

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan diibaratkan sebagai jembatan untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai kemampuan untuk berupaya memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani peserta didik, sehingga mampu mencapai kesempurnaan hidup yaitu berkembang dan menghidupkan seseorang yang selaras dengan lingkungan tempat tinggal atau lingkungan masyarakat (Nurkholis, 2013). Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, 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 memberikan pelajaran atau pengetahuan berupa pengalaman dan perspektif terhadap manusia mengenai dunia sekitar serta cara pandang terhadap lingkungan dan kehidupan (Yudhistira, 2019). Namun dalam penyelenggaraan pendidikan tentunya tidak terlepas dari adanya permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat proses pembelajaran itu sendiri. Kemunculan wabah COVID-19 bahkan menjadi bagian dari permasalahan dalam proses pembelajaran. Munculnya wabah COVID-19 yang melanda hampir seluruh negara telah menarik perhatian global, sehingga pada tanggal 30 januari, *World Health Organization* (WHO) mendeklarasikan bahwa COVID-19 sebagai darurat kesehatan masyarakat (pandemi) yang harus diperhatikan secara internasional (Dong et al., 2020).

Fenomena tersebut tentunya mengakibatkan dampak yang sangat besar bagi kehidupan salah satunya adalah pada penyelenggaraan pendidikan.

Adanya pandemi COVID-19 tentunya mengganggu proses pembelajaran, sehingga dampaknya dapat menurunkan kualitas sumber daya manusia, baik dari aspek kognitif, afektif, dan konatif (Winata et al., 2021). Dampak adanya pandemi yang begitu besar mengharuskan semua jenjang pendidikan bertransformasi untuk beradaptasi dengan perubahan yaitu pembelajaran jarak jauh. Agar pembelajaran dapat berlangsung saat pandemi COVID-19, layanan pendidikan khususnya proses belajar mengajar dialihkan menjadi pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (Rionga & Alwi, 2021). Pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah peralihan dimana pelaksanaan proses pembelajaran dibantu dengan media yang mendukung adanya komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Yeliany & Roesminingsih, 2021). Media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran jarak jauh adalah *platform* pembelajaran seperti Zoom dan Google Meet. Namun pada kenyataannya tidak semua sekolah di Indonesia dapat memanfaatkan media tersebut dikarenakan beberapa faktor.

Pemanfaatan media teknologi dalam proses pembelajaran jarak jauh adalah solusi yang diberikan pemerintah maupun pengamat pendidikan. Namun tidak semua sekolah khususnya SD dapat memanfaatkan media tersebut. Berbagai faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah kesenjangan akses atau fasilitas belajar, kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan atau memanfaatkan media teknologi, dan keadaan ekonomi masing-masing peserta didik yang berbeda. Ketidakefektifan pembelajaran jarak jauh juga dapat dilihat dari adanya laporan atau pengaduan oleh orang tua siswa kepada Komnas Perlindungan Anak Indonesia

(KPAI) terkait kesulitan pembelajaran jarak jauh. Pengaduan tersebut terdiri atas beberapa poin yaitu banyaknya beban tugas yang diberikan oleh guru, pembelajaran yang tidak interaktif atau satu arah, pemberlakuan jam belajar yang sama dengan pembelajaran tatap muka, biaya pendidikan yang sama kendati proses pengajaran dan beban untuk mengajar lebih besar ditanggung oleh keluarga, serta terbatasnya kuota internet dan perangkat untuk dapat mengikuti pembelajaran jarak jauh (Murdiningsih, 2022).

Seiring berjalannya waktu, kurva penyebaran kasus COVID-19 terbilang melandai, sehingga pemerintah mulai berani untuk perlahan-lahan mengembalikan moda pembelajaran menjadi tatap muka antara siswa dan guru. Namun, dampak pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan selama kurang lebih 2,5 tahun saat masa pandemi memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan siswa saat ini. Hal tersebut dilihat dari adanya sebuah fenomena bernama *Learning loss*. *The Education and Development Forum* (dalam Pratiwi, 2021) mengartikan bahwa *Learning loss* adalah suatu kondisi dimana peserta didik mengalami kehilangan pengetahuan dan ketrampilan baik secara umum atau khusus, serta kemunduran secara akademis yang terjadi akibat kesenjangan pembelajaran yang berlangsung secara berkepanjangan atau ketidak berlangsungnya proses pendidikan khususnya belajar mengajar.

Pendapat lainnya *Learning loss* adalah situasi menurun hingga hilangnya pengetahuan dan keterampilan pada aspek akademis karena pemberhentian pembelajaran di dunia pendidikan (Muzdalifa et al., 2022). Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Learning loss* merupakan kondisi siswa yang mengalami kehilangan atau ketertinggalan pada pembelajaran yang

diakibatkan karena proses pembelajaran yang berjalan tidak efektif. Fenomena *Learning loss* tentunya berdampak sangat buruk terhadap individu yang mengalaminya. Adapun dampak dari *learning loss* yaitu meningkatnya angka anak yang putus sekolah, menurunnya capaian dalam pembelajaran, menurunnya kesehatan mental dan psikis anak-anak. Berbagai dampak tersebut dapat menjadi risiko yang besar terhadap pendidikan di Indonesia (Juwita et al., 2022; Rajib & Sari, 2022).

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut diperlukan upaya semua komponen pendidikan seperti, pemerintah, guru, kepala sekolah, bahkan orang tua siswa untuk membenahi pola pembelajaran sehingga *learning loss* dapat diatasi. Pada konteks penyelenggaraan pendidikan di sekolah, guru memiliki peranan yang sangat penting (Buchari, 2018). Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran guru berperan sebagai pengelola kelas, demonstrator, mediator, fasilitator, dan evaluator. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai komponen pembelajaran untuk membantu guru dalam mengatasi *learning loss*, dikarenakan media merupakan komponen pembelajaran yang memiliki pengaruh besar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai suatu sarana agar membuat pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan, melainkan media pembelajaran berfungsi agar peserta didik lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat abstrak (Nurfadhillah et al., 2021).

Adanya media pembelajaran di suatu proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari (Miftah, 2013), sehingga guru harus mampu memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain media, pengaruh model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik

peserta didik juga sangat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran khususnya dalam menangani fenomena *learning loss*. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memberikan pengalaman menyenangkan kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga sangat penting untuk menciptakan atau menentukan sebuah media yang memiliki unsur bermain atau hal menyenangkan lainnya. Berdasarkan hal itu, media pembelajaran yang dikemas layaknya permainan edukasi sangat penting untuk dikembangkan agar mengatasi masalah pembelajaran dan dalam meningkatkan minat belajar (Rahman, et al., 2016). Selain itu, penggunaan media berupa permainan edukasi juga berfungsi untuk memudahkan siswa untuk mengingat materi yang disampaikan (Riyanti & Rusdi, 2018).

Sesuai dengan tuntutan pembelajaran saat ini, peserta didik juga harus mampu berpikir kritis dan belajar secara kontekstual sehingga materi pembelajaran dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan yang kontekstual akan dapat memicu kemampuan berpikir logis, kreatif, dan kritis (Mulhamah & Putrawangsa, 2016). Berdasarkan hal itu, pembelajaran berbasis fenomena atau *Phenomenon Based Learning* (PhBL) menjadi model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan agar siswa mampu memahami pembelajaran secara kontekstual. PhBL memastikan untuk menawarkan lingkungan belajar positif yang dipenuhi dengan banyak kesempatan untuk memanfaatkan dan membawa peserta didik ke kelas sendiri, pengalaman dan wawasan pribadi, serta menggunakannya dalam kaitan akademik, konsep, teori, dan prinsip untuk mencapai tujuan dengan sukses dan konstruktif (Naik, 2019).

Berdasarkan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan pada tanggal 29 September 2022 di SD Negeri 5 Banyuning, terdapat berbagai masalah yang dihadapi saat ini khususnya akibat pembelajaran daring. Masalah tersebut berupa menurunnya keaktifan siswa selama melaksanakan pembelajaran dan menurunnya keterampilan serta hasil belajar siswa. Permasalahan tersebut merupakan bentuk dari dampak adanya fenomena *learning loss* yang dialami peserta didik. Salah satu upaya yang telah dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran di Youtube, namun tidak terdapat hasil yang signifikan berkaitan dengan masalah yang dialami oleh siswa melalui upaya tersebut. Hasil wawancara juga menerangkan bahwa guru belum menerapkan model pembelajaran yang relevan untuk digunakan, sehingga pembelajaran yang seharusnya mendorong siswa menjadi semangat dan aktif, cenderung berubah menjadi pasif. Penerapan model pembelajaran juga sangat jarang dilakukan karena guru belum mengetahui model yang tepat untuk diterapkan.

Permasalahan tersebut tentunya sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran yang berlangsung, akibatnya siswa mengalami penurunan hasil belajar yang signifikan. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning bahwa penurunan hasil belajar dapat dilihat melalui ketercapaian pembelajaran pada muatan IPAS yang kurang dari 50%. Berdasarkan hal tersebut dapat dilakukan suatu pengembangan berupa media interaktif yang dikemas melalui model pembelajaran yang memuat fenomena nyata dan tetap mempertimbangkan kehilangan pelajaran yang dialami siswa selama pembelajaran jarak jauh. Pengembangan tersebut berupa sebuah penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Interactive Board Game***

## **Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning loss* Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Banyuning.”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi antara lain.

1. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang berlangsung akibat adanya pandemi COVID-19 tidak berjalan secara efektif.
2. Kemampuan guru dalam mengelola kelas belum optimal selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) sehingga muncul fenomena *learning loss*.
3. Menurunnya keaktifan siswa dalam belajar, sehingga berdampak terhadap hasil belajar yang juga menurun.
4. Pada pembelajaran tatap muka yang sudah berlangsung saat ini, guru belum memanfaatkan dan menggunakan media secara optimal sehingga pembelajaran saat ini masih monoton dan pasif.
5. Media yang digunakan sangat monoton sehingga tidak memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.
6. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran tatap muka yang telah berlangsung saat ini.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu Pengembangan Media Pembelajaran *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning loss* Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Banyuning, khususnya

pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi. Tujuan dibuatnya pembatasan masalah agar penelitian ini dapat terfokus pada masalah yang ada.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu.

1. Bagaimana rancang bangun media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning loss* Siswa Kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning?
2. Bagaimana hasil validitas media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning loss* Siswa Kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning loss* Siswa Kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning?
4. Bagaimana efektivitas *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning loss* Siswa Kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning loss* Siswa Kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning.



2. Untuk menganalisis validitas media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning loss* Siswa Kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning.
3. Untuk menganalisis tingkat kepraktisan media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning loss* Siswa Kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning.
4. Untuk menganalisis efektivitas media *Interactive Board Game* Berbasis *Phenomenon Based Learning* Untuk Mengatasi *Learning loss* Siswa Kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini diperoleh beberapa manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi serta menjadi sumber bacaan dalam penelitian sejenis. Selain itu, hasil penelitian diharapkan memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi *learning loss* atau kehilangan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Pengembangan media *Interactive Board Game* dapat menarik perhatian dan membuat siswa kelas IV lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta kemampuan dan pemahaman peserta didik mengenai materi dapat dipahami secara maksimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan media *Interactive Board Game* dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga dapat berjalan secara efektif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan media pembelajaran *Interactive Board Game* ini dapat membantu kepala sekolah untuk memperbaiki proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV serta dapat memberi masukan secara alternatif pada proses pembelajaran yang inovatif serta kreatif guna memberi peningkatan kualitas proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam pembuatan hasil penelitian sehingga penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain dapat lebih baik.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang bernama *Interactive Board Game* berbasis *Phenomenon Based Learning*. Media ini berfungsi sebagai salah satu komponen pembelajaran yang membantu guru dan siswa untuk memahami isi materi khususnya muatan IPAS topik “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi” kelas IV SD. Media ini diharapkan dapat mengatasi kehilangan pembelajaran atau *learning loss* yang dialami siswa saat pembelajaran di masa pandemi. Keunggulan media ini yaitu bersifat interaktif serta materi dikemas dengan fenomena sebagai akar atau awal pembelajaran

(*Phenomenon Based Learning*). Media ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi” sehingga tidak ada verbalisme atau salaf penafsiran saat proses pembelajaran. Berikut merupakan spesifikasi produk yang dikembangkan.

1. Media Pembelajaran interaktif untuk meningkatkan aktivitas dan minat siswa dalam belajar
2. Media pembelajaran interaktif yang memuat materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi” pada muatan IPAS kelas IV kurikulum merdeka.
3. Media pembelajaran yang memuat fenomena dalam kehidupan (*Phenomenon Based Learning*) yang didesain semenarik mungkin dengan nuansa permainan edukatif.
4. Media pembelajaran berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk membantu siswa dalam mengatasi *learning loss*.
5. *Interactive Board Game* yang dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan hasil observasi, terdapat suatu permasalahan selama adanya pembelajaran jarak jauh yaitu *learning loss*. *Learning loss* dapat diartikan sebagai ketertinggalan dalam pembelajaran akibat pembelajaran jarak jauh, tidak adanya inovasi dalam pembelajaran, dan pembelajaran yang bersifat satu arah. Media dan model pembelajaran yang interaktif dapat membantu proses pembelajaran khususnya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa. Berdasarkan hal itu dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu pengembangan media interaktif yang dapat menarik minat serta memudahkan siswa

mencerna isi materi. Media pembelajaran *Interactive Board Game* bertujuan untuk menjelaskan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial khususnya pada topik “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi”. Media ini akan dikemas dengan mengangkat suatu fenomena sebagai akar atau awal sebuah pembelajaran (*Phenomenon Based Learning*) sehingga sangat relevan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemikiran yang kontekstual. Media *Interactive Board Game* tentunya menarik karena sifatnya yang interaktif dan dikemas layaknya permainan edukatif. Berdasarkan hal itu, melalui pengembangan media ini dapat membantu pembelajaran dan mengatasi ketertinggalan pembelajaran yang dialami siswa akibat pembelajaran jarak jauh.

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

Berikut merupakan asumsi sebagai dasar dari pengembangan media *Interactive Board Game*.

1. Saat ini guru mulai tergerak untuk menggunakan media digital sebagai salah satu komponen pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran.
2. Siswa lebih tertarik untuk belajar dengan media yang interaktif sehingga proses pembelajaran tidak bersifat monoton dan menegangkan.
3. Aktivitas pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan dimensi pengetahuan siswa, terutama kemampuan pengetahuan kontekstual.

Keterbatasan pengembangan media *Interactive Board Game* pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media *Interactive Board Game* mengacu pada karakteristik guru dan siswa kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning. Artinya, hasil penelitian

pengembangan ini hanya ditujukan untuk guru dan siswa dalam sekolah tersebut, atau guru dan siswa di tempat lain dengan karakteristik yang sama

2. Pengembangan media yang memerlukan waktu cukup lama khususnya dalam mengkreasikan power point agar dapat menyerupai permainan edukasi.
3. Materi yang disampaikan pada Media *Interactive Board Game* terbatas pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi di kelas IV SD.

### 1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari kesalahpahaman istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk berupa media, bahan, alat dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi kesulitan belajar dan bukan untuk menguji teori.
2. Model ADDIE merupakan model pengembang yang terdiri 5 tahapan yaitu: analisis (*analysis*), perancangan produk (*design*), pengembangan produk (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
3. Media Pembelajaran adalah alat bantu atau perantara untuk menyampaikan materi dari guru ke siswa.
4. *Interactive Board Game* adalah media pembelajaran permainan interaktif yang dibuat dengan power point dan memuat materi tumbuhan.
5. *Phenomenon Based Learning* (PhBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan fenomena sebagai awal keberangkatan proses pembelajaran.

6. *Learning loss* adalah suatu fenomena kehilangan pembelajaran yang dialami siswa akibat adanya pembelajaran jarak jauh yang tidak efektif saat pandemi.

