

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran yang terjadi di lingkungan pendidikan formal yaitu terdiri atas penerima dan pemberi. Subjek penerima yaitu para peserta didik sedangkan subjek pemberi yaitu para pendidik atau guru. Peserta didik menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Pasal 1 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu, sedangkan pendidik ialah tenaga kependidikan yang berkualitas sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Melalui pasal tersebut sangat jelas dinyatakan bahwa guru memiliki peran untuk berpartisipasi dalam penyelenggaraan pendidikan. Terkait dengan kondisi pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan Kurikulum 2013 dengan tipe pembelajaran tematik, yang prinsip belajarnya PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Prastowo, 2019:11). Maka, pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran pada kelasnya sudah seharusnya memperhatikan prinsip pembelajaran tematik yang diinginkan oleh Kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan di kelas IV^C MIN 3 Kota Medan. Mengenai media pembelajaran, guru pernah menggunakan media berupa peta konsep pada kertas karton yang ditempelkan di depan kelas, penggunaan media lainnya yaitu berupa *print out* gambar pada selembar kertas HVS berupa gambar hewan, orang atau tumbuhan dan objek lainnya yang sesuai dengan materi pelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang lainnya yaitu guru mengadakan media sesuai dengan buku paket petunjuk guru Kurikulum 2013. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas guru menggunakan model konvensional dengan metode ceramah. Adapun keadaan yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu peserta didik masih banyak yang memilih untuk menyibukkan diri dengan kegiatannya masing-masing dan berbicara dengan temannya tanpa menghiraukan penjelasan yang diberikan oleh guru. Dari penjabaran mengenai semua keadaan tersebut, berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV^C MIN 3 Kota Medan yaitu guru belum melakukan pengembangan terhadap perangkat pembelajaran yakni media pembelajaran. Adapun yang melatarbelakangi mengenai belum adanya pengembangan media pembelajaran tersebut yaitu kendala terhadap waktu. Guru belum melakukan pengembangan karena dalam mengadakan pengembangan media pembelajaran dianggap memerlukan waktu yang banyak.

Mengingat prinsip pembelajaran tematik pada Kurikulum 2013 tersebut maka, pendidik dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan salah satunya melalui kegiatan bermain dengan mengembangkan alat permainan edukatif. Teori kognitif Piaget menjelaskan bahwa pengetahuan anak dapat dibangun dan dikembangkan melalui kegiatan bermain

(Fadlillah, 2017:30). Berdasarkan pada teori tersebut, pendidik dapat membangun kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui bermain. Menurut Paul Mclean sebagaimana yang dikutip dalam Hamruni (2012:51) mengemukakan bahwa otak manusia terdapat tiga bagian yaitu otak reptile, limbik dan korteks. Otak reptile berfungsi sebagai pertahanan saat anak mengalami persoalan tertentu. Maka supaya anak tidak tertekan dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kemudian otak limbik yaitu bagian otak manusia yang berfungsi untuk mengendalikan emosi, amarah, gelisah, kesenangan dan cinta. Maka, agar sistem otak limbik dapat bekerja dengan baik perlu diadakan kegiatan pembelajaran dengan baik pula. Otak korteks yaitu berfungsi pada bidang intelektual, bagian otak ini sebagai topi berpikir. Jika bagian otak lainnya mendapat *treatment* yang baik, maka kerja otak korteks akan berfungsi dengan baik pula. Sehubungan dengan teori-teori tersebut, maka penggunaan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu pilihan yang menarik untuk dicoba. Melalui kegiatan bermain peserta didik akan mendapatkan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga sistem kerja otaknya semakin baik dalam menerima pelajaran. Sejalan dengan Dewi, dkk (2014) dalam penelitiannya bahwa data yang didapat menyatakan permainan yang diadakan dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) "*Secret Board*" pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pembelajaran 3 kelas IV. Alat Permainan Edukatif *Secret*

Board ini terinspirasi dari strategi permainan *detektif* yang berciri khas dengan penggunaan teka-teki dalam menemukan petunjuk untuk pemecahan masalahnya. *Secret Board* berisi teka-teki yang menuntun peserta didik untuk menemukan materi-materi pelajaran berupa pertanyaan dan jawaban. Tugas peserta didik adalah menemukan dan menjodohkan pertanyaan dan jawaban materi pelajaran tersebut dengan tepat. Pengaplikasian media pembelajaran Alat Permainan Edukatif *Secret Board* pada kegiatan pembelajaran kelak yaitu menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*. Alat Permainan Edukatif *Secret Board* dikembangkan dengan tujuan untuk menjadikannya layak sebagai produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di kelas IV^C MIN 3 Kota Medan. Berdasarkan penjabaran tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Secret Board* Berbasis Model *Two Stay Two Stray* pada Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Kelas IV MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2019/2020”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan judul penelitian dan uraian latar belakang masalah tersebut, maka masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah :

- a. Guru belum melakukan pengembangan terhadap perangkat pembelajaran yakni pada media pembelajaran.
- b. Guru memiliki kendala dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yaitu kendala terhadap waktu, guru beranggapan dalam melakukan pengembangan membutuhkan waktu yang tidak sedikit.

- c. Pengaplikasian kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode yang digunakan ceramah.
- d. Suasana belajar tidak kondusif, peserta didik lebih nyaman berbicara dengan teman di sekitarnya dibandingkan memperhatikan penjelasan guru pada saat menyampaikan materi pelajaran.
- e. Media pembelajaran belum sepenuhnya mendukung kegiatan pembelajaran, media berupa *print out* gambar, peta konsep pada kertas karton dan buku petunjuk guru Kurikulum 2013. Media-media yang telah diadakan tersebut belum mampu memusatkan perhatian siswa untuk kondusif belajar.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak mengalami kesulitan karena luasnya pembahasan dalam penelitian, maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah tersebut ialah pengembangan alat permainan edukatif *Secret Board* yang diaplikasikan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pembelajaran 3 pada kelas IV^C MIN 3 Kota Medan tahun ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yakni mengenai bagaimana kelayakan alat permainan edukatif *Secret Board* berbasis model *two stay two stray* yang dikembangkan untuk siswa kelas IV^C MIN 3 Kota Medan pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pembelajaran 3?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan akan didapatkan sehubungan dengan penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif *Secret Board* berbasis model *two stay two stray* yang layak digunakan untuk siswa kelas IV^C MIN 3 Kota Medan tahun ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi akademis dan aplikasi pengembangan keilmuan di antaranya :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran berbasis Alat Permainan Edukatif (APE) *Secret Board* lebih lanjut.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Menumbuhkan semangat dan menciptakan rasa tertarik untuk belajar, sehingga kualitas belajar menjadi lebih baik.

2) Bagi Guru

Memberikan variasi pada media pembelajaran. Memberikan inspirasi kepada guru untuk mengimplementasikan pembelajaran tematik sesuai dengan prinsip Kurikulum 2013.

3) Bagi Mahasiswa

Mendapatkan pengalaman berharga, menambah wawasan dan menjadi bahan penghayatan sebagai calon pendidik.

