

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 (K13) dilaksanakan melalui pendekatan keterampilan proses dengan mendorong siswa melakukan observasi, bertanya, bernalar, mencoba, dan mengkomunikasikan apa yang diperoleh selama pembelajaran. Dari pernyataan tersebut, guru diharapkan mampu menyajikan materi ajar melalui metode, strategi, dan teknik yang bervariasi. Hal ini penting agar tidak terjadi rutinitas belajar yang monoton sehingga berpotensi membuat siswa bosan. Tanggung jawab guru pun tidak selesai ketika siswa menguasai pengetahuan pembelajaran saja. Lebih dari itu, guru juga ikut berperan dalam mengembangkan kompetensi lain, seperti kompetensi spiritual, sosial, dan keterampilan.

Bentuk pembelajaran yang ditonjolkan oleh K13 adalah aktivitas yang menempatkan siswa sebagai subyek ajar. Artinya, siswa diarahkan untuk mengalami proses belajar secara aktif dan mandiri untuk mengembangkan daya pikir kritis. Hal ini berimbang pula pada cara mengajar guru, yakni diupayakan mengurangi verbalisme. Dengan demikian, alat bantu ajar dibutuhkan sebagai substitusi pendidik agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik, kreatif, dan menyenangkan.

Pemahaman siswa dalam pembelajaran K13 dapat dilihat dari bagaimana siswa mengkomunikasikannya baik secara lisan ataupun tertulis. Sebagai aspek keterampilan berbahasa dalam K13, keterampilan berbicara

sebagai bentuk komunikasi lisan penting untuk diajarkan agar siswa mampu menyampaikan berbagai macam informasi, menyuarakan pendapat, dan mengungkapkan perasaan dengan jelas dan tepat. Memiliki keterampilan berbicara yang baik juga akan melatih keterampilan yang lain. Seperti keterampilan berpikir kritis yang berkaitan dengan kemampuan otak untuk mencari pemecahan dari suatu permasalahan secara cepat dan tepat.

Begitu penting keterampilan berbicara membuat guru membutuhkan alternatif dan inovasi cara mengajar agar siswa terampil dalam kompetensi ini. Terlebih untuk SD Negeri 2 Wijirejo dan SD Negeri 2 Sanden di mana tidak sedikit siswa yang beranggapan bahwa berbicara di depan publik merupakan tindakan yang sulit. Hasil wawancara yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Wijirejo, Bantul, Yogyakarta mengungkapkan bahwa 64% siswa merasa beban saat diminta guru untuk berbicara di depan kelas. Hal ini juga dialami oleh siswa kelas IV SD Negeri 2 Sanden, Bantul, Yogyakarta bahwa 55% siswanya merasa berbicara di depan kelas merupakan ‘momok’. Ada pula siswa yang memilih menulis lebih mudah daripada berkomunikasi di depan banyak orang.

Hasil observasi (27/01/17) menegaskan bahwa siswa di kedua SD tersebut seringkali mengeluh tidak percaya diri ketika diminta maju untuk berbicara. Ada pula siswa yang merasa takut jika mengatakan hal yang salah, sehingga lebih memilih berbicara lirih. Terkadang kalimat yang keluar juga tidak lengkap atau tidak saling berkaitan. Guru kerap kali membujuk siswa, namun hanya siswa-siswi tertentu yang dapat dan berani menyuarakan

pendapatnya di depan kelas. Setelah digali lebih dalam alasan siswa berprilaku demikian, terdapat beberapa kesamaan yakni siswa merasa tidak percaya diri, terlebih bila itu berbicara secara spontan.

Sebagai makhluk sosial, keterampilan berbicara siswa dapat berkembang melalui interaksi dan dukungan dari sesamanya. Oleh karena itu, kurang terasahnya keterampilan berbicara siswa juga tidak lepas dari pendidikan di dalam keluarga dan masyarakat. Dorongan, perhatian, penghargaan yang minim dalam mengungkapkan pendapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan bahasa siswa. Memberikan kesempatan siswa untuk mengasah keterampilan berbicara, seperti bertukar pikiran, gagasan, ide, kritik, maupun saran akan melatih siswa untuk memahami dan memecahkan persoalan berbagai mata pelajaran yang juga relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan pengembangan keterampilan sosial menurut K13, Sekolah Dasar (SD) sebagai salah satu jalur pendidikan formal memegang peran penting dalam transformasi dan internalisasi sikap dan karakter. Salah satu sikap yang dikembangkan di SD adalah peduli terhadap lingkungan. Hal ini dikarenakan, sampai saat ini, masih banyak dijumpai perilaku siswa yang sadar atau tidak sadar dapat merusak lingkungan hidup. Contoh kecilnya seperti buang sampah sembarangan, penggunaan kemasan plastik berlebih, kurang dapat merawat fasilitas umum, dan boros penggunaan sumber daya seperti air dan atau listrik. Perilaku membuang sampah dapat berdampak pada kerusakan keindahan lingkungan dan saluran air tersumbat. Penggunaan

kemasan plastik berlebih di mana bahan tersebut sangat lambat hancur, dapat menambah besar jumlah sampah anorganik. Penggunaan sumber daya listrik secara tidak efisien seperti menyalakan TV tanpa di tonton, menyalakan radio tanpa di dengar, dan menggunakan sumber daya air secara berlebihan dapat megurangi kelestarian sumber daya alam.

Kerusakan lingkungan alam secara tidak langsung memiliki keterkaitan (mempengaruhi dan dipengaruhi) dengan perilaku manusia. Hal ini menjadi gambaran bahwa kesadaran dan kemauan manusia untuk hidup sehat berdampingan dengan alam senantiasa membutuhkan edukasi. Sikap peduli lingkungan perlu ditanamkan kembali untuk membangun dan memperkokoh karakter siswa sejak dini. Dalam muatan materi K13 SD, nilai peduli lingkungan dapat diinternalisasi melalui pembelajaran berbasis tema dan dipadu dengan program kegiatan sekolah.

SD Negeri 2 Wijirejo dan SD Negeri 2 Sanden yang telah melaksanakan kurikulum 2013 melakukan penanaman sikap peduli lingkungan dalam beberapa kegiatan yang diperkuat dengan kreasi pendidikan guru. Bentuk aplikatif dari penanam sikap ini antara lain berupa kegiatan piket harian, kerja bakti, dan bulan bakti gotong royong di lingkungan sekolah. Hasil observasi menggambarkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan tersebut sekitar 50% yang artinya, setengah dari jumlah siswa kurang beminat. Ketika piket tidak semua siswa melakukan, sering kali siswa laki-lak membolos dengan alasan sudah dijemput atau ada kegiatan les di lain tempat. Beberapa siswa juga kurang tanggap terhadap kebersihan kelas, seperti tidak segera menghapus

tulisan tidak dipakai di papan tulis, membiarkan air keran membasahi lantai usai mencuci tangan, dan suka bermain kertas namun tidak dibereskan/dibuang ke tempat sampah.

Menelisik lebih jauh melalui wawancara dengan beberapa siswa, perilaku tersebut terjadi karena siswa merasa tidak ada aturan yang menegaskan harus segera membereskan, tidak ada hukuman dari guru, rasa senang bermain dengan kertas maupun air keran, juga rasa malas untuk melakukan upaya kebersihan. Pengakuan yang demikian menggambarkan bahwa lingkungan kotor dan berantakan bukan menjadi gangguan dalam melakukan aktivitas. Walau demikian, jika perilaku tersebut dibiarkan tanpa pengarahan dan pemberian dapat menjadi virus yang menular kepada siswa lain, juga akan menjadi sikap negatif untuk siswa dan lingkungan di waktu yang akan datang.

Sebagai pendidik, sangat penting menghadirkan hal-hal baru dalam proses pembelajaran di kelas. Berkaitan dengan hal tersebut, dari segi media belajar kedua guru SD telah mampu menghadirkan media seperti peta, globe, atau gambar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dari segi teknik pembelajaran, guru telah mencoba memberi pertanyaan lisan, mengadakan diskusi kelompok, memberi tugas bercerita atau berpidato, melakukan *role playing*, dan mengerjakan soal. Akan tetapi, cara-cara tersebut belum maksimal membuat siswa terampil dalam berbicara maupun peduli terhadap lingkungan. Melalui wawancara, guru memberikan pernyataan bila upaya tersebut masih

membutuhkan usaha-usaha tambahan, salah satunya dengan melakukan inovasi pembelajaran.

Dengan memperhatikan *need assessment* dari permasalahan yang ditemui di lapangan, menunjukkan bahwa perlu adanya penanganan yang serius dari stakeholder sekolah terutama oleh guru kelas. Mengembangkan media pembelajaran menjadi dipilih dalam penelitian ini sebagai inovasi pembelajaran. Saat ini, beragam jenis media pembelajaran telah mengalami perkembangan terutama dari segi penyajian baik secara konvensional maupun secara digital. Media digital dewasa ini banyak dimanfaatkan karena praktis, murah, dan menarik, namun terdapat keburukan yakni kecenderuan untuk membuat siswa menjadi kecanduan dan kurang mengasah kemampuan sosialnya.

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran memanfaatkan papan permainan dan kartu yang disebut *boardgame*. Pengembangan media pembelajaran non digital ini mengacu pada strategi media visual sehingga menekankan pada pemberian warna, gambar, dan kalimat. Produk dirancang untuk dapat digunakan baik di dalam maupun di luar jam belajar dengan dimainkan secara berkelompok. Hal ini ditujukan untuk memfasilitasi siswa belajar sambil bermain, saling mengontrol satu sama lain untuk menyelesaikan misi yang ada. Belajar dengan siswa sebaya akan membuat siswa lebih terbuka mengutarakan pendapat daripada dengan guru. Bermain dengan siswa sebaya juga akan membuat siswa tertantang untuk mengumpulkan poin sembari berfikir agar tidak tertinggal dengan pemain lain.

Media pembelajaran berbasis *boardgame* ini diberi nama Pelajar Go! Sifat dari Pelajar Go! adalah pendukung dari materi pembelajaran pada buku siswa, sehingga konten dalam permainan tidak mutlak mengacu pada buku siswa-guru tematik K13, namun mempertimbangkan literatur lain yang mendukung. Dengan kehadiran media ini, menjadi salah satu alat bantu guru serta sumber belajar siswa untuk melatih keterampilan berbicara menjadi lebih baik dan juga mengasah sikap peduli lingkungan siswa.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa masih mengalami kesulitan dalam merangkai kata-kata (berbicara) di depan umum.
2. Siswa masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat di muka umum.
3. Siswa masih kurang tertarik terhadap kegiatan peduli lingkungan.
4. Guru kurang tegas dalam memberikan saksi sehingga siswa kurang bersemangat untuk melakukan upaya peduli lingkungan.
5. Media pembelajaran yang ada di dalam kelas belum bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dipilih dalam penelitian ini adalah belum banyak inovasi media pembelajaran khususnya media untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan sikap peduli lingkungan siswa. Hal ini cukup

urgen diatasi karena siswa-siswi di sekolah penelitian masih memerlukan dukungan dari luar agar tergerak untuk berlatih berbicara dan peduli terhadap lingkungan. Sesuai dengan karakteristik siswa SD yang sangat gemar bermain, maka media pembelajaran yang hendak dikembangkan akan berbasis permainan papan (*boardgame*) dengan nama Pelajar Go!

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *boardgame* Pelajar Go! dari studi pendahuluan dan pengembangan media untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *boardgame* Pelajar Go! sebagai media untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan sikap peduli lingkungan siswa kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. kelayakan media pembelajaran *boardgame* Pelajar Go! dari studi pendahuluan dan pengembangan media untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. keefektifan media pembelajaran *boardgame* Pelajar Go! sebagai media untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan sikap peduli lingkungan siswa kelas IV Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk *boardgame* Pelajar Go! yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media *boardgame* Pelajar Go! disesuaikan dengan konten materi kurikulum 2013 Kelas IV SD tema Kayanya Negeriku subtema 3 yakni Pelestarian Kekayaan Alam di Indonesia.
2. Media *boardgame* Pelajar Go! mengacu pada strategi media visual non digital sehingga menekankan pada penentuan warna, gambar, dan tipografi huruf.
3. Satu set media *boardgame* Pelajar Go! yang dikembangkan meliputi:
 - a. 1 bauh papan permainan berbentuk persegi dengan ukuran 45x45 cm,
 - b. 36 buah kartu elemen,
 - c. 36 buah kartu trivia,
 - d. 4 buah pion sebagai *iconic* pemain,
 - e. 1 buah mata angka,
 - f. Buku panduan permainan,
 - g. Box kemasan

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu tentang media pembelajaran berbasis *boardgame* sehingga dapat dikembangkan untuk bidang akademi maupun praktisi. Hasil penelitian juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian lanjut

tentang permasalahan yang sama secara lebih luas/dalam pada masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, memberikan sebuah revolusioner media pembelajaran yang menyenangkan dan membantu meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Bagi guru, hasil penelitian dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam mengembangkan media lain yang mendukung pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan perbaikan atas kondisi siswa.
- c. Bagi siswa, media yang dihasilkan dapat menjadi *edugame* untuk mengembangkan pengetahuan, melatih keterampilan berbicara, serta mengasah kepekaan terhadap lingkungan sekitar.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian merupakan pengabdian yang dapat menjadikan refleksi untuk terus mencari dan mengembangkan inovasi pembelajaran menjadi lebih baik.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media *boardgame Pelajar Go!* pada subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia antara lain sebagai berikut.

1. *Boardgame Pelajar Go!* mendapat kelayakan sebagai media pendukung pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan sikap peduli lingkungan.

2. Guru terbantu dengan kehadiran media yang dikembangkan, pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan efektif memahamkan materi pembelajaran pada siswa.