

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu yang terpenting dalam hidup seseorang atau yang di butuhkan oleh manusia. Baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal. selama pendidikan berlangsung pastinya ada interaksi antara guru dan siswa. Pendidikan adalah suatu bisnis sadar & bertujuan buat menyebarkan kualitas insan. Sebagai aktivitas yg sadar akan tujuan, akan pelaksanaannya berada pada proses yg berkesinambungan sinkron jenjang pendidikan. Kualitas insan yg didapatkan berpedoman dalam pengembangan pilar potensi kecerdasan insan. Potensi kecerdasan tadi sinkron visi & misi kebijakan pembangunan nasional yaitu : kecerdasan hati, kecerdasan rasa, kecerdasan otak, kecerdasan fisik (kinestetik) yg pada kenal menggunakan kecerdasan komprehensif. Kecerdasan komprehensif ini pada teruskan dalam setiap langsung manusia Indonesia, maka hakikat pendidikan akan mampu menghasilkan insan insan beriman, bertakwa terhadap Tuhan , cerdas, dan kompetitif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (BSNP, 2007).

Istilah media dari berdasarkan bahasa Latin yaitu *medius* yg berarti tengah, mediator, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media merupakan mediator atau pengantar pesan berdasarkan pengirim pada penerima pesan. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) yg dikutip sang Basyaruddin (2002) “media merupakan segala bentuk yg digunakan buat proses penyaluran informasi”. Sedangkan pengertian lain media merupakan indera bantu apa saja yg bisa dijadikan menjadi penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dari definisi-definisi tadi bisa dikatakan bahwa media adalah sesuatu yg bersifat meyakinkan pesan & bisa merangsang pikiran, perasaan, & kemauan audiens (siswa) sebagai akibatnya bisa mendorong terjadinya proses belajar dalam dirinya.

Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya mencakup media yg bisa dipakai secara efektif pada proses pedagogi yg terencana. Sedangkan pada arti

luas, media nir hanya mencakup media komunikasi elektro yg kompleks. Akan namun pula meliputi indera-indera sederhana seperti: TV, radio, slide, fotografi, diagram, & bagan protesis guru, atau objek-objek konkret lainnya. Gerlach & Ely (1971) mengungkapkan bahwa media jika dipahami secara garis akbar merupakan manusia, materi, atau peristiwa yg menciptakan murid sanggup memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media pada proses belajar mengajar cenderung diartikan indera-indera grafis, fotografis, atau elektronis buat menangkap, memproses, & menyusun balik berita visual & verbal.

Manfaat dari pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah : (Christiana Yonatan, 2014)

- a. Pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pelajaran akan mudah dipahami siswa, serta siswa akan menguasai tujuan pembelajaran tersebut dengan baik dan benar
- c. Metode pembelajaran harus bervariasi, agar tidak semata – mata hanya mengajar secara lisan, siswa tidak bosan, dan guru tidak mudah Oke0habisan tenaga saat mengajar
- d. Siswa di sarankan untuk lebih sering membaca buku atau dari sumber – sumber lainnya, supaya tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi siswa di tuntutan untuk aktif mengamati, mendemostrasikan dan lain sebagainya.

Menurut Santrock (2007) permainan merupakan kegiatan menyenangkan yg dilakukan buat bersenang – senang. Games merupakan kegiatan yg dilakukan demi kesenangan & mempunyai peraturan. Piaget (1962) mengemukakan bahwa permainan merupakan kegiatan yg dibatasi & medium yg mendorong perkembangan kognitif anak. Melalui aktivitas bermain anak belajar menyebarkan kemampuan emosi & sosial, sebagai akibatnya dibutuhkan ada emosi & konduite yg sempurna sinkron menggunakan konteks yg dihadapi & diterima sang kebiasaan sosial (Mashar, 2011).

Sigmund Freud menurut teori Psychoanalytic menyampaikan bahwa, bermain berfungsi buat mengekspresikan dorongan implusif menjadi cara buat

mengurangi kecemasan yg hiperbola dalam anak. Bentuk aktivitas bermain yg diajukan berupa bermain fantasi & imajinasi. Jerome Bruner memberi fokus dalam fungsi bermain menjadi wahana krusial bagi anak merupakan makna bermain & bukan output akhirnya (Mutiah, 2010).

Saya disini memfokuskan ke dalam permainan yang di sebut dengan permainan Ludo. Permainan Ludo ini adalah permainan khas India, permainan ini mirip dengan permainan ular tangga, hanya saja nama dan aturan permainannya berbeda, kalau ular tangga berisi ular yang artinya turun dan tangga yang artinya naik, sedangkan di permainan ludo tidak ada seperti itu, terus bermain hingga sampai finish dan menentukan siapa pemenangnya. Keunggulan dari tema yang saya teliti ini adalah siswa bisa lebih focus terhadap pembelajaran, dan mulai munculnya niat untuk berusaha sendiri untuk mencari jawaban yang benar.

Berdasarkan output observasi & wawancara pengajar kelas tiga pada Sd Negeri 1 Megati, Pembelajaran pada lakukan menggunakan berpedoman dalam kitab pengajar & kitab siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran masih sangat minim, hal tersebut dikarenakan terbatasnya media yang terdapat di sekolah, tidak semua mata pelajaran memiliki media, hanya beberapa saja yang memiliki media. Padahal penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam penyampaian materi oleh guru, sehingga materi yang di sampaikan mudah di pahami oleh siswa. Selain itu dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 3, di sampaikan bahwa siswa kelas 3 cenderung lebih suka bermain sambil belajar. Berdasarkan uraian tersebut dikembangkan media dengan judul “Pengembangan Permainan Ludo Pada Tema 2, Subtema 1, Pembelajaran 1 Di Kelas 3 SD Negeri 1 Megati Tabanan 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat di identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Minimnya ketersediaan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran.
2. Sumber belajar siswa masih minim, sehingga perlu adanya pengembangan materi.
3. Ketersediaan media pembelajaran yang terdapat di sekolah hanya beberapa muatan.
4. Siswa cenderung senang belajar sambil bermain.

1.3 Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancangan bangun permainan ludo untuk tema 2 subtema 1 pembelajaran 1, kelas 3 SD Negeri 1 Megati ?
2. Bagaimanakah respon guru setelah menggunakan media permainan Ludo pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1, kelas 3 SD Negeri 1 Megati ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, tentunya tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan rancangan bangun permainan ludo pada tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1, kelas 3 SD Negeri 1 Megati.
2. Serta mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media permainan Ludo pada Tema 2, subtema 1, Pembelajaran 1, kelas 3 SD Negeri 1 Megati.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari Tujuan Penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan guru SD dan calon guru memiliki pengetahuan tentang teori model *Pengembangan Prosedural*, khususnya type ADDIE (Analyze, Design, development,

Implementation, Evaluation). Yang merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran di SD sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran tematik sehingga membantu memahami materi khususnya tema 2, subtema 1, pembelajaran 1. Selain itu juga bisa membantu siswa dalam melatih kefokus belajar agar mudah memahami suatu pelajaran.

b. Bagi Guru

Bagi Guru/Sekolah Sebagai sarana yang dapat digunakan dalam melaksanakan pembelajaran untuk mempermudah pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar serta dengan adanya media permainan ludo yang dapat mempermudah dalam penyampaian materi dengan menanamkan pemahaman dan kefokus peserta didik.

c. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi-referensi dalam membantu mencari solusi masalah-masalah terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian dan dapat menambah pengetahuan dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran Pengembangan Prosedural, khususnya type ADDIE.

1.6 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan definisi istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat atau strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas dan bukan untuk menguji teori.

2. Media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan.
3. Media *Permainan Ludo* merupakan permainan papan yang di mainkan oleh dua sampai 4 orang, dimana masing -masing pemain menggunakan bidak dengan warna yang berbeda dengan tujuan mencapai finish. permainan ludo ini sangat seru dan menyenangkan, tidak hanya di kalangan anak-anak tetapi remaja, dewasa, bahkan orang tua.
4. Topik merupakan inti utama dari seluruh isi permainan yang hendak disampaikan.
5. Pembelajaran penjumlahan berulang, dongeng dan pola irama. Dalam muatan Matematika, Bahasa Indonesia dan SBDP yang muncul pada Tema 2, Subtema 1, Pembelajaran 1 kelas III semester I.
6. Model ADDIE merupakan singkatan dari lima tahap proses pengembangan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (*pengembangan*), *implementation* (implementasi), dan *evaluations* (evaluasi).
7. Visualisasi berarti gambaran

