

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam kegiatan edukatif, belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berkaitan dan membentuk proses terjadinya interaksi antara guru dengan siswa. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu secara sadar atau sengaja untuk memperoleh pengetahuan maupun pengalaman sebagai hasil interaksi dirinya dengan lingkungannya dan menyebabkan timbulnya perubahan dalam diri individu tersebut. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga pembelajaran dapat dikatakan sebagai rangkaian kegiatan dari berbagai komponen yang saling berinteraksi dan melibatkan peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, alat atau media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia, dunia pendidikan juga selalu mengalami perubahan dan pembaharuan guna menyiapkan generasi bangsa agar memiliki daya saing di era globalisasi saat ini. Penyempurnaan dan pengembangan kurikulum menjadi salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu

pendidikan nasional. Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan kurikulum pendidikan dan hingga kini diberlakukannya Kurikulum 2013 yang dianggap lebih relevan dalam menghadapi tuntutan perkembangan zaman.

Tujuan Kurikulum 2013 dalam Salinan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud, 2013). Proses pembelajaran Kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar adalah dengan menggunakan pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif merupakan suatu konsep pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran kedalam satu tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Hidayah, 2015). Satu tema dalam pembelajaran tematik integratif terdiri dari beberapa subtema yang memuat mata pelajaran IPA, IPS, PPKn, Bahasa Indonesia, dan SBdP yang kemudian dipadukan dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 menggeser pola pelajaran yang mulanya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menjadikan proses pembelajaran bersifat lebih interaktif. Dalam Kurikulum 2013, guru berperan sebagai fasilitator yang memiliki kewajiban untuk memberikan pelayanan maupun fasilitas guna memudahkan kegiatan belajar siswa. Guru juga dituntut untuk mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dan interaktif sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan mencari ide-ide dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan adalah

dengan memanfaatkan alat bantu berupa media pembelajaran dalam menyampaikan bahan ajar.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V SD No. 4 Kerobokan pada tanggal 24 November 2021, serta berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama mengikuti program Asistensi Mengajar di SD No. 4 Kerobokan, diketahui bahwa guru masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran di kelas. Penyampaian materi yang monoton dan hanya terfokus pada buku pelajaran membuat tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi rendah. Media yang disediakan masih terbatas dan kurang bervariasi sehingga kurang menarik minat serta perhatian siswa. Hal ini sangat disayangkan karena pada Kurikulum 2013 guru yang seharusnya menjadi fasilitator justru lebih mendominasi dan membuat pembelajaran tidak lagi berpusat pada siswa. Penelitian ini difokuskan pada kompetensi dasar Tema Peristiwa Dalam Kehidupan kelas V Sekolah Dasar. Terdapat beberapa pembelajaran yang membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Materi pada tema Peristiwa Dalam Kehidupan, sebagian besar memuat konten tentang peristiwa penjajahan hingga sejarah kemerdekaan Indonesia dan bersifat tematik. Materi sejarah biasanya cenderung dianggap sebagai pelajaran membosankan yang memerlukan hafalan. Hal ini dikarenakan kebanyakan siswa menganggap bahwa sejarah hanya sebuah deretan peristiwa dan urutan tahun yang harus diingat lalu diutarakan kembali saat menjawab soal-soal ulangan sehingga menyebabkan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa (Saidillah, 2018). Guru pun dalam menyampaikan materi sejarah cenderung melakukannya melalui metode ceramah. Padahal jika guru mampu mengeksplorasi media-media pembelajaran yang menarik akan dapat membantu

guru untuk memudahkan penyampaian materi serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih bermakna. Dengan demikian, diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu dengan mengembangkan permainan edukasi berupa permainan Jenga pada pembelajaran tematik.

Pengembangan permainan Jenga merupakan salah satu usaha kreatif untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran untuk menyampaikan suatu informasi atau bahan ajar melalui perantara permainan dengan efektif dan menyenangkan, serta diharapkan dapat membangkitkan antusias dan meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Alat permainan edukatif dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan rangsangan pada anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya (Marisca & Dharmayana, 2019). Tetapi, tidak semua permainan memiliki unsur edukasi atau pendidikan sehingga diperlukan rancangan khusus dalam permainan untuk kepentingan pendidikan. Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai alat edukasi adalah permainan Jenga. Jenga berasal dari kata *kujenga* dalam bahasa Swahili yang memiliki arti membangun. Melalui permainan Jenga, siswa dapat melatih kemampuan berpikir, strategi, fokus dan mengontrol emosi siswa, serta meningkatkan kemampuan sosial (Chayani & Rachmadyanti, 2020). Permainan Jenga untuk edukasi dimodifikasi sedemikian rupa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kegiatan belajar sambil bermain ini dapat memberikan kontribusi positif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan.

Permainan Jenga dimainkan secara berkelompok dengan pemain berjumlah minimal dua orang. Inti dari permainan Jenga adalah setiap pemain harus memindahkan balok kayu ke puncak balok dan menyeimbangkan susunannya hingga menjadi susunan balok setinggi mungkin. Permainan akan berakhir apabila susunan balok rubuh. Pada pengembangan permainan Jenga Tematik, balok kayu telah dimodifikasi sedemikian rupa dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Balok-balok tersebut diwarnai agar menarik perhatian peserta didik saat memainkan permainan Jenga Tematik. Permainan Jenga Tematik dilengkapi dengan kartu ringkasan materi, kartu pertanyaan, dan kartu pengetahuan yang dibuat berdasarkan Kompetensi Dasar seputar materi yang termuat pada pelajaran tema peristiwa dalam kehidupan khususnya pada subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD. Untuk variasi permainan, disediakan pula kartu aksi berisikan tantangan atau perintah yang harus dilakukan oleh pemain ketika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan. Permainan Jenga yang dimainkan secara berkelompok ini, diharapkan pula dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif, serta kemampuan berkolaborasi pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya pengembangan alat permainan edukatif Jenga Tematik yang telah dimodifikasi untuk mendukung proses belajar siswa pada pembelajaran tematik. Untuk itu, perlu digagas sebuah penelitian pengembangan pendidikan yang berjudul “Pengembangan Permainan Jenga Tematik Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Siswa Kelas V SD No. 4 Kerobokan Kuta Utara Badung Tahun Ajaran 2021/2022”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Sumber belajar yang masih berpusat pada buku ajar dan monoton sehingga siswa kurang tertarik dalam mempelajarinya.
- 1.2.2 Minimnya tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.3 Keterbatasan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran di kelas.
- 1.2.4 Belum tersedianya media permainan edukatif yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik khususnya pada tema Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1 pembelajaran 1.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti membatasi masalah agar mempermudah penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang diinginkan. Untuk itu penelitian ini difokuskan pada pengembangan permainan Jenga Tematik dengan menitikberatkan pada materi tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 khususnya untuk siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan tahun ajaran 2021/2022. Pada pengembangan produk ini akan dilakukan uji kelayakan melalui uji para ahli yang meliputi ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka rumusan masalah yang dapat diajukan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun permainan Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan Kuta Utara Badung tahun ajaran 2021/2022?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan permainan Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan Kuta Utara Badung tahun ajaran 2021/2022?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Dari rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan permainan Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan yaitu :

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun permainan Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan Kuta Utara Badung tahun ajaran 2021/2022?
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan permainan Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan Kuta Utara Badung tahun ajaran 2021/2022?

### **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran. Adapun manfaat penelitian pengembangan ini antara lain :

- 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif, menambah wawasan dan memberikan manfaat dibidang pendidikan mengenai pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik tema Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V, khususnya berupa pengembangan permainan edukasi Jenga.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini, yaitu.

##### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat membantu siswa agar lebih mudah menerima materi pelajaran dan meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

##### b. Bagi Guru

Media pembelajaran berupa permainan Jenga Tematik yang telah dimodifikasi ini dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta menambah wawasan guru dalam merancang media pembelajaran.

##### c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, dapat memberikan masukan dan informasi yang positif bagi sekolah sehingga dapat membantu berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran di ruang lingkup sekolah tersebut.



d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran, serta menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa permainan Jenga. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau rujukan untuk melakukan penelitian lain yang sejenis.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan berupa set permainan Jenga Tematik yang terdiri atas 42 balok kayu berukuran panjang 7,5 cm × lebar 2,5 cm × tinggi 1,5 cm. Balok Jenga dibuat berwarna-warni dan diberi ikon di tiap sisi balok yang terdiri dari ikon tanda tanya, ikon kaca pembesar, ikon *skip*, dan ikon *reverse*.
- 1.7.2 Produk yang dikembangkan dilengkapi dengan set kartu ringkasan materi, set kartu pertanyaan dan set kartu pengetahuan seputar materi pada muatan pelajaran tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1, serta set kartu aksi untuk memberikan hukuman apabila pemain salah menjawab atau tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan.
- 1.7.3 Buku petunjuk penggunaan yang memuat tentang aturan permainan.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan dalam alat permainan Jenga Tematik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.8.1 Mengembangkan media yang baru untuk mendukung keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di kelas.

- 1.8.2 Dapat meningkatkan motivasi, keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta meningkatkan hasil belajar atau prestasi peserta didik.
- 1.8.3 Mengenalkan media belajar yang menarik berupa APE (Alat Permainan Edukatif) untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus melatih kemampuan sosial seperti keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi, serta melatih emosi dan fokus siswa.
- 1.8.4 Membantu memberikan solusi pada masalah pembelajaran, khususnya pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 kelas V Sekolah Dasar.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan yang mendasari penelitian pengembangan permainan tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan adalah sebagai berikut.

#### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian pengembangan permainan Jenga Tematik ini antara lain:

- a. Media permainan Jenga Tematik pada pembelajaran tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD ini dirancang dengan semenarik mungkin sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar serta keaktifan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran.
- b. Belum tersedianya media pembelajaran tematik khususnya pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD yang dikembangkan dalam bentuk permainan Jenga.

- c. Melalui permainan Jenga siswa dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sebaya serta menjadikan proses pembelajaran berpusat pada siswa.

#### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan permainan Jenga ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Pengembangan permainan Jenga Tematik ini hanya terbatas pada pembelajaran tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 yang diperuntukkan bagi siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan.
- b. Pengembangan permainan Jenga ini hanya dapat digunakan secara berkelompok dengan minimal pemain sebanyak 2 orang dan digunakan dengan bimbingan guru.

#### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya tafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti perlu mendefinisikan istilah-istilah sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian untuk perencanaan, pengembangan suatu program atau produk yang baru dan atau mengevaluasi serta menyempurnakan produk yang sudah ada.
- b. Permainan Jenga Tematik merupakan sebuah media pembelajaran berupa alat permainan edukasi yang terdiri dari 42 balok dalam satu setnya, dilengkapi dengan kartu ringkasan materi, kartu pertanyaan, serta kartu pengetahuan yang telah disesuaikan berdasarkan kompetensi dasar dalam tema peristiwa dalam

kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD. Permainan Jenga Tematik ini disertai pula dengan kartu aksi sebagai hukuman atau *punishment* bagi pemain yang salah menjawab atau tidak dapat menjawab pertanyaan.

- c. Tema peristiwa dalam kehidupan merupakan salah satu tema yang terdapat dalam pembelajaran tematik kelas V SD. Didalam tema ini memuat 3 subtema dan mata pelajaran yang dipadukan pada tema ini antara lain IPA, IPS, PPKn, Bahasa Indonesia dan SBdP.

