah siswa dalam belajar tematik.

## **B. Rumusan Masalah**

Deskripsi latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) untuk siswa kelas II Sekolah Dasar?

2. Bagaimana respon siswa terhadap media Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) kelas II Sekolah Dasar?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) yang dikembangkan.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) yang telah dikembangkan.

### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Asumsi penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media permainan Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) merupakan media permainan yang dikembangkan agar siswa lebih fokus dalam belajar tematik. Media permainan Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) adalah media bermain yang berbentuk replika pohon apel 3 dimensi yang dapat dimainkan menggunakan sebuah dadu, berbahan dasar kardus bekas dan pipa bekas, dimana pada batang pohon apel tersebut terdapat pipa yang bisa diputar berdasarkan hasil 2 kali lemparan dadu, kemudian hasil 2 kali lemparan dadu tersebut menjadi penentu nomor soal pada buah apel yang akan ditulis dan dikerjakan oleh siswa.
2. Media Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) mempunyai sebuah video cara memainkan media, hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami cara memainkan media yang dikembangkan oleh peneliti.

3. Media Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) mempunyai sebuah buku petunjuk permainan, yang dapat mempermudah siswa dalam memainkan media yang dikembangkan oleh peneliti.

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) bagi siswa kelas II Sekolah Dasar, yaitu:

1. Bagi siswa, dapat merangsang keaktifan siswa dalam belajar, tidak bosan saat belajar, dan memudahkan siswa kelas II dalam belajar tematik.
2. Bagi guru, memberikan inovasi baru tentang media pembelajaran untuk pembelajaran tematik yang menarik dan dapat dimainkan.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai referensi dalam meningkatkan mutu sekolah dan mutu pembelajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan.

#### **F. Definisi Istilah**

1. Pengembangan (*Research and Development*) yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan atau menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Agar produk yang dihasilkan dapat berfungsi dimasyarakat luas maka diperlukan analisis kebutuhan untuk memasuki uji keefektifan produk. Produk yang sudah melalui uji coba kemudian dilakukan revisi dan seterusnya. Hal tersebut untuk mendapatkan hasil atau produk yang layak pakai (Sugiyono, 2013).

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) *development* (pengembangan), (4) *dissemination* (penyebarluasan).

2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013)
3. Media permainan Pohon Ajaib 3 Dimensi (3D) adalah media bermain yang berbentuk replika pohon apel 3 dimensi yang dapat dimainkan menggunakan sebuah dadu, berbahan dasar kardus bekas dan pipa bekas, dimana pada batang pohon apel tersebut terdapat pipa yang bisa diputar berdasarkan hasil 2 kali lemparan dadu, kemudian hasil 2 kali lemparan dadu tersebut menjadi penentu nomor soal pada buah apel yang akan ditulis dan dikerjakan oleh siswa. Hal ini dikuatkan oleh pendapat (Wati, 2016) media visual yang disajikan dalam bentuk yang menarik dapat mempermudah siswa untuk memahami materi, serta media visual juga menyajikan isi materi yang berkaitan dengan dunia nyata.