

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting di dalam kehidupan manusia dan sarana yang dapat mewujudkan kualitas manusia juga mampu membentuk manusia sebagai pribadi yang utuh. Oleh karena itu, tentunya dalam pendidikan diperlukan landasan nilai-nilai ideal yang dapat menjadi sumber kebenaran dan kekuatan yang mampu mewujudkan tujuan. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses komunikasi yang didalamnya mengandung perubahan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, baik yang terjadi di dalam maupun di luar dari suatu Lembaga Pendidikan. Dengan adanya Pendidikan manusia akan memiliki kecerdasan dan wawasan yang luas.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 menyatakan 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. Pendidikan semakin tergantung pada tingkat kualitas, seorang guru harus dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru juga harus mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berfikir siswa menjadi lebih kritis dan kreatif. Di samping itu, dunia pendidikan juga membutuhkan berbagai inovasi untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori,

tetapi juga bisa diarahkan pada hal yang bersifat praktis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran agar peserta didik menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran yang terjadi di sekolah.

Pendidikan dapat mendorong manusia untuk terlibat dalam proses mengubah kehidupan ke arah yang lebih baik, mengembangkan rasa percaya diri serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya sepanjang hayat. Dengan adanya pendidikan manusia dapat belajar mengenai upaya pembentukan karakter dirinya. Proses pembelajaran akan menghasilkan serangkaian pengetahuan bagi siswa maupun individu, dimana pengetahuan inilah yang akan membekali siswa maupun individu dalam suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara tenaga pendidik dan peserta didik/siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan pada suatu pembelajaran yang sudah direncanakan. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara seorang pendidik dan juga peserta didik. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada siswa untuk mencapai hasil belajar. Pembelajaran yang menarik di dalam kelas cenderung akan mudah diikuti oleh siswa karena pembelajaran yang menarik akan terkesan lebih menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan akan dapat membawa suasana yang rileks pada diri siswa, karena jika siswa tidak senang untuk belajar maka siswa akan merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Seorang guru harus dapat menghidupkan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan di dalam proses pembelajaran. Banyak peluang dalam pembelajaran yang digunakan guru

dalam proses pelaksanaannya. Metode yang digunakan oleh guru adalah pemilihan metode, strategi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah segala alat pengajaran yang dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi guna pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan dikarenakan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, serta dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih aktif. Pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar akan menjadi komunikasi terkait isi pelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media di jenjang sekolah dasar sangat perlu, karena dengan adanya media pembelajaran di kelas akan memberikan kesan yang menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran yang tidak menyenangkan sangat berpengaruh pada minat belajar siswa dan akan berdampak pada hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Maka, seorang guru harus memiliki penguasaan mengenai materi keterampilan berbahasa serta dapat mengajarkannya kepada siswa. Seorang guru juga diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang akan meningkatkan

keterampilan, pengetahuan, kreativitas, nilai dan sikap siswa. Oleh karena itu, pembelajaran tematik adalah salah satu alternatif dari model pembelajaran dalam mewujudkan impian tersebut.

Pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran terpadu, dimana pembelajaran ini memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok untuk menggali dan menemukan konsep secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pembelajaran tematik peserta didik akan mengalami sebuah pengalaman yang lebih menyenangkan, bermakna dan juga berkesan. Dalam pembelajaran tematik, pembelajaran tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui (*Learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*Learning to do*), belajar untuk menjadi diri sendiri (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*Learning to live together*).

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif di dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung untuk dapat mengetahui berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan lebih mudah dalam memahami konsep-konsep yang telah mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Beberapa pelajaran dalam tematik diantaranya yaitu Matematika, PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP, IPS dan IPA.

IPA adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup. Di sekolah dasar, pembelajaran IPA memberi

kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara ilmiah, hal ini akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan bertanya dan berfikir siswa. Dalam pembelajaran IPA membutuhkan keterampilan dan juga pemahaman dalam pelaksanaan pembelajarannya. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki sebuah keterampilan yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran siswa diantaranya dengan menentukan perangkat pembelajaran yang tepat. Dalam melaksanakan suatu pembelajaran pastinya diperlukan perangkat pembelajaran.

Perangkat pembelajaran merupakan suatu alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pentingnya mempersiapkan perangkat pembelajaran bagi guru karena perangkat pembelajaran akan memberikan panduan kepada seorang guru mengenai yang harus dilakukannya. Dengan adanya perangkat pembelajaran, maka guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seorang guru harus dapat menentukan perangkat pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keadaan dan kondisi dari pembelajaran peserta didik. Seorang guru juga diharapkan mampu mengatasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru wali kelas IV SDN 0503 Parsombaan bapak Muklis Pulungan pada Jum'at 7 Oktober 2022. Guru tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran di sekolah tidak memadai dan guru belum menggunakan media pembelajaran ketika melaksanakan proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Dalam proses pembelajaran di kelas IV SD guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku pelajaran dan papan tulis sebagai bahan ajar dan alat bantu pembelajaran. Guru hanya menjelaskan dan

mencontohkan materi yang dipelajari melalui buku paket sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Siswa yang kurang aktif akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi. Kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran juga mengakibatkan penggunaan media pembelajaran tidak digunakan di SDN 0503 Parsomba. Dengan tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di sekolah dasar mengakibatkan siswa cenderung merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran dan kurang memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan masalah-masalah di atas, peneliti melakukan suatu penelitian dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Umumnya siswa lebih suka belajar sambil bermain, maka dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang dipadukan dengan permainan akan membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, strategi yang tepat untuk digunakan dalam mengatasi masalah di SDN 0503 Parsomba adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan juga menarik. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus dapat melibatkan siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut yaitu berupa media pembelajaran berbasis *Smart Maze Game*.

Smart Maze Game (Permainan Labirin Pintar) merupakan sebuah media pembelajaran berupa labirin yang dikembangkan dengan menggunakan prinsip visual. Di dalam media pembelajaran ini terdiri dari 3 bagian yaitu labirin, pion untuk dijalankan dan soal cerita. Media pembelajaran berbasis *Smart Maze Game*

ini akan menjadi sebuah permainan yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat lebih mudah mencerna materi pembelajaran yang diberikan. Adanya media pembelajaran berbasis *Smart Maze Game* ini akan mengajak siswa dalam berfikir secara mandiri dalam belajar sambil bermain, siswa dapat terlibat aktif dalam penggunaan media untuk memecahkan soal cerita pada media tersebut.

Media *Smart Maze Game* ini adalah alat peraga yang akan digunakan guru dalam proses belajar mengajar, bertujuan agar peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi pada tema 9 yaitu mengenai kayanya negeriku yang didalamnya membahas tentang energi alternatif yang akan diajarkan oleh guru. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan proses belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan di dalam kelas. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* pada Tema 9 Subtema 3 Kelas IV SDN 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas T.A 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka identifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
- 2) Media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi sehingga belum mampu menarik perhatian siswa agar aktif dalam pembelajaran.
- 3) Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru

- 4) Kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar
- 5) Tidak adanya sumber belajar yang digunakan sehingga guru masih menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai sumber belajar
- 6) Tidak terdapat media pembelajaran ketika proses belajar mengajar
- 7) Penggunaan media pembelajaran masih jarang dimanfaatkan guru dalam proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang akan menjadi batasan masalah penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* Pada Tema 9 Sub Tema 3 Pb 3 Kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas T.A 2022/2023".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* Pada Tema 9 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas T.A 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalitas Media Pembelajaran berbasis *Smart Maze Game* pada Tema 9 Sub Tema 3 kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas T.A 2022/2023?

3. Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* pada Tema 9 Sub Tema 3 kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas T.A 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui Kelayakan media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* Pada Tema 9 Subtem 3 Kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas T.A 2022/2023.
2. Mengetahui Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* Pada Tema 9 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas T.A 2022/2023.
3. Mengetahui Efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* pada Tema 9 Sub Tema 3 Kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas T.A 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dibawah ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat meberikan manfaat bagi kemajuan pembelajaran dimasa yang akan datang dan dapat memperluas wawasan ilmu pengetahuan terutama pada bidang penelitian serta dapat

dijadikan teori untuk kegiatan penelitian-penelitian kedepannya yang berkaitan dengan media pembelajaran inovatif.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1) Bagi sekolah

Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Maze Game* pada Tema 9 Sub Tema 3 Kelas IV Sekolah Dasar.

2) Bagi guru

Pengembangan media *Smart Maze Game* pada Tema 9 sub tema 3 dapat mempermudah guru untuk menyampaikan dan memperjelas materi dan juga memberikan motivasi bagi guru agar dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan juga inovatif.

3) Bagi Siswa

Dihaarapkan dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik agar kemampuan berfikir kreatif siswa semakin berkembang dan dapat memberikan pengalaman yang baru serta meningkatkan minat belajar siswa kelas IV yang akan berdampak baik pada hasil belajarnya.

4) Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang upaya mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Maze Game* pada Tema 9 subtema 3 ketika menjadi guru nantinya. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan layak untuk digunakan.