

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai penyampai pesan, dapat memudahkan guru menyampaikan isi materi yang ingin disampaikan. Selain itu media pembelajaran juga memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Hamid dkk. (2020: 4) media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, media pembelajaran harus bisa merangsang baik pikiran, perasaan maupun minat siswa untuk belajar sehingga tujuan pendidikan yang diinginkan tercapai.

Berdasarkan tujuannya, media pembelajaran secara umum untuk menyampaikan isi materi yang ingin disampaikan oleh guru sehingga media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran. Berkaitan dengan penggunaan media sebagai penyampai materi pembelajaran Putri dan Citra (2019: 49) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran juga harus memperhatikan banyak hal, seperti ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, kemampuan guru dalam menggunakan media, dan media yang digunakan juga harus sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seorang guru tidak bisa membuat media

pembelajaran secara sembarangan, harus memperhatikan ketepatan media dengan materi yang akan diajarkan, ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan disesuaikan juga dengan karakteristik mata pelajaran. Dengan begitu pembelajaran berjalan dengan baik dan materi pembelajaran tersampaikan secara maksimal.

Penggunaan media pembelajaran dapat memaksimalkan proses belajar mengajar di kelas, penggunaan media juga dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Dengan begitu, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Terkait pentingnya media pembelajaran Supriyono (2018: 47) menyatakan bahwa ada 3 hal mendasar pentingnya penggunaan media pembelajaran khususnya bagi siswa sekolah dasar (1) Siswa SD cenderung masih berpikir kongkrit, sehingga materi pelajaran yang bersifat abstrak perlu divisualisasikan sehingga menjadi lebih nyata, (2) penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa, (3) pembelajaran dengan menggunakan media dapat pula memberikan pengalaman bermakna bagi siswa karena dengan penggunaan media siswa dapat menyaksikan secara langsung hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa minat dan motivasi belajar siswa dapat tumbuh melalui ketersediannya media pembelajaran.

Penggunaan media mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk terus mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar merupakan dorongan dari diri siswa untuk mengikuti pembelajaran. Senada dengan motivasi belajar Lestari (2020: 5) menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun dari luar diri yang akan mempengaruhi keinginan belajar seseorang dan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Berdasarkan landasan tersebut maka motivasi belajar merupakan dorongan baik dari dalam diri siswa maupun dari luar untuk melakukan suatu usaha sebagai upaya mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Motivasi belajar yang timbul dengan baik dari dalam diri siswa dapat diperoleh juga dari luar atau lingkungan siswa. Sehingga, dapat dikatakan bahwa guru sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu banyak hal lain yang bisa mempengaruhi motivasi belajar siswa. Berkaitan dengan pengaruh tumbuhnya motivasi belajar Rumhadi (2017: 41) menyatakan bahwa ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi di dalam kegiatan belajar di sekolah diantaranya adalah pemberian hadiah, memberi angka, memberikan pujian, memberikan hukuman, kompetisi, mengadakan ulangan dan menumbuhkan minat. Oleh karena itu, guru bisa menggunakan media pembelajaran sebagai usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, namun banyak hal seperti sarana prasarana; waktu yang

terbatas; maupun materi pembelajaran yang sukar diaplikasikan dalam media pembelajaran.

Berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan, berdasarkan hasil wawancara guru kelas V SD Negeri Langkap 03 dan SD Negeri Jatisawit 03 ditemukan beberapa masalah diantaranya ialah penggunaan media pembelajaran yang monoton. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Langkap 03 menyatakan bahwa “Iya, namun saya jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu untuk mempersiapkan media”. Dan dari hasil wawancara guru kelas V SD Negeri Jatisawit 03 yang menyatakan bahwa “Iya, saya menggunakan media pembelajaran. Namun media yang sering saya gunakan ialah media video terutama dalam mata pelajaran IPA saja”. kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media video selain itu guru juga jarang menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa jenuh untuk itu guru membutuhkan sesuatu yang baru dalam pembelajaran agar motivasi belajar siswa meningkat dan siswa aktif mengikuti pembelajaran.

Terkait dengan motivasi belajar siswa, melalui wawancara diperoleh bahwa motivasi belajar siswa rendah. Ini terlihat dari pasifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Langkap 03 mengatakan bahwa “Siswa cenderung tidak menjawab jika saya memberikan pertanyaan”. Sedangkan guru kelas V SD Negeri Jatisawit 03 mengatakan bahwa “Jika saya memberikan pertanyaan dalam pembelajaran hanya

beberapa siswa saja yang menjawab”. Dari kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rendah terlihat dari pasifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dibutuhkan peran guru berupa penggunaan salah satu media pembelajaran.

Hasil lain terkait pemaksimalan penggunaan media pembelajaran dalam wawancara yang membahas mata pelajaran matematika ialah pernyataan guru yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran matematika guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Siswa cenderung pasif mengikuti pembelajaran, sehingga guru membutuhkan media agar siswa aktif dan motivasi belajar siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara guru kelas V SD Negeri Langkap 03 menyatakan bahwa “Saya pernah sekali menggunakan media jari dalam mengajarkan matematika”. Dan dari hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Jatisawit 03 yang menyatakan “Tidak, dalam mata pelajaran matematika saya hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran”. Dari kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan penggunaan media dalam pembelajaran matematika.

Berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran untuk menyampaikan materi juga disampaikan dalam wawancara yang telah dilakukan. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Langkap 03 menyatakan bahwa “Iya, saya membutuhkan media agar pembelajaran yang ditangkap siswa lebih kompleks”. Sedangkan, hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Jatisawit 03 yang menyampaikan bahwa “Iya, saya membutuhkan

media pembelajaran agar siswa lebih berminat pada pelajaran yang saya sampaikan". Dari kedua pernyataan di atas menunjukkan bahwa guru membutuhkan media untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan pembelajaran yang diperoleh Siswa lebih kompleks.

Berdasarkan faktor ekstrinsik berkaitan dengan meningkatnya motivasi siswa pada penggunaan media pembelajaran, berdasarkan dari hasil angket motivasi belajar yang diisi oleh siswa kelas V SD Negeri Langkap 03 yang berjumlah 28 siswa diperoleh bahwa 25 siswa senang jika guru menggunakan media pembelajaran dengan rata-rata sebesar 89,28% dan 3 siswa sukar jika guru menggunakan media pembelajaran dengan rata-rata sebesar 10,71%. Sedangkan dari siswa kelas V SD Negeri Jatisawit 03 yang berjumlah 34 siswa diperoleh hasil bahwa 33 siswa senang jika guru menggunakan media pembelajaran dengan rata-rata sebesar 97,05% dan 1 siswa sukar jika guru menggunakan media pembelajaran dengan rata-rata sebesar 2,94%. Dengan demikian hasil angket pada kelas penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat kesenangan yang tinggi dalam penggunaan media pembelajaran.

Faktor ekstrinsik lain yang dapat meningkatkan motivasi siswa ialah pemberian hadiah dan hukuman dalam proses pembelajaran, dari angket motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Langkap 03 menunjukkan bahwa 15 siswa bersemangat apabila guru memberi hadiah dengan rata-rata sebesar 53,57% dan 13 siswa sukar apabila guru memberi hadiah dengan rata-rata sebesar 46,42%. Sedangkan, dari angket motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Jatisawit 03 diperoleh bahwa 33 siswa bersemangat apabila guru memberi hadiah dengan

rata-rata sebesar 97,05% dan 1 siswa sukar apabila guru memberi hadiah dengan rata-rata sebesar 2,94%. Dengan demikian hasil angket menunjukkan bahwa siswa pada kelas penelitian bersemangat apabila guru memberikan hadiah.

Berdasarkan latar belakang masalah dari hasil wawancara dan angket yang dilakukan di SD Negeri Langkap 03 dan SD Negeri Jatisawit 03 maka diperlukan penggunaan media pembelajaran untuk lebih meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karenanya media yang lebih fresh, lebih baru dan menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik siswa merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut. Selain itu media yang memuat unsur pemberian hadiah dan hukuman mampu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media Ladingbone (Skala & Perbandingan *Board Game*) merupakan salah satu media yang memuat kedua unsur tersebut. Media Ladingbome merupakan media yang digunakan dengan cara bermain. Media ini, terdiri dari papan permainan, pion, kartu permainan, dan poin nilai. Adapun media Ladingbome masuk kedalam jenis *classic board*, dengan itu cara memainkannya sama dengan jenis permainan papan lainnya yakni menggunakan bantuan dadu. Media Ladingbome didesain berdasarkan pada permainan monopoli, dimana terdapat kartu permainan sebagai alat bantu permainan. Namun, tampilan papan permainan media Ladingbome dibuat dalam bentuk bidak-bidak berisi angka yang saling terhubung bukan bentuk kotak yang saling berjejer. Media Ladingbome memuat materi Skala pada mata pelajaran Matematika.

Terkait media pembelajaran sendiri, Ladingbome merupakan media pembelajaran berbasis permainan. Ladingbome merupakan permainan dengan

bantuan papan permainan (*Board game*). Forum *Board game* Indonesia mengatakan bahwa *board game* merupakan permainan non-elektronik yang terdiri dari papan permainan sebagai komponen utamanya dan komponen lainnya seperti kartu, token, dan lain-lain. Dengan penggunaan media berbasis *board game*, diharapkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran meningkat. Selain itu, pembelajaran di dalam kelas tidak selalu berpusat pada guru melainkan juga berpusat pada siswa.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil pencapaian mereka. Wijayanti (2011: 67) menyampaikan bahwa perubahan paradigma dalam pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (*Teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student centered*) diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa maka siswa memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya, sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam dan pada akhirnya dapat meningkatkan mutu siswa. Dengan demikian keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat diharapkan dan guru harus memfasilitasi proses pembelajaran siswa.

Terkait pengembangan *board game* sebagai media pembelajaran, penelitian yang dilakukan oleh Hidayah dan Ain (2021: 557) dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa ular tangga pada materi metamorfosis kupu-kupu Tema 3 untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Desain media pembelajaran ular tangga pada materi metamorfosis kupu-kupu ini memiliki desain yang sama dengan desain ular

tangga pada umumnya, hanya saja terdapat kartu permainan pada setiap nomornya. Selain itu, media ular tangga tersebut dikembangkan untuk menunjang tujuan pembelajaran. Sedangkan, media Ladingbome merupakan *board game* yang didesain dalam bentuk bidak-bidak lingkaran yang saling terhubung sehingga membentuk sebuah untaian yang panjang. Media Ladingbome dikembangkan untuk materi skala pada mata pelajaran matematika. Selanjutnya, media Ladingbome ini dikembangkan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media Ladingbome.

Berdasarkan data awal yang telah diuraikan mengenai motivasi belajar siswa kelas V, maka dibutuhkan media pembelajaran yang lebih baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti akan mengembangkan satu media pembelajaran berupa Ladingbome (Skala & Perbandingan *Board game*) untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa kelas V SD setelah menggunakan media tersebut.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Media pembelajaran yang digunakan monoton.
2. Rendahnya motivasi belajar siswa.
3. Pada pembelajaran matematika guru tidak menggunakan media pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian yang dilakukan di SD Negeri Langkap 03 dan SD Negeri Jatisawit 03 akan berfokus pada batasan masalah berikut; yaitu media pembelajaran yang digunakan monoton dan rendahnya motivasi belajar siswa. Maka diperlukan pengembangan media Ladingbome (Skala & Perbandingan *Board Game*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Ladingbome (Skala & Perbandingan *Board Game*) untuk siswa kelas V SD?
2. Apakah ada perbedaan motivasi belajar antara siswa kelas V SD Negeri Langkap 03 dan siswa kelas V SD Negeri Jatisawit 03?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Ladingbome (Skala & Perbandingan *Board Game*) untuk siswa kelas V SD.
2. Mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Langkap 03 dan siswa kelas V SD Negeri Jatisawit 03.

## F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Media Ladingbome dibuat berdasarkan materi skala dan perbandingan pada mata pelajaran matematika.
2. Media Ladingbome merupakan media berbasis permainan.
3. Media dapat dimainkan antar kelompok atau perorangan yang diikuti minimal 2 kelompok atau 2 siswa.
4. Media terdiri dari papan permainan, buku pedoman, pion, kartu permainan, dan poin nilai.
5. Papan permainan berukuran 2,2×2,2 meter.
6. Papan permainan terbuat dari bahan flexi (bahan untuk banner).
7. Papan permainan berisi bidak-bidak besar berbentuk lingkaran yang saling terhubung.
8. Bidak lingkaran bernomor secara berurutan dari 1 sampai 30 dengan *start* dinomor 1 dan *finish* dinomor 30.
9. Setiap bidak bisa berisi kuis ataupun perintah yang berbeda-beda.
10. Sistematika permainan Ladingbome:
  - a. Permainan dimulai dengan melakukan suit/hompimpa antar pemain.
  - b. Pemain yang mendapat urutan pertama melampar dadu dan berjalan terlebih dahulu.
  - c. Siswa menjawab pertanyaan ataupun melaksanakan perintah yang ada di dalam setiap bidak..
  - d. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin dan jika salah akan mendapat sanksi berupa pengurangan poin.

- e. Pemenang ditentukan oleh siswa yang paling banyak mengumpulkan poin.
- f. Siswa yang menang akan mendapatkan hadiah.

### **G. Manfaat Pengembangan**

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi dunia pendidikan dan sebagai acuan untuk penelitian setelahnya, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran Ladingbome (Skala & Perbandingan *Board Game*) untuk siswa kelas V SD.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyiapkan media pembelajaran.

##### b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa mengikuti pembelajaran tanpa ada paksaan.

### **H. Asumsi Pengembangan**

1. Siswa ikut berperan aktif dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran.
3. *Board game* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar Siswa.