# BAB I PENDAHULUAN

* 1. **Latar Belakang**

Pendidikan sangatlah penting untuk kehidupan manusia selain memberikan pengetahuan dan ilmu yang baru, Pendidikan juga berperan penting dalam memberikan arahan dalam kehidupan manusia, seperti contohnya bagaimana Tindakan yang baik dan benar dalam menghormati orang lain. Menurut langeveld, pendidikan adalah usaha, pengaruh, dan perlindungan seorang pendidik/guru dalam memberikan bantuan kepada seorang anak/siswa yang bertujuan kepada sebuah pendewasaan diri anak tersebut, atau lebih tepatnya membantu anak tersebut agar cukup cakap dalam melaksanakan tugas untuk dirinya sendiri. Pengaruh yang didapatkan dari orang dewasa ataupun yang diciptakan oleh orang dewasa seperti buku, putaran kehidupan sehari-hari, sekolah dan lain sebagainya. Dan akan ditujukan kepada orang yang belum beranjak dewasa. Sedangkan menurut UU No.

2 Tahun 1985 berpendapat bahwa tujuan Pendidikan yaitu

mencerdaskan

kehidupan bangsadan mengembangkan manusia yang seutuhnya yaitu yang

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur,

memiliki pengetahuan dan keterampilan, ksehatan jasmani dan rohani, kepribadian

yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan bangsa.

Pembelajaran tematik dikenal juga sebagai pembelajaran yang bertema. Menurut Poerwadarminta (dalam Abdul, 2014) adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Menurut (Abdul,

2014). Ahar pembelajaran berjalan lebih efisien maka dalam pembelajaran sangat diperlukan sebuah media pembelajaran.

Pentingnya media pembelajaran juga dijelaskan oleh Rayanda Asyar (2012) yaitu dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan

belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara

efisien dan efektif. Menurut Yaumi (2018) media pembelajaran juga harus dapat

digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi isi materi atau pesan yang

menarik dalam pembelajaran agar pengetahuan dapat efektif dan efisien diserap

peserta didik. Namun kenyataannya saat ini kebanyakan pada proses pembelajaran

didalam hanya berpusat pada guru saja, siswa masih kurang berperan aktif saat

pembelajaran berlangsung, serta kurang tepatnya dalam pemilihan media

pembelajaran, hal itulah yang menmbuat siswa mudah merasa jenuh dan bosan

dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran yang diberikan

tidak menarik minat belajar siswa, dan pada akhirnya akan berdampak pada

rendahnya pemahaman yang didapatkan oleh siswa.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi siswa dengan pendidiknya disuatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses pemerolehan ilmu dan juga pengetahuan dimana siswa akan menerima dan mengelola suatu materi yang telah diberikan, bukan hanya ilmu saja tapi juga proses pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu,

maupun eksternal yang datang dari lingkungan (Mulyasa). Menurut Komalasari (2013) pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efesien.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dilihat dari seberapa baik guru

dalm menyampaikan suatu materi pembelajaran dan juga seberapa baik penguasaan

media pembelajran yang dibawakan oleh seorang pendidik, oleh karena itu, media

pembelajaran dan juga penguasaan guru dalam menyampaikan materi sangat

berperan penting dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas, dengan baiknya

guru dalam menguasai materi, media pembelajaran, dan juga penyampaian materi

yang baik, siswa akan mudah mengikuti dan memproses pembelajaran dengan

sangat baik. Karena siswa masih pada usia rentan merasa bosan pada materi yang

terlalu monoton dalam kelas, maka media yang bervariasi juga sangat dibutuhkan

oleh soerang pendidik.

Di samping itu media pembelajaran juga sangat berperan penting sebagai alat bantu/pendukung pembelajaran kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami proses berlangsungnya pembelajaran. Menurut Yudhi Munadi (2013)

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat

menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga

tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Arief Sadiman (2014) juga berpendapat media pengajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat penerima sedemikian rupa sehingga proses belajar yang baik

dapat terjadi. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah penting untuk suatu proses belajar mengajar peserta didik di kelas, selain sebagai media penyampaian materi pembelajaran, media pembelajaran juga berguna untuk membuang rasa bosan dan jenuh pada siswa saat mengikuti proses belajar mengajar dikelas.

Hal ini di dukung dari hasil pengamatan penulis saat melaksanakan magang III yang dimana masih ada beberapa siswa dan siswi yang kurang fokus dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena kurangnya media pembelajaran atau keterbatasan sekolah maupun guru dalam menyediakan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran kurang menarik. Sehingga ada beberapa siswa dan siswi yang kurang fokus ataupun merespon dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Namun nyatanya sampai saat ini proses pembelajaran masih berpusat kepada guru, masih ada beberapa siswa yang kurang berperan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar ini, pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga menggunakan media pembelajaran yang kurang tepat, hal itulah yang membuat siswa terkadang merasa cepat bosan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak menarik minat siswa, dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman konsep media yang sedang berjalan.

Solusi yang dapat penulis sampaikan di dalam proposal ini adalah, upaya guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup di dalam kelas karena Ketika guru menjelaskan dengan media pembelajaran yang semenarik mungkin maka perhatian siswa akan tertuju kepada media yang telah ditunjukan di depan kelas, media pembelajaran juga berguna untuk memudahkan kita dalam menjelaskan dan menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dicerna

oleh siswa, sehingga siswa akan lebih mudah dalam mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan daya tangkap anak dan juga melatih daya berpikir anak dalam memahami media dan juga soal yang nantinya akan di sampaikan oleh guru kelasnya, guru juga harus berperan aktif dalam menjelaskan media pembelajaran yang telah dibuatnya sehingga memudahkan siswa dalam memahami bagaimana fungsi dan kegunaan dari media pembelajarannya. Menarik minat belajar siswa sangat penting dalam dunia pembelajaran karena dengan menarik rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran maka kita sudah berhasil menarik minat belajar siswa sehingga hal tersebut dapat melatih daya tangkap siswa dan juga pemahaman berpikir pada siswa.

Dengan adanya informasi penelitian ini, semoga mampu membuka ataupun menambah wawasan para guru maupun para calon guru di masa depan, agar kedepannya dapat memperhatikan lagi cara mengajar dan juga dapat lebih memperhatikan bagaimana proses pembelajaran yang telah dibawakan saat mengajar di dalam kelas, apakah sudah akurat untuk diikuti oleh siswa atau masih ada beberapa kekurangan dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka perlu dilakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Kintar Berbasis Permainan Pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 060924”***

# Indentifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang diidentifikasi adalah:

* + 1. Pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung menggunakan penjelasan dan hanya berfokus pada buku guru dan siswa saja.
    2. Kurangnya penggunaan media yang menarik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.
    3. Siswa mudah merasa jenuh dan bosan pada proses pembelajaran.

# Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran kintar berbasis permainan pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 060924.

# Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan permasalahan adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran kintar berbasis permainan pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 060924?

# Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diketahui tujuan dari penelitian yaitu untuk mengembangkan media kintar (kincir pintar) pada mata pembelajaran tematik pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 060924.

# Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari baik dalam segi manfaat teoritis maupun manfaat praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif dalam memahami suatu media pembelajaran dan pentingnya kegunaan pada suatu media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan guna

memberi rangsangan dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan suatu pengetahuan dalam mempertimbangkan pemilihan suatu media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan yang ada.

1. Manfaat Praktis

Adapun manfaat diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak terasa membosankan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kemampuan siswa dalam menyebutkan bunyi dari seluruh huruf-huruf, mengeja huruf dengan benar, menyusun kosa kata, bertanya dan menjawab pertanyaan, serta menggunakan ejaan dengan menggunakan media kintar.

1. Bagi Guru

Membantu guru dalam menyampaikan materi mata pelajaran Bahasa Indonesia agar lebih akurat dan memberikan rangsangan dan juga motivasi kepada guru untuk memanfaatkan dan menciptakan media pembelajaran yang dapat menambah semangat belajar pada siswa.

1. Bagi Sekolah

Untuk memperbaiki masalah-masalah ataupun kesulitan-kesulitan yang didapatkan oleh para pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran guna meningkatkan dan memperbaiki masalah pembelajaran di sekolah.

# Spesifikasi Media

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan ataupun dikembangkan yaitu:

* + 1. Media pembelajaran *kintar* (kincir pintar) ini dikhususkan penggunaannya untuk pembelajaran tematik dengan materi ciri-ciri makhluk hidup, karena lebih spesifik dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan khususnya pada materi ciri-ciri makhluk hidup ini.
    2. *Kintar* (kincir pintar) ini terbuat dari kardus yang dibentuk lingkaran, lem kertas, doubletip, gunting, spidol, kertas karton, kertas jeruk, penggaris/jangkar, lem tembak, print gambar macam-macam makhluk hidup.
    3. Media pembelajaran ini dibuat dengan berbahan dasar kardus yang dipola lingkaran dengan menggunakan jangkar agar bentuknya sempurna, selanjutnya kardus yang berbentuk lingkaran dengan menggunakan jangkar agar bentuknya sempurna, selanjutnya kardus yang berbentuk lingkaran akan di bagi menjadi 6 bagian setiap bagian akan dilapisi dengan kertas jeruk warna-warni agar lebih menarik.