

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penurunan semangat belajar peserta didik menjadi permasalahan yang cukup serius dalam dunia pendidikan di era digital. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor non intelektual yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar seseorang, seperti kemampuan untuk memotivasi diri. Motivasi berperan sebagai faktor mutlak pendorong munculnya semangat belajar pada peserta didik.¹ Beberapa ahli bahkan berpendapat bahwa kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% kesuksesan dan sisanya merupakan peran dari kecerdasan emosional (EQ) seperti kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (mood), berempati serta kemampuan bekerja sama.

Motivasi memiliki peran penting dalam kegiatan belajar, karena motivasi merupakan faktor pendorong semangat belajar. Abraham Maslow dengan teori kebutuhan menggambarkan hubungan hirarkhis dimana kebutuhan pertama merupakan dasar dari timbulnya kebutuhan berikutnya.² Jika kebutuhan pertama telah terpuaskan, barulah manusia mulai ada keinginan untuk memuaskan kebutuhan yang selanjutnya. Kondisi tertentu akan timbul kebutuhan yang tumpang tindih, contohnya.

¹ Siti Nur Hidayah, Sri Zulaihati & Ati Sumiati. (2023). Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 46 Jakarta. *Prosiding Konferensi Ilmiah Akuntansi*, 10.

² Dedi Dwi Cahyono, Muhammad Khusnul Hamda & Eka Danik Prahastiwi. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37-48.

ketika orang ingin minum es bukan karena haus tetapi karena ada kebutuhan lain yang mendorongnya. Kebutuhan tersebut telah terpenuhi atau perpuaskan, namun tidak menjamin kebutuhan tersebut hilang untuk selamanya, melainkan hanya terpenuhi untuk sementara waktu saja. Seperti halnya pada proses pembelajaran, kebutuhan motivasi peserta didik yang tidak terpenuhi akan melemahkan semangat belajarnya, sehingga peserta didik yang belajar tanpa adanya motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal

Implikasi semangat belajar pada kegiatan belajar mengajar, peserta didik yang lapar akan motivasi tidak dapat mengikuti proses pembelajaran secara maksimal. Sehingga setelah kebutuhan tersebut terpenuhi, maka akan meningkat pada kebutuhan tingkat berikutnya seperti rasa aman.³ Sebagai contoh peserta didik yang selalu merasa terancam atau dikucilkan oleh teman maupun gurunya. Mereka yang perasaannya merasa terancam tidak akan termotivasi dengan baik dalam belajar, karena adanya kebutuhan harga diri yang tidak terpenuhi, dimana peserta didik akan merasa tidak dipentingkan dan dihargai. Sebaliknya peserta didik yang telah terpenuhi kebutuhan harga dirinya, mereka akan merasa percaya diri, berharga, kuat, mampu/bisa dan berguna. Kebutuhan peserta didik yang telah terpenuhi akan membuat mereka merasa bebas untuk menampilkan potensi yang dimiliki secara penuh, sehingga mereka dapat mengaktualisasikan diri sendiri yang meliputi kebutuhan mengetahui untuk memuaskan beberapa aspek kognitif yang paling mendasar.

³ Suharni. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172-184.

Realita lapangan yang bertolak belakang dengan ekspektasi, membuat proses pembelajaran menjadi terhambat. Guru yang kebanyakan hanya berperan sebagai pendidik, membuat proses pembelajaran akan berjalan monoton dan membuat peserta didik mudah merasa bosan. Permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan tidak hanya mencangkup dalam ranah hukum, melainkan disebabkan oleh kondisi sosial ekonomi.⁴ Beberapa kasus permasalahan pendidikan dalam ranah sosial ekonomi yang sering di temui kebanyakan berkaitan pada minimnya anggaran pendidikan, biaya pendidikan yang mahal, kurangnya tenaga pendidik yang profesional, rendahnya kesejahteraan tenaga pendidikan, kurangnya sarana dan prasarana serta fasilitas pendidikan, manajemen pendidikan yang kacau, serta komersialisasi pendidikan.

Peserta didik beranggapan bahwa IPAS merupakan materi pelajaran yang sulit dan cenderung membosankan. Sebagai muatan materi pokok yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran IPAS mengharuskan seorang peserta didik senantiasa menghafal berbagai teori dan konsep. Penguasaan teori dan konsep sendiri sangat penting, karena inti dari pelajaran IPAS terdapat pada pemahaman dan penguasaan teori dan konsep. Mempraktikan teori dan konsep pada IPAS dapat dimulai dengan memahami teori dan konsep itu sendiri. Tentunya dengan mengenalkan peserta didik melalui contoh di kehidupan nyata, karena proses memahami dan menghafal akan lebih efektif jika mereka telah mengalaminya sendiri. Pengimplementasian materi pada umumnya terbatas pada guru membaca dengan

⁴ Teguh Syuhada Lubis. (2021). Reformulasi Hukum Penanganan Tindak Pidana Kekerasan di Lingkungan Pendidikan Dalam Upaya Perlindungan Profesi Guru. *De Lega Lata: Jurnal Ilmu Hukum*, 6(1), 191-207.

peserta didik yang menyimak, kemudian langsung menghafalnya. Proses pembelajaran ini membutuhkan konsentrasi yang tinggi agar peserta didik dapat menghafal teori dan konsep yang dijelaskan oleh guru. Peserta didik yang kurang fokus akan mengalami kesulitan dan merasa bahwa pelajaran IPAS sangat sulit dan membosankan. Pengemasan pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk belajar diperlukan dalam penerapan pembelajaran IPAS. Pengenalan konsep dan teori IPAS diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik agar mereka dapat menghafal dan menerapkannya dengan cara belajar yang menyenangkan.

Program pendidikan yang berkualitas diselenggarakan sebagai wujud dari tanggung jawab negara. Kebijakan tersebut secara eksplisit diatur dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, alinea keempat dan batang tubuh Pasal 31. Pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea 4 menyatakan salah satu tujuan nasional negara Indonesia adalah "... Mencerdaskan kehidupan bangsa".

Pernyataan tersebut telah menegaskan bahwa upaya mencerdaskan kehidupan bangsa hanya dapat dicapai melalui pendidikan. Selanjutnya ditegaskan kembali dalam Pasal 31 ayat (1) Undang-Undang Dasar 1945, bahwa: "Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran" dan, dalam Pasal 31 ayat (2) dinyatakan bahwa: "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang diatur dalam satu sistem pengajaran nasional".⁵

Menilik dari undang-undang yang di tetapkan oleh pemerintah, seorang pendidik memiliki peran penting sebagai fasilitator sekaligus motivator yang dapat menjembatani sebuah ilmu pengetahuan agar sampai kepada peserta didik. Mereka

⁵ UUD 1945

bertugas sebagai pemberi arahan dengan orientasi terhadap kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat menemukan jawabannya sendiri.⁶ Penggunaan pendekatan *problem based learning* dilakukan agar peserta didik dapat bertindak secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum serta prinsip melalui beberapa tahapan seperti mengamati (mengidentifikasi masalah), merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data-data secara sistematis, menganalisis data, menarik kesimpulan kemudian mengkomunikasikan. Peran sains sebagai dasar perkembangan IPTEK di dalam dunia pendidikan mengarah pada metode pembelajaran yang diharapkan lebih bersifat interaktif sehingga mampu menciptakan suasana belajar dan kelas yang menyenangkan dan tanpa unsur keterpaksaan. Tujuan pengembangan bahan ajar yang digunakan, tidak terlepas dari tujuan instruksional yang harus dicapai oleh peserta didik.

Melihat dari permasalahan di atas penelitian pengembangan ini dilakukan dengan berinovasi terhadap sebuah permainan sederhana yaitu monopoli yang selanjutnya dikemas dalam sebuah media pembelajaran dengan memadukan antara media permainan dengan kuis dan tantangan yang dapat membuat peserta didik dapat bebas belajar sambil bermain dan bereksplorasi. Sehingga memudahkan peran guru sebagai pendidik, fasilitator sekaligus motivator peserta didik kelas V SD/MI. Penyajian media permainan diharapkan agar peserta didik dapat melakukan pembelajaran yang bermakna tanpa mereka sadari, dimana permainan ini sudah tidak asing lagi bagi mereka. Media pembelajaran ini juga mempunyai keunggulan antara

⁶ Endang Titik Lestari, E. T. (2020). *Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar*. Deepublish. Hlm 03.

lain : membuat anak lebih aktif dan ceria, membuat anak menjadi suka dengan pembelajaran IPAS, pembelajaran lebih hidup, peserta didik dapat belajar sambil bermain ketika menyelesaikan kuis dan tantangan yang ada pada media permainan yang tentunya memiliki desain gambar yang menarik untuk anak. Media pembelajaran ini kemudian akan dinamakan *Science Adventurer* untuk kelas V MI/SD.

Penelitian pengembangan ini kemudian akan mengambil judul berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, yaitu “*Pengembangan Media Pembelajaran Science Adventurer dalam Meningkatkan Semangat dan Motivasi Belajar IPAS Kelas V di MIN 04 Blitar*”.

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang terdapat di dalam pembahasan pada penelitian pengembangan akan dijabarkan, sebagai berikut :

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Penelitian pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan pengamatan terhadap identifikasi, kemudian memberikan pembatasan pembahasan untuk memaksimalkan penelitian pengembangan.

a. Identifikasi masalah

Identifikasi permasalahan setelah melakukan pengamatan terhadap objek penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Guru belum pernah menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Science Adventurer*.
- 2) Menurunnya minat belajar peserta didik, karena pembelajaran yang monoton.
- 3) Peserta didik cenderung membuat forum sendiri ketika guru tengah menyampaikan materi di depan kelas.

b. Pembatasan masalah

Pembatasan pembahasan permasalahan yang terjadi di lapangan dilakukan dengan tujuan untuk memaksimalkan hasil dari kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran *Science Adventurer* dikembangkan dalam bentuk media permainan MSG (*Monopoly Smart Games*) melalui validasi ahli dan uji efektifitas.
- 2) Objek penelitian merupakan peserta didik kelas V MIN 04 Blitar.
- 3) Materi pada media pembelajaran *Science Adventurer* diambil dari materi IPAS kelas V.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sering terjadi di lapangan, maka penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana desain media pembelajaran *Science Adventurer* pada materi pembelajaran IPAS kelas V di MIN 04 Blitar ?

- b. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran *Science Adventurer* pada materi pembelajaran IPAS kelas V di MIN 04 Blitar ?
- c. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Science Adventurer* pada materi pembelajaran IPAS kelas V di MIN 04 Blitar ?
- d. Bagaimana efektifitas media pembelajaran *Science Adventurer* pada materi pembelajaran IPAS kelas V di MIN 04 Blitar ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penemitan dan pengembangan media pembelajaran *Science Adventurer* akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Menerapkan konsep desain media pembelajaran *Science Adventurer* pada pembelajaran IPAS sebagai upaya mengatasi permasalahan yang menyebabkan berkurangnya semangat dan motivasi belajar pada peserta didik, khususnya di MIN 04 Blitar.
2. Menganalisis kelayakan produk media pembelajaran *Science Adventurer* pada pembelajaran IPAS sebagai upaya mengatasi permasalahan yang menyebabkan berkurangnya semangat dan motivasi belajar pada peserta didik, khususnya di MIN 04 Blitar.
3. Menerapkan media pembelajaran *Science Adventurer* pada pembelajaran IPAS sebagai upaya mengatasi permasalahan yang menyebabkan berkurangnya semangat dan motivasi belajar pada peserta didik, khususnya di MIN 04 Blitar.

4. Menganalisis efektifitas produk media pembelajaran *Science Adventurer* pada pembelajaran IPAS, sebagai sarana dalam mengatasi permasalahan yang menyebabkan berkurangnya semangat dan motivasi belajar pada peserta didik, khususnya di MIN 04 Blitar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil dari pengembangan berupa media pembelajaran dua dimensi *Science Adventurer* yang mampu meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam memahami, menghafal dan mengaplikasikan teori serta konsep pembelajaran IPAS. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Science Adventurer* dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran *Science Adventurer* dapat memancing minat peserta didik untuk menguraikan kesulitan dalam memahami teori dan konsep pembelajaran.
3. Media pembelajaran diharapkan mampu mengasah kemampuan berpikir peserta didik dan menemukan gaya belajar terbaik menurutnya.
4. Kegiatan pembelajaran IPAS tidak berjalan monoton.
5. Kondisi peserta didik yang ceria akan menciptakan pembelajaran bermakna.
6. Media pembelajaran *Science Adventurer* memiliki karakteristik yang mendukung proses pembelajaran IPAS kelas V MI/SD, sebagai berikut :
 - a. Media Permainan mengacu pada permainan monopoli dicetak dengan bahan

flexy memuat kuis dan challenge pembelajaran IPAS kelas V MIN 04 Blitar.

- b. Media permainan berbentuk persegi dengan kotak misi pada bagian tepi, dengan kode kuis dan gambar animasi pembelajaran IPAS.
- c. Media pembelajaran *Science Adventurer* memiliki ukuran Panjang dan lebar 100 cm, dengan kotak misi berukuran 13cm x 13cm.
- d. Media pembelajaran *Science Adventurer* memiliki kotak misi berjumlah kurang lebih 24 buah dengan gambar berbeda, Sebagian kotak tidak memiliki gambar animasi sebagai kotak start, kesempatan, *block break* dan *challenge*.
- e. Terdapat dadu dengan enam sisi yang memiliki angka berbeda sebagai penentu jalannya permainan dan pion untuk bermain.
- f. Kuis dan challenge yang diberikan pada setiap kotak misi disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar tingkat MI/SD.
- g. Kotak misi memiliki kode soal dengan 8 set soal kuis dan tantangan, sehingga pertanyaan dapat dirubah sesuai materi dan bab.
- h. Media pembelajaran *Science Adventurer* diawali dengan guru yang menunjukkan media pembelajaran, kemudian menjelaskan tujuan yang akan dicapai.
- i. Pembelajaran dengan media *Science Adventurer* dimulai dengan mengajak peserta didik untuk menelaah materi pembelajaran IPAS kelas V MI/SD, dengan mengaitkannya pada keadaan di sekitar atau kehidupan sehari-hari.
- j. Guru selanjutnya membentuk kelompok agar peserta didik dapat bekerja sama dalam melakukan permainan *Science Adventurer*.
- k. Setiap kelompok terdiri dari ketua dan anggota yang saling bekerja sama

dalam memecahkan kuis pada kotak misi.

- l. Ketua dan anggota kelompok saling bekerja sama untuk menyelesaikan kuis yang terdapat pada kotak misi yang dituju, dengan menjawab pertanyaan sesuai kode soal pada kotak misi.
- m. Setiap kuis pada kotak misi memiliki waktu 10 detik untuk menjawab, sebelum mendapat bantuan jawaban.
- n. Setiap anak pada anggota kelompok di persilakan memberikan bantuan jawaban dan dipilih salah satu oleh kapten sebagai penentu.
- o. Media permainan *Science Adventurer* memiliki kotak challenge tanpa kode soal yang akan menjadi kejutan untuk peserta didik dengan beberapa tantangan. Jika mereka dapat menyelesaikan tantangan, maka mereka akan mendapat poin tinggi.
- p. Permainan *Science Adventurer* akan berakhir jika kuis dan challenge pada kotak misi telah terselesaikan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Science Adventurer* memiliki manfaat yang akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian dapat dijadikan referensi dalam menjalankan pendidikan karakter, serta agar lebih mendalami peran seorang guru sebagai motivator dan fasilitator. Hasil penelitian diharapkan dapat mengubah cara

pandang seorang pendidik yang bersifat objektif. Sehingga dapat mengurangi jumlah peserta didik yang kurang aktif dan mengakibatkan menurunnya prestasi belajar, karena cara atau proses pembelajaran yang kurang berkesan dan kurang tepat terhadap peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Meningkatkan keaktifan dan semangat belajar pada peserta didik MIN 04 Blitar dan meminimalisir penurunan prestasi yang diakibatkan oleh menurunnya semangat belajar.

b. Guru

Sebagai referensi untuk memaksimalkan peran guru sebagai pendidik sekaligus motivator dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran, sehingga dapat mengembalikan semangat serta hasil belajar peserta didik.

d. Pembaca

Penelitian dan pengembangan diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca dalam bidang ilmu pendidikan, khususnya menyangkut penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Menambah wawasan dan sarana tentang berbagai media pembelajaran yang tepat, efektif dan inovatif untuk anak usia sekolah dasar dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

e. Perpustakaan Pascasarjana UIN Satu Tulungagung

Penelitian dan pengembangan hasil akhirnya diharapkan dapat dijadikan bahan referensi dan menambah literatur pada bidang Pendidikan, sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar dan pedoman dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

F. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Berikut telah dicantumkan beberapa asumsi dan batasan pengembangan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, yaitu :

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Pengembangan pada media pembelajaran *Science Adventurer* di desain sekreatif mungkin, dengan harapan dapat menarik perhatian peserta didik. Upaya ini dilakukan sebagai wujud motivasi eksternal yang nantinya akan memunculkan semangat belajar baru dalam diri peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS.
- b. Peserta didik sebagai objek dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Science Adventurer* di harapkan akan menjadi lebih responsive dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Pemahaman siswa akan materi pembelajaran semakin meningkat seiring dengan perubahan semangat dan motivasi belajarnya.
- d. Validator produk merupakan dosen dan atau praktisis lapangan sesuai bidangnya.

- e. Angket validasi berisikan Item penilaian yang dapat menyatakan kelayakan produk media pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Adapun beberapa keterbatasan-keterbatasan yang terdapat dalam proses penelitian ini adalah :

- a. Produk yang dihasilkan terbatas pada media pembelajaran *Science Adventurer*.
- b. Pokok bahasan yang dikembangkan dalam produk hanya membahas materi IPAS Semester 1 kelas V MI.

G. Penegasan Istilah

Penelitian pengembangan dilakukan dengan memperhatikan penegasan dan pembahasan terhadap istilah-istilah yang berkaitan dengan judul tesis untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber (pendidik) secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya (peserta didik) dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif dalam meningkatkan minat

peserta didik untuk belajar.⁷ Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang di rancang secara sistematis dalam membantu penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran sendiri meliputi hal-hal sederhana yang terdapat di sekitar peserta didik, hingga beberapa perangkat digital yang mampu menyederhanakan materi sulit dengan animasi dan contoh sederhana.

b. *Science Adventurer*

Permainan *Science Adventurer* merupakan permainan yang menggunakan mistery box dan bola angka untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani. Permainan *Science Adventurer* memiliki kotak misi sebanyak 24 buah dengan kuis dan tantangan yang harus di selesaikan, dimana misi yang ada akan menambah poin dan pengalaman serta mengubah mindset peserta didik terhadap pembelajaran IPAS yang sulit dan membosankan. Permainan *Science Adventurer* mampu menambah keaktifan, kefokuskan, semangat, serta kerjasama antar anggota kelompok dalam menyelesaikan pertanyaan yang di berikan oleh guru.

c. Materi IPAS

IPAS merupakan materi inti berisi teori dan konsep kajian ilmu pengetahuan tentang interaksi yang terjadi antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu pada lingkungan sosial yang wajib dipelajari, karena teori dan konsep dalam pembelajaran IPAS selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

⁷ Olivia Feby Mon Harahap, Mastiur Napitupulu, & Novita Sari Batubara. (2022). *Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris*. CV. AZKA PUSTAKA. Hlm 01

2. Penegasan Operasional

Media pembelajaran *Science Adventurer* merupakan hasil modifikasi dari media permainan *Monopoly Smart Games* yang sering dimainkan oleh anak-anak dengan maksimal empat orang pemain. Media *Science Adventurer* merupakan upaya yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Pengembangan media *Science Adventurer* bertujuan untuk memberikan dorongan agar peserta didik mampu menguasai teori dan konsep materi, sehingga proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan. Media pembelajaran *Science Adventurer* menerapkan konsep bermain sambil belajar yang dapat menciptakan suasana pembelajaran bermakna dan dapat diingat oleh peserta didik, karena kondisi dilapangan jarang menggunakan media pembelajaran dalam artian pembelajaran yang masih monoton dengan ceramah saja.