

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berfungsi sebagai platform untuk pengembangan pribadi siswa menjadi manusia ideal. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Hidayat dan Abdillah (2019:23), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.

Tujuan pendidikan nasional ini untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong inisiatif untuk memikirkan kembali penggunaan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan bertindak sebagai mediator dan fasilitator. Menurut Arifin (2021:43), peran guru adalah menciptakan interaksi edukatif yang mendidik kepada murid. Guru dituntut mampu menunjukkan kewibawaan atau otoritasnya, artinya ia harus mampu mengendalikan, mengatur, dan mengontrol kelakuan anak.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran yang bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Syarifuddin dan Utari (2022:10), media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar, alat atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik yang digunakan pada saat pembelajaran berupa penyaluran pesan agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa.

Disebagian SD Negeri 44 Palembang masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada 28 juli 2023 dengan siswa berjumlah 24 orang di SD Negeri 44 Palembang, sebagian siswa masih mengalami kesulitan saat proses pembelajaran, seperti pembelajaran IPA yang masih terpusat pada guru, kondisi kelas juga masih kurang kondusif dan proses pembelajaran IPA yang menggunakan metode pengajaran masih kurang maksimal, akibatnya siswa merasa jenuh dan suasana kelas yang cenderung pasif. Beberapa siswa mengatakan bahwa materi IPA cukup sulit dipahami dan sangat membosankan apabila materi yang dibaca sangat banyak. Kemudian pada penyajian tampilan buku LKS yang menjadi pegangan masing-masing siswa terlihat masih kurang menarik bila ditinjau dari desain buku. Selanjutnya, buku paket yang digunakan masih memuat banyak materi bacaan, sehingga siswa harus membaca secara keseluruhan untuk memahami materi. Oleh sebab itu, peneliti merasa bahwa diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mudah untuk dipahami oleh siswa dengan penggunaan kata-kata sederhana tetapi

tidak mengesampingkan makna yang sesungguhnya, serta menampilkan ilustrasi-ilustrasi yang menarik sehingga bisa memotivasi siswa untuk mempelajari lebih jauh tentang mata pelajaran IPA.

Menurut Wahyuni (2023:441), konsep IPA masih sulit untuk dipahami disebabkan kesulitan peserta didik dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru serta banyak ditemukan istilah asing, materi yang terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau harus menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, peserta didik terkesan susah memahami materi tanpa adanya guru, guru cenderung mendominasi pembelajaran dan terlalu monoton.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran permainan dapat menjadikan peranan pendidik tidak mendominasi dan interaksi antar peserta didik menjadi lebih menonjol atau peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran permainan, setiap peserta didik menjadi sumber belajar bagi sesamanya dan pendidik dapat berperan menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran, berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis papan *Scrabble* agar bisa meningkatkan keaktifan siswa.

Mubasyira dan Widiyanto (2017:324), *Scrabble* adalah permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak, *Scrabble* adalah media mirip permainan yang dimaksudkan untuk meningkatkan kinerja kognitif atau mendorong pertumbuhan otak. Permainan papan *Scrabble* dimainkan dengan menyusun kata-kata yang bermakna dalam urutan tertentu, Dengan memainkan permainan tersebut, siswa

secara tidak sengaja akan meningkatkan pemahaman kosakata mereka, yang nantinya dapat mereka manfaatkan untuk menyusun kalimat.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan barang bekas merupakan salah satu alternatif inovatif untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dan bermakna. Selain hemat biaya, pemanfaatan barang bekas juga mendukung upaya pelestarian lingkungan. Amri (2021:24), mengatakan bahwa guru harus sangat mendorong dan memastikan bahwa siswa tidak merasa gagal. Guru harus membantu siswa yang menemukan permainan menantang untuk membuat mereka merasa puas dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Menurut Midayanti, dkk (2021:83), dalam pemanfaatan media pembelajaran yang konkrit barang bekas dapat dimodifikasi serta dapat memperdayakan barang-barang seperti kardus, ban sepeda bekas, bilah bambu, botol aqua, kaleng susu dan bahan lainnya yang dapat dimodifikasi sesuai materi pembelajaran yang dibutuhkan. Manfaat permainan *Scrabble* berbasis barang bekas pada aspek-aspek perkembangan anak adalah dapat meningkatkan fungsi memori, meningkatkan kemampuan mengeja, membangun kosa kata yang kuat, meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas serta dapat meningkatkan rasa cinta lingkungan.

Penelitian yang dilakukan (Istiana, 2023), yang berjudul Pengembangan Media *Scrabble* Materi Wawancara untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas III SD, menunjukkan bahwa penilaian media *Scrabble* materi wawancara, maka diperoleh kevalidan total 87,23% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble* materi wawancara memiliki kevalidan dengan kriteria sangat baik. Media *Scrabble* materi wawancara, maka diperoleh keefektifan

92,86% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble* materi wawancara memiliki keefektifan dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba lapangan ini diperoleh hasil nilai n-gain sebesar 0,5. Berdasarkan hasil tersebut peningkatan penguasaan kosakata media *Scrabble* mengalami peningkatan sedang. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D.

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan keaktifan siswa dengan judul “Pengembangan Media Papan *Scrabble* Sistem Peredaran Darah Terhadap Keaktifan Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, dapat dijelaskan identifikasi permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut :

1. Keterbatasan media pembelajaran yang ada di lingkungan Sekolah Dasar baik secara kualitas dan kuantitas media.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA, khususnya dalam materi sistem peredaran darah.
3. Guru kelas yang kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mata pelajaran IPA.
4. Siswa yang membutuhkan sebuah media pembelajaran yang inovatif untuk materi sistem peredaran darah.
5. Rendahnya partisipasi siswa dalam mata pembelajaran IPA yang ditandai dengan sikap kurang aktif dan pasif selama pembelajaran berlangsung.
6. Guru yang masih mendominasi proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang ada di dalam penelitian ini tidak terlalu luas serta tidak menyimpang dari sasaran yang diharapkan maka peneliti memberi batasan ruang lingkup permasalahan, yaitu sebagai berikut :

1. Subjek penelitian akan difokuskan pada siswa kelas V SD Negeri 44 Palembang.
2. Pengembangan media pembelajaran papan *Scrabble*.
3. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran yaitu mata pelajaran IPA sistem peredaran darah pada manusia.
4. Mengembangkan media yang valid, praktis, dan memiliki efek potensial.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran IPA papan *Scrabble* menggunakan barang bekas untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi sistem peredaran darah kelas V SD yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran IPA papan *Scrabble* menggunakan barang bekas untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi sistem peredaran darah kelas V SD yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran IPA papan *Scrabble* menggunakan barang bekas untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi system peredaran darah kelas V SD yang memiliki efek potensial?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan papan *Scrabble* menggunakan barang bekas pada materi sistem peredaran darah kelas V SD yang valid.
2. Menghasilkan papan *Scrabble* menggunakan barang bekas pada materi sistem peredaran darah kelas V SD yang praktis.
3. Menghasilkan papan *Scrabble* menggunakan barang bekas pada materi sistem peredaran darah kelas V SD yang memiliki efek potensial.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat dan kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam Pendidikan untuk membantu KBM pada pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu membantu guru membuat perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas yang ada dan menggunakan kreatifitas untuk membuat media yang menarik.

2. Manfaat Praktis

Dalam manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberi masukan sekaligus menambah pengetahuan serta wawasan tentang media papan *Scrabble* menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran IPA menggunakan barang bekas pada materi sistem peredaran darah.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memperkaya khasanah media dalam pembelajaran IPA khususnya dalam materi sistem peredaran darah, menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan, mengembangkan keterampilan guru kelas dalam menggunakan media pembelajaran papan Scrabble sebagai alternatif media pembelajaran IPA.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPA, menciptakan atau menumbuhkan minat siswa untuk belajar IPA.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka memajukan dan meningkatkan potensi serta prestasi dan keaktifan siswa serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan berupa media pembelajaran sejenis alat permainan edukatif dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Papan *Scrabble*

- a. Produk media pembelajaran berupa alat permainan edukatif yang dikemas dalam bentuk papan bermain berbetuk persegi dan memiliki 121 kotak.
- b. Kotak di tengah papan adalah kotak "pusat bintang", yang bernilai dua kali lipat nilai huruf saat mendarat di atasnya.
- c. Kotak berwarna hijau tua berjumlah 77 kotak merupakan kotak kata biasa dengan skor huruf saat mendarat di atasnya.

- d. Kotak berwarna kuning berjumlah 14 kotak merupakan kotak kata dua kali lipat nilai huruf.
 - e. Kotak berwarna ungu berjumlah 14 kotak merupakan kotak kata tiga kali lipat nilai huruf.
 - f. Kotak berwarna pink muda berjumlah 8 kotak yang merupakan kotak kata dua kali lipat nilai kata.
 - g. Kotak berwarna merah berjumlah 8 kotak merupakan kotak kata tiga kali lipat nilai kata.
2. Kotak-Kotak Ubin
- a. Kotak-kotak ubin kecil didesain dengan background warna-warni untuk menarik perhatian siswa.
 - b. Terdapat 100 kotak-kotak ubin *Scrabble* dalam permainan, yang terdiri dari:
 - c. Terdapat 98 kotak-kotak ubin huruf, dengan setiap huruf memiliki nilai poin yang berbeda.
 - d. Terdapat 2 kotak-kotak ubin kosong, yang tidak memiliki nilai poin tetapi dapat digunakan untuk mengganti huruf apa pun.
3. Lembaran Sistem Peredaran Manusia
- a. Gambar kerangka sistem peredaran darah manusia.
 - b. Pertanyaan-pertanyaan terkait sistem peredaran darah manusia.
4. Papan Score
- a. Papan Score perhitungan yang terdiri dari 2 sisi.
 - b. Berisikan angka 0-10.