

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program wajib belajar di Indonesia untuk penerus bangsa yaitu selama 12 tahun. Pembelajaran wajib diberikan serta diturunkan kepada penerus bangsa. Menurut Pane dan Dasopang (2017), Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan ajar, metode, penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik belum mengetahui suatu pembelajaran dapat mengerti dari apapun yang sudah dipelajari. Pembelajaran dapat diartikan juga sebagai suatu proses dimana peserta didik dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran berlangsung tidak hanya berjalan di sekolah saja, tetapi belajar dapat diterapkan pada lingkungan sekitar seperti pada keluarga, dan pada masyarakat. Walaupun dengan adanya pendidik, peserta didik diwajibkan untuk selalu aktif dan kreatif. Karena dari aktif dan kreatif tersebut, peserta didik dapat mengetahui suatu pengetahuan atau pembelajaran yang lebih luas dan dapat menuangkan suatu ilmu dengan seaktif mungkin.

Saat ini sekolah menggunakan pembelajaran tematik untuk mengajarkan materi kepada peserta didik. Menurut pendapat Wahyuni dkk (2016) Pada hakekatnya pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan. sehingga dapat disimpulkan bahwa pada tematik terdapat beberapa tema dalam pembelajaran yang disatukan dimana didalam pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran seperti IPA, IPS, Bahasa Indonesia, dan masih banyak lagi.

Pembelajaran tidak hanya bersumber dari buku saja. Tetapi bisa dari keluarga dan dari lingkungan sekitar. Pembelajaran lingkungan sekitar yaitu seperti pada benda ataupun makhluk hidup. Semua makhluk hidup pasti akan

mengalami yang namanya pertumbuhan dan perkembangan. Makhluk hidup yaitu makhluk yang memiliki beberapa ciri-ciri dari kehidupan dan dapat mengalami pada fase pertumbuhan dan perkembangan bentuk. Ada beberapa ciri-ciri makhluk hidup yang dapat diketahui yaitu makan, tumbuh, berkembang biak, dan bernafas. Banyak makhluk hidup yang dapat ditemui di lingkungan sekitar salah satu makhluk hidup yaitu hewan, di seluruh dunia terdapat berbagai jenis hewan. Hewan yang biasa ditemui di lingkungan sekitar yaitu seperti kucing, lalat, tikus, anjing, dan masih banyak lagi hewan yang dapat dengan mudah ditemui. Setiap hewan mengalami tumbuh serta berkembang yang berbeda-beda. Contohnya yaitu kucing, kucing tumbuh dan berkembang berbeda dengan ayam, burung bertumbuh serta berkembang berbeda dengan ikan, dan masih banyak lagi. Itu semua dapat dilihat dari faktor yang dipengaruhi dari setiap makhluk hidupnya.

Pada dasarnya mengajarkan suatu pembelajaran materi kepada peserta didik tidak hanya berupa penjelasan. Dimana masih banyak pengajar mengajarkan materi kepada peserta didik hanya menggunakan model pembelajaran ceramah. Sekarang pada saat menggunakan Kurikulum 13 peserta didik dibiasakan untuk mengetahui suatu pembelajaran sendiri. Untuk itu peserta didik lebih berfikir serta rajin untuk mengetahui pembelajaran tersebut dengan cara membaca atau dapat juga melalui suatu inovasi serta temuan baru. Peserta didik bahkan dapat bereksperimen dari suatu materi, dengan cara menganalisis ataupun menguji agar peserta didik lebih kreatif serta inovatif. Salah satu contohnya yaitu perkembangan dan pertumbuhan hewan pada kelas 3 SD. Pada materi ini peserta didik dapat mengetahui ilmu atau pengetahuan tentang materi tersebut dengan cara mengamati lingkungan sekitar dalam artian mengamati hewan-hewan yang ada di sekitar, ataupun menggunakan media.

Penelitian ini dilaksanakan pertama kali di Sekolah pada tanggal 2 Desember 2021. Data penulisan ini diambil berdasarkan wawancara dengan wali kelas 3. Tujuan melakukan observasi pertama yaitu untuk mengetahui proses pembelajaran materi kepada peserta didik di SDN 3 Wagir Lor. Dikarenakan kurangnya media pada sekolah tersebut, selama ini pendidik

menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah dan memberikan penugasan kepada peserta didik. Dengan menggunakan metode tersebut peserta didik lebih mudah bosan pada saat pembelajaran. Ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dan tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi kepada peserta didik. mempelajari materi hanya bersumber dari buku. Pembelajaran pada sekolah tersebut mengharuskan ibu atau bapak guru hanya mengandalkan media yang ada di lingkungan sekitar yang sekiranya dapat dicari dengan mudah.

Pada permasalahan di SDN 3 Wagir Lor di atas, dapat disimpulkan bahwa SD tersebut memerlukan media pembelajaran yang aktif, interaktif, serta mampu melibatkan peserta didik secara langsung. Media yang dapat digunakan dalam mengatasi kekurangan tersebut yakni Media Safari *Board Game* Gamtir.

Menurut pendapat Purwo, dkk,(2014) dalam jurnal Tafonao (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. sehingga dengan adanya media, suatu pembelajaran akan membuat lebih menarik dan menyenangkan untuk peserta didik.

Hasil observasi yang sudah dilaksanakan pada sekolah yaitu hanya menggunakan buku, belum memiliki media untuk mendukung pembelajaran peserta didik. Salah satunya yaitu belum adanya media tentang materi pertumbuhan dan perkembangan hewan kelas 3 SD, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Sehingga perlu dilakukan penyesuaian Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dengan mudah dalam proses belajar mengajar, serta dapat merangsang kemampuan, perhatian atau kefokus, dan pikiran pada peserta didik. Sehingga permasalahan tersebut bisa diatasi dengan cara menggunakan media pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Media yang sesuai dengan solusi tersebut yakni media safari *board game* gamtir. Media safari *board game* gamtir yaitu media yang terbuat dari kayu dimana didalam media tersebut terdapat beberapa materi serta permainan yang dapat memancing peserta didik serta memberikan situasi yang

menyenangkan dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. penelitian ini perlu dilakukan karena untuk mengetahui media ini dapat digunakan pada SDN 3 Wagir Lor.

Pada Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pambiningtyas, dkk (2020) dimana persamaannya yaitu menggunakan media yang sama yaitu papan bermain atau bisa disebut dengan board game. Perbedaan pada media yang dikembangkan yaitu terdapat pada bahan dan materi yang sedang dikembangkan. Pengembangan Media Safari *Board Game* Gamtir (Gambar Berfikir) yang dikemas dengan adanya permainan pada media, yang dilengkapi gambar-gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik. Target pada penelitian sebelumnya yaitu di kalangan remaja, dan target peneliti yaitu pada peserta didik sekolah dasar. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan Media Safari *Board Game* Gamtir menjadi lebih menarik minat peserta didik untuk belajar.

Disini penulis akan membuat media dengan tema pembelajaran tentang pertumbuhan dan perkembangan hewan. Dimana pada media ini, penulis menggunakan media yang bahan dasarnya terbuat dari kayu. Kayu tersebut dirubah seperti papan catur atau bisa juga seperti koper.

Pada sisi bawah atau kanan terdapat papan yang dimana pada sisi tersebut terdapat beberapa lubang yang nantinya akan di tancapkan dengan stick dan diurutkan sesuai pertumbuhan pada beberapa hewan. Selain itu terdapat perkalian yang harus dijawab oleh peserta didik. Disisi bawah media terdapat kotak atau kolong untuk menyimpan stick yang akan dimainkan. Diatas stick terdapat beberapa gambar yang nantinya stick beserta gambar hewan tersebut dapat di urutkan dan di tancapkan pada papan yang sudah disediakan. Selain itu ada beberapa stick yang dimana atasnya terdapat beberapa gambar yang nantinya akan dijadikan sebagai perkalian. angka pada kayu dapat dikalikan dengan kayu yang ada di sampingnya dan hasilnya terdapat pada papan yang nantinya setiap kelompok memilih hasil dari perkalian tersebut. Selain itu peserta didik dapat mengamati pada media yang sudah disediakan yaitu bentuk. Peserta didik dapat mengetahui bentuk-bentuk garis seperti zig-zag, lurus, lengkung, dan masih banyak lagi. Bentuk bentuk

garis tersebut dapat ditulis pada lembar kegiatan peserta didik. Selain dapat bermain mencocokkan hewan berdasarkan pengelompokan pertumbuhan hewan, peserta didik dapat mempelajari materi perkalian dan tentang seni rupa karya dekoratif.

Dengan adanya media safari *board game* ini peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pertumbuhan, mempelajari tentang perkalian, serta seni rupa karya dekoratif. dapat bermain yang diselipi oleh materi-materi pada tema tentang pertumbuhan dan perkembangan hewan. Maka penulis akan mengangkat judul **“Pengembangan Media Safari *Board Game* Gamtir (Gambar Berfikir) Pada Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) Untuk kelas 3 Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Pengembangan Media Safari *Board Game* Gamtir (Gambar Berfikir) Pada Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) Untuk kelas 3 Sekolah Dasar ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mendeskripsikan sebuah produk dari media Pengembangan Media Safari *Board Game* Gamtir (Gambar Berfikir) Pada Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) Untuk kelas 3 Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari media ini yaitu dapat dilihat dari beberapa aspek. Yang pertama dari aspek Tampilan produk dari media, yang kedua yaitu dari aspek konten atau isi materi dalam media yang akan disampaikan.

1. Aspek Konten

Media safari *board game* gamtir sesuai mata pelajaran tematik tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada sub tema 3 pertumbuhan hewan dalam pembelajaran 1 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP.

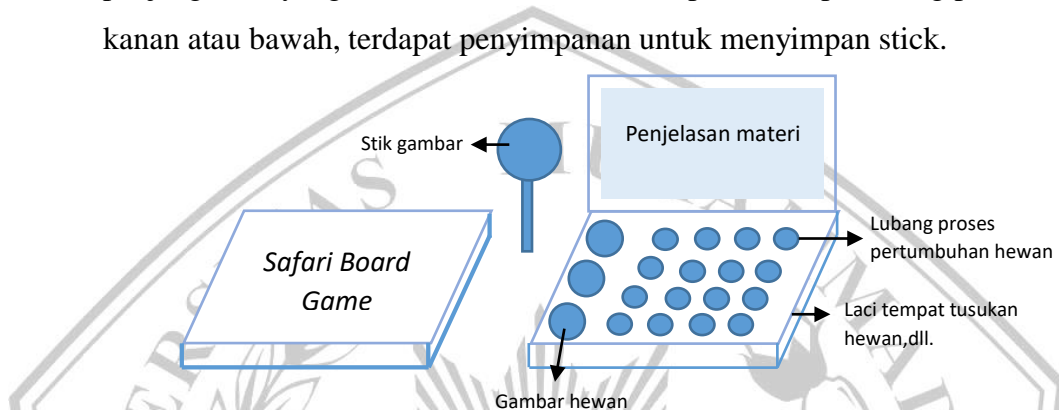
Tabel 1.1 Mata Pelajaran Pembelajaran 1

Komponen Dasar	Indikator	Materi
Pembelajaran 1		
SBdP 3.1 memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif	3.1.1 menjelaskan unsur unsur seni rupa dalam karya dekoratif (C2) 3.1.2 menyimpulkan unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif (C2)	Seni rupa dalam karya dekoratif
4.1 membuat karya dekoratif	4.1.1 mengamati karya dekoratif (P1) 4.1.2 membuat karya dekoratif (P5)	
Bahasa Indonesia		Kosa kata baku dalam kalimat efektif
3.4 Mencermati kosa kata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 menjelaskan pertumbuhan dan perkembangan hewan (C2) 3.4.2 menyimpulkan pertumbuhan dan perkembangan hewan(C2)	
4.4 menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosa kata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 mengurutkan tentang pertumbuhan hewan (P3) 4.4.2 membuat cerita tentang pertumbuhan dan perkembangan hewan (P5)	
Matematika		Operasi Hitung pada bilangan cacah
3.1 menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	3.1.1 memberi contoh operasi hitung pada operasi hitung perkalian (C2) 3.1.2 menjelaskan sifat-sifat operasi hitung perkalian (C2)	
4.1 menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	4.1.1 mempraktekkan operasi hitung perkalian (P3) 4.1.2 mengerjakan operasi hitung perkalian (P5)	

2. Tampilan Konstruk

Media safari *board game* gamtir ini memiliki media terbuat dari kayu dan dilapisi oleh sticker. *Board* pada media berbentuk persegi panjang

yang lebarnya kurang lebih 50cm x 35cm. di depan serta dibelakang media terdapat cover untuk mempercantik media safari *board game* gamtir. Pada sisi kiri atau atas terdapat materi dari pertumbuhan hewan, operasi hitung perkalian, dan seni rupa dalam karya dekoratif. sisi kanan atau bawah papan tersebut memiliki beberapa lubang yang akan ditancapkan oleh stick yang di tempel menggunakan sticker. Tancapan tersebut menggunakan kayu panjang stick yang berbeda-beda. selain terdapat beberapa lubang pada sisi kanan atau bawah, terdapat penyimpanan untuk menyimpan stick.



Gambar 1.1 kerangka media

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

1. Secara Teoritis

Penelitian Pengembangan Media Safari Board Game Gamtir (Gambar Berfikir) ini penting karena diharapkan untuk memperoleh ilmu pengetahuan bagi peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran tersebut. media ini digunakan untuk kelas III, Tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, sub tema 3 pertumbuhan hewan, pembelajaran 1.

2. Secara Praktis

Penelitian pengembangan Media Safari Board Game Gamtir (Gambar Berfikir) ini berguna bagi peserta didik, guru, Sekolah, dan berguna untuk peneliti.

a. Peserta Didik

Bagi peserta didik pengembangan Media Safari Board Game Gamtir ini dapat menciptakan kelas yang aktif, peserta didik dapat bermain disertai belajar dan dapat membawa situasi yang menyenangkan.

b. Guru

Guru dapat menjelaskan materi pembelajaran terhadap peserta didik menggunakan media pembelajaran. Guru dapat menarik perhatian peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran. Karena pada media ini peserta didik dapat belajar serta bermain bersama teman-teman yang didampingi oleh guru.

c. Sekolah

Media pembelajaran ini dapat menambah sumber pembelajaran dan menambah ketersediaan media di sekolah bagi peserta didik terutama kelas III .

d. Peneliti

Peneliti dapat menyediakan media pembelajaran untuk dipelajari bersama oleh peserta didik. Serta menambah referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi

Pengembangan Media Safari *Board Game* Gamtir (Gambar Berfikir) tema 1 (pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup) Untuk kelas 3 Sekolah Dasar mempunyai beberapa asumsi. Asumsinya yaitu:

- a. Pada saat menerapkan media ini di SDN 3 Wagir Lor dapat menciptakan kelas yang aktif dan menyenangkan.
- b. Selain peserta didik dapat bermain dengan media ini, peserta didik juga dapat mempelajari materi tentang pertumbuhan makhluk hidup, operasi hitung dalam perkalian, dan seni rupa dalam karya dekoratif.

2. Keterbatasan

- a. SDN 3 Wagir Lor belum memiliki media yang dapat digunakan untuk pembelajaran peserta didik.
- b. Media Safari *Board Game* Gamtir ini hanya dapat digunakan untuk materi tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup sub tema 3 pertumbuhan hewan pembelajaran 1.

G. Definisi Oprasional

Dibawah ini yaitu beberapa penjabaran definisi oprasional terhadap permasalahan dalam penelitian yang sudah dipaparkan. Antara lain yaitu :

1. Media yaitu salah satu alat atau bahan yang dapat digunakan peserta didik untuk menyampaikan sesuatu tentang informasi ataupun tentang materi pembelajaran. Yang dimana media ini dapat merangsang dan dapat melatih fikiran serta perhatian dari peserta didik.
2. Media Safari *Board Game* Gamtir merupakan media berupa alat yang dapat membantu peserta didik mengenai pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Selain itu peserta didik juga dapat mengenal beberapa hewan yang sulit ditemukan dilingkungan sekitar. Dengan media ini juga dapat menarik perhatian peserta didik serta dapat dengan mudah memahami materi pada pembelajaran.
3. Pembelajaran tematik
Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dapat mengaitkan beberapa mata pelajaran dan dapat disatukan menjadi satu kesatuan yaitu tema.
4. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Pertumbuhan yaitu bertambahnya volume ataupun jumlah sel pada tubuh dan dapat mengubah tubuh tersebut dari makhluk hidup menjadi lebih besar atau lebih tinggi. Sedangkan perkembangan yaitu proses makhluk hidup menuju kedewasaan.

