

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran yang menyenangkan yaitu pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang bermakna, menarik minat dan perhatian serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik selama proses belajar mengajar. Guru harus melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar dengan begitu dapat menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga berpotensi maksimal untuk peserta didik. Berkaitan inovasi dalam pembelajaran, menurut Hapsari & Mamah Fatimah (2021: 192) mengatakan bahwa dengan inovasi pembelajaran guru dapat belajar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dinamis, menggairahkan, penuh semangat, dan penuh tantangan. Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan, dengan inovasi pembelajaran selain suasana pembelajaran lebih menyenangkan dapat pula memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan baru serta mengasah keterampilan guru untuk menciptakan variasi pembelajaran agar peserta didik tidak mudah merasa bosan.

Berkaitan dengan keterampilan guru untuk menciptakan variasi pembelajaran, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru yaitu menciptakan suatu inovasi pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Berkaitan dengan keterampilan guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran, menurut Sefriani & Wijaya (2018: 61) mengatakan bahwa

guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih sumber belajar, media ajar yang baik agar tercipta kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga tercipta multi interaksi di kelas. Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan, maka dalam mengajar guru tidak hanya berpaku pada buku paket yang berisi uraian meteri atau bahkan ceramah saja tetapi guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi pelajaran sehingga dapat memudahkan saat proses belajar mengajar serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran selain dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat pula meningkatkan antusias peserta didik sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, karena motivasi belajar sangat berpengaruh pada keinginan seseorang untuk melakukan suatu hal yang ingin dicapainya, dengan motivasi belajar yang tinggi maka peserta didik memiliki dorongan yang kuat untuk melakukan aktivitas belajar dengan baik. Sebaliknya, jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah maka akan memungkinkan memiliki aktivitas belajar yang kurang baik. Berkaitan dengan hal tersebut Kuswanto (2019: 65) mengatakan dengan adanya media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik serta memungkinkan peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan, maka dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran diyakini dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, peserta didik menjadi lebih semangat untuk

menerima dan mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik.

Sehubungan dengan penerimaan materi pelajaran dalam proses pembelajaran seringkali lebih dominan dengan hafalan yang berarti lebih sering juga menggunakan otak bagian kiri saja. Perlu diketahui bahwa, penggunaan otak yang tidak seimbang akan menyebabkan peserta didik mudah lelah dan jenuh, dapat dibuktikan dengan perilaku peserta didik ketika di dalam kelas, menurut Auliana (2018 : 2) menyatakan bahwa otak kanan yang tidak digunakan saat belajar akan berusaha mengganggu otak kiri yang sedang digunakan untuk belajar, hal ini ditunjukkan dengan perilaku anak yang suka bermain di kelas, berjalan-jalan di kelas, dan mengganggu temannya saat proses belajar sedang berlangsung. Berdasarkan pernyataan, perilaku peserta didik tersebut membuktikan bahwa kurangnya motivasi belajar yang diakibatkan karena tidak seimbangnya penggunaan otak saat kegiatan belajar sehingga perlunya kegiatan belajar sambil bermain melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi yang telah dilakukan saat proses pembelajaran di SDN Bumiayu 02 dan SDN Winduaji 08 yang bertujuan untuk mengetahui kondisi peserta didik selama mengikuti proses kegiatan belajar, hasil yang didapatkan yaitu saat kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Bumiayu 02 dengan jumlah 32 peserta didik, dengan rata-rata 72,37 peserta didik kurang memiliki motivasi belajar. Sedangkan di kelas V SDN Winduaji 08 dengan jumlah 34 peserta didik, dengan rata-rata 65,80 peserta didik kurang memiliki motivasi belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, peran guru di kelas sangat

penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berkaitan dengan keaktifan peserta didik, dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas V SDN Bumiayu 02 dan SDN Winduaji 08, diperoleh bahwa peserta didik kurang aktif pada saat kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Bumiayu 02 yang menyatakan bahwa “Ada beberapa peserta didik yang aktif menjawab dan bertanya, ada beberapa juga yang tidak aktif”. Pernyataan serupa didapatkan dari hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Winduaji 08 yang menyatakan bahwa “Ada beberapa siswa yang aktif menjawab dan memperhatikan, yang lainnya kurang aktif karena kurang bersemangat jadi tidak mau bertanya dan kadang tidak mau menjawab jika diberi pertanyaan”. Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kurang aktif selama proses kegiatan pembelajaran, sehingga guru membutuhkan sesuatu yang baru yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar lebih menarik sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif.

Hasil lain terkait dengan dan SDN Winduaji 08 minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPA, diperoleh bahwa peserta didik kurang menunjukkan minat terhadap materi mata pelajaran IPA saat proses pembelajaran, hal ini dibuktikan pada saat wawancara dengan guru kelas V SDN Bumiayu 02 yang menyatakan “Ada yang antusias mendengarkan, ada juga yang bercanda, bermain dengan temannya”. Sedangkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Winduaji 08 menyatakan “Peserta didik ada yang kelihatan serius memperhatikan dan ada juga

yang tidak memperhatikan”. Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPA kurang, untuk meningkatkan minat peserta didik guru bisa menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi mata pelajaran IPA.

Berkaitan dengan kejenuhan peserta didik, berdasarkan wawancara diperoleh bahwa peserta didik mudah merasa bosan saat kegiatan pembelajaran, dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Bumiayu 02 yang menyatakan “Iya hampir sebagian mudah bosan jadi tidak fokus dalam belajar”. Sedangkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Winduaji 08 menyatakan “Anak mudah sekali bosan, jenuh apalagi saat mendengarkan penjelasan, menghafal, membaca materi”. Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mudah bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, karena pembelajaran yang diberikan oleh guru monoton.

Hasil lain berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan melalui wawancara yang membahas penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan pernahkah guru menggunakannya, maka diperoleh hasil bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Bumiayu 02 yang menyatakan “Tentu dapat meningkatkan berbeda dengan pembelajaran tanpa media/konvensional. Pernah menggunakan video”. Sedangkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Winduaji 08 menyatakan “Iya sangat bisa meningkatkan motivasi, apalagi jika medianya dapat menarik perhatian peserta. Pernah menggunakan gambar seadanya yang ada di sekolah”.

Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran diperlukan penggunaan media pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran *Brain Game* dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui wawancara dengan diperoleh hasil bahwa guru belum pernah menggunakan media *Brain Game* sehingga membutuhkannya dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Bumiayu 02 yang menyatakan “Belum pernah menggunakannya. Iya perlu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang baru. Sedangkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Winduaji 08 menyatakan “Belum pernah. Menarik perlu diterapkan supaya peserta didik tidak bosan”. Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran *Brain Game* untuk menciptakan suasana pembelajaran yang baru sehingga peserta didik tidak jenuh dan bosan.

Berkaitan dengan kesenangan peserta didik terhadap media pembelajaran dan permainan, berdasarkan hasil angket motivasi dari kelas V SDN Bumiayu 02 yang berjumlah 32 peserta didik, dihasilkan sebanyak 28 peserta didik yang memiliki tingkat kesenangan yang sangat tinggi terhadap media pembelajaran dan permainan dengan rata-rata 87,5 % dan 4 peserta didik tidak suka terhadap media pembelajaran dan permainan dengan rata-rata 12,5 %. Sedangkan di kelas V SDN Winduaji 08 yang berjumlah 34 peserta didik, berdasarkan dari angket motivasi dihasilkan sebanyak 25 peserta didik yang memiliki tingkat kesenangan terhadap media pembelajaran dan permainan dengan rata-rata 73,52 % dan 9 peserta didik

yang tidak suka terhadap media pembelajaran dan permainan dengan rata-rata 26,47 %. Berdasarkan data tersebut, tingkat kesenangan peserta didik pada permainan tinggi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menerapkan permainan yaitu *Brain Game* yang merupakan salah satu media pembelajaran yang menerapkan suatu permainan dalam penggunaannya serta melatih keseimbangan penggunaan otak kanan dan kiri peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dilaksanakan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan angket di kelas V SDN Bumiayu 02 dan SDN Winduaji 08, maka dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media pembelajaran, dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu yang diharapkan dapat menarik, dapat menyalurkan pesan dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Terkait dengan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, Murdhiyaningsih dkk (2018: 68) yang berjudul : “*Pengembangan Media Otak Kata Tema Pertanian Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar*”. Media MEDOKA dapat menarik, menyenangkan dan menyalurkan pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media MEDOKA dan Persia Brame sama-sama menerapkan permainan otak dalam kegiatan pembelajaran dan bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berkaitan dengan media pembelajaran yang menyenangkan peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka salah satu media pembelajaran yang tepat yaitu *Brain Game*. Menurut Jainab (2016 : 3) *Brain Game* pada

dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menjadi membosankan. Maka penelitian ini akan mengembangkan suatu media pembelajaran berupa Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Peserta didik kurang aktif saat kegiatan pembelajaran, dibuktikan dengan peserta didik tidak mau bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.
2. Minat peserta didik pada mata pelajaran IPA masih rendah, dibuktikan dengan ada yang bercanda, bermain dan tidak memperhatikan saat penyampaian materi.
3. Motivasi belajar peserta didik masih rendah dilihat dari respon peserta didik saat pembelajaran ada yang bercanda dan bermain dengan temannya, bosan, dan mengantuk.
4. Perlunya permainan otak dalam pembelajaran.
5. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada peserta didik kurang aktif dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Maka diperlukan pengembangan media pembelajaran Persia

Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*)?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN Bumiayu 02 dan SD Negeri Winduaji 08?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*)
2. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN Bumiayu 02 dan SD Negeri Winduaji 08.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) dirancang guna menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi yang terdapat pada :

Tema 2 : Udara Bersih Bagi Kesehatan

Subtema 1 : Cara Tubuh Memerangi Udara Bersih

Muatan : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Kd 3.2 : Menjelaskan organ pernapasan manusia dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.

Materi : Sistem Pernapasan Manusia

3. Pembuatan desain media menggunakan aplikasi *CorelDraw* dan *Canva*

4. Bahan pembuatannya meliputi : banner bahan flexi 280 gr (1,5 m x 1,5 m dan 2 m X 2 m) , kertas ivory (kartu pendamping media), kertas buffalo(poin berupa bintang dan buku panduan)

Alat yang dibutuhkan : speaker dan laptop

5. Langkah-langkah permainan Persia Brame:

- a. Dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Permainan dimulai berdasarkan urutan kelompok. Dalam satu kali permainan, setiap kelompok dapat memainkan 3 anggotanya, anggota kelompok yang lain dapat bermain pada permainan berikutnya.
- b. Permainan dimulai bersamaan dengan musik dari guru.
- c. Setiap kelompok diberi waktu bermain selama 2 menit, setelah 2 menit musik akan berhenti.
- d. Setiap pola atau gambar telapak tangan dan lingkaran berisi pertanyaan dan tantangan dan poin.

- e. Jika selama permainan posisi tangan peserta didik sesuai gambar yang ada pada media, maka peserta didik memperoleh 1 poin. Jika musik berhenti maka peserta didik harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu pengetahuan. Sama halnya jika musik berhenti pada posisi tangan peserta didik saat tepat berada dibawah papan bertuliskan “Tantangan” maka peserta didik harus memilih salah satu kartu tantangan untuk dilaksanakan.
- f. Jika dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang terdapat pada kartu pengetahuan dan melaksanakan tantangan pada kartu tantangan maka akan mendapatkan 5 poin. Namun, jika menjawab atau tidak dapat melaksanakan tantangan dengan baik maka tidak mendapatkan poin dan akan dikurangi 1 poin (jika sebelumnya sudah mendapatkan poin).
- g. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak memperoleh poin.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan, maupun masyarakat mengenai pengembangan media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Sebagai alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran baru sehingga dapat mengubah peserta didik menjadi tidak pasif di dalam kelas serta membantu guru dalam mengajarkan materi pelajaran.

b. Bagi peserta didik

Melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu memahami materi yang diajarkan serta dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan.

H. Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) mampu membuat peserta didik bersemangat saat kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran Persia Brame (Pernapasan Manusia *Brain Game*) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik..