

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting untuk menunjang kemajuan suatu bangsa. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara¹.

Mengenai pentingnya sebuah pendidikan, islam sebagai agama *Rahmaatan lil'alamin*, mengharuskan seorang muslim untuk senantiasa menuntut ilmu. Hal ini sesuai dengan awal diturunkannya Al-Qur'an sebagai pedoman hidup bagi seorang muslim, Allah SWT yang memerintahkan rasul-Nya, yaitu Nabi Muhammad SAW untuk membaca dan membaca. Membaca itu sendiri merupakan salah satu bentuk dari aktifitas belajar. Dengan belajar seseorang mampu mengembangkan pengetahuannya dan mampu memperbaiki kehidupannya menjadi lebih baik. Didalam Al-Qur'an Allah berjanji dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi ;

.. يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ..

¹Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) 2003, (Jakarta: Sinar Grafika,2007), hlm 2

Artinya :...”Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”..(Q.S Al-Mujadilah : 11).

Oleh karena itu mengapa pendidikan menjadi hal yang sangat penting di kehidupan, Allah pun sudah menjanjikan di dalam Al-Qur’an kepada mereka yang menuntut ilmu. Pendidikan juga merupakan suatu usaha dalam menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui suatu kegiatan yang dikenal sebagai pembelajaran, dimana dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi antara siswa dengan guru. Di dalam kegiatan belajar mengajar melibatkan beberapa komponen diantaranya yaitu pendidik atau guru, peserta didik yang disebut siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media dan evaluasi. Tujuan pembelajaran tentunya mengharapkan adanya perubahan perilaku dan tingkah laku positif dari siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran, namun ini akan tercapai bila guru memperhatikan desain pembelajaran apa yang ia gunakan, sehingga tercapai proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran selayaknya mengacu pada tujuan dari satuan pendidikan dan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam proses pembelajaran kualitas guru atau pendidik juga harus mampu untuk selalu inovatif dan kreatif dalam menyusun suatu pembelajaran yang di laksanakan di kelas. Mulai dari strategi, metode, media pembelajaran dan alat ukur hasil belajar.

Tujuan dari guru yang kreatif dan inovatif adalah guru diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan menyesuaikan peserta didik yang diajarkannya. Salah satu hal yang berpengaruh dalam pencapaian kompetensi mengajar adalah pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Desain pembelajaran juga dibuat sedemikian rupa agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif.²

Pada proses pembelajaran, salah satu komponen yang penting yaitu desain pembelajaran. Desain pembelajaran ini sangat penting untuk menunjang kesuksesan dalam proses belajar, tetapi sayangnya banyak para pendidik yang masih kurang mampu untuk menerapkan desain pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik. Salah satunya adalah di kelas IV SD/MI Pada pembelajaran Tema 4 tentang berbagai pekerjaan, masih banyak siswa yang belum memahami dan mengetahui jenis-jenis pekerjaan yang ada. Padahal pada Tema 4 ini sangat penting bagi peserta didik untuk mengenal dunia karir dan mempersiapkannya sedini mungkin.

Anne Roe (dalam Rosiyanti) mengatakan bahwa kecenderungan pilihan karier seseorang dapat dipengaruhi masa awal, yaitu anak-anak dan kesan pertamanya terhadap sebuah pekerjaan. Bimbingan karier sangat penting dilakukan sedini mungkin, karena bimbingan karier ditujukan kepada peserta didik untuk

² Rahmawati dan Suhendri, *Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Kelas 6*, (Jurnal formatif, Vol. 6. No. 3; 2016), hlm. 184-196.

lebih mengenal potensi yang ada pada dirinya sendiri sebagai syarat dalam persiapan karier di masa depan³. Dengan adanya Tema 4 di kelas IV ini tentang berbagai pekerjaan dalam bentuk materi pembelajaran ragam pekerjaan sebagai bentuk gambaran cita-citanya atau memberikan anak sumber gagasan baru untuk membentuk rasa percaya diri peserta didik dan membentuk karakter menghargai segala bentuk pekerjaan. Worzyt mengatakan bahwa meningkatkan karier dan peduli sosial terbaik dicapai dalam pendidikan formal melalui pelajaran akademik yang menghubungkan kepedulian dengan berbagai macam pekerjaan.⁴

Dengan demikian pengenalan wawasan karier atau dunia pekerjaan harus diberikan kepada peserta didik untuk menumbuhkan kesadaran bahwa manusia tidak hanya belajar tetapi juga untuk bekerja dan saling menghargai profesi orang lain. Pada kenyataannya siswa Sekolah dasar masih banyak tidak menghargai pekerjaan seseorang. Salah satunya adalah siswa membuli temannya hanya karena orang tuanya bekerja sebagai penjual mainan. Berdasarkan fakta tersebut disimpulkan bahwa rendahnya pengetahuan dan kepedulian untuk menghargai berbagai macam pekerjaan secara mendetail sangat dibutuhkan peserta didik dan harus disampaikan oleh seorang guru. Oleh sebab itu dibutuhkan desain pembelajaran yang sangat efektif untuk menyampaikan pokok materi pembelajaran dengan sangat baik.

Menurut Hamzah dan Muhlisarini “Desain Pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk menentukan pendekatan pembelajaran apa yang paling

³ Rosiyanti, Yeli, *Pengembangan Media Bimbingan Karir Berbasisi Multymedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Pengenalan Pekerjaan Untuk Siswa kelas III SD Percobaan 1* 2009, hlm. 91.

⁴ Worzyt, Jhon.C, Et Al *Elementry school Counseling Second Edittion Edisi Dijital New York Brunner Routledge*, 2004, hlm. 380.

baik dilaksanakan agar menimbulkan perubahan pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik ke arah yang dikehendaki.” Hal ini dapat diartikan bahwa salah satu hal yang berpengaruh dalam pembelajaran yang efektif adalah desain pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dilakukan demi tercapainya tujuan pembelajaran⁵. Maka dapat disimpulkan bahwa Desain pembelajaran merupakan suatu langkah kerja yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

Pada kurikulum 2013, desain pembelajaran yang dipakai berupa *student centered* yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa atau dikenal dengan istilah *student centered learning* (SCL) akan berdampak sangat baik bagi siswa untuk memperoleh kesempatan dan fasilitas yang dapat membangun sendiri pengetahuannya sehingga akan memperoleh pemahaman yang mendalam yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pada diri siswa.

Hesson (dalam Aan Ardin & Sudji Munadi) menjelaskan bahwa *SCL model is teaching integrative thinking, based on existing models of creativity and synthesis. In this model, the student is put at the heart of a bigger learning process that includes instructors, specialists and the public.* Pada desain pembelajaran SCL, siswa harus didorong untuk memiliki motivasi belajar dalam diri mereka sendiri kemudian berupaya keras untuk mencapai kompetensi yang diinginkan⁶. Hal ini

⁵ Hamzah dan Muhlissarini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 309.

⁶ Aan Ardin & Sudji Munadi, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Student Centered Learning dan Kemampuan Special Terhadap Kreatifitas Mahasiswa*, (Jurnal Pengaruh Strategi Student Centered Learning, Vol. 22 No. 4; 2015), hlm. 2.

dapat dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan aktif dan mandiri, sehingga siswa mampu dan berani mengemukakan pendapat. Harapannya dengan diterapkan desain pembelajaran SCL, maka siswa dapat berpartisipasi secara aktif, memiliki daya kritis, mampu menganalisa dan dapat memecahkan permasalahan. tetapi melalui hasil observasi di sekolah, desain pembelajaran *Student Centered Learning* ini belum banyak diterapkan oleh guru. Akibatnya pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik. Untuk menambah semangat siswa dalam belajar, diperlukan desain pembelajaran yang asik dan menarik dengan menggunakan permainan.

Adapun permainan yang sering dimainkan anak-anak sekarang salah satunya adalah permainan *Jenga*. Permainan *jenga* adalah permainan memindahkan balok yang disusun berbentuk menara. Permainan ini dapat menarik minat peserta didik kelas tinggi, karena permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan banyak orang karena semakin banyak orang yang bermain maka permainan akan semakin menarik. Permainan ini bermanfaat untuk melatih kecerdasan intelektual dan emosional anak.

Hal ini berkaitan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV MI Munawariyah mengenai desain pembelajaran dan media pembelajaran. Adapun hasil tersebut ialah proses pembelajaran yang dilakukan kadang masih dalam bentuk ceramah yang mana penjelasan pada materi lebih banyak di jelaskan oleh guru itu sendiri, sedangkan untuk penggunaan media pembelajaran di kelas tersebut memanfaatkan media bahan ajar buku cetak⁷. Oleh karena itu peneliti

⁷ Hasil observasi di kelas IV MI Munawariyah Palembang pada hari Rabu, 18 Maret 2020.

tertarik untuk mengembangkan desain pembelajaran berbasis *student-centered learning* dengan permainan *jenga* pada kelas IV .Tema 4 MI Munawariyah Palembang.

Berdasarkan latar belakang dan observasi pada penelitian ini maka peneliti tertarik untuk mengambil judul Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis *Student centered learning* dengan permainan *jenga* Pada Kelas IV Tema 4 MI Munawariyah Palembang

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok yang akan dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan desain pembelajaran berbasis *student centered learning* dengan permainan *jenga* ini belum banyak dilakukan oleh para guru.
2. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tematik ini belum banyak bervariasi sehingga tujuan pembelajaran belum banyak dicapai.
3. Kurang maksimalnya siswa mengetahui bentuk-bentuk kegiatan pekerjaan disekitarku seperti pada kelas IV tema 4 yang materinya membahas tentang, pekerjaan yang ada di sekitarku.

C. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti tidak terlalu lebar dan menambah kemasalah lain perlu adanya pembatasan masalah secara jelas dalam penelitian ini yaitu: Pengembangan desain pembelajaran berbasis *Strategi Student Centered learning* dengan Permainan *Jenga* Pada kelas IV Tema 4 subtema 1.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dikemukakan dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan desain pembelajaran berbasis *student centered learning* dengan permainan *jenga* pada kelas IV tema 4 Munawariyah Palembang?
2. Bagaimana kepraktisan pembelajaran berbasis *student centered learning* dengan permainan *jenga* pada kelas IV tema 4 Munawariyah Palembang?
3. Bagaimana keefektifan desain pembelajaran berbasis *student centered learning* dengan permainan *jenga* pada kelas IV tema 4 Munawariyah Palembang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan desain pembelajaran berbasis *student centered learning* dengan permainan *jenga* pada kelas IV tema 4 jenis-jenis pekerjaan di MI Munawariyah yang valid.
2. Untuk mengembangkan desain pembelajaran berbasis *student centered learning* dengan permainan *jenga* pada kelas IV tema 4 jenis-jenis pekerjaan di MI Munawariyah yang praktis.
3. Untuk mengembangkan desain pembelajaran berbasis *student centered learning* dengan permainan *jenga* pada kelas IV tema 4 jenis-jenis pekerjaan di MI Munawariyah yang efektif.

F. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan dapat mengembangkan khasanah ilmu guna mendisain proses pembelajaran yang produktif dan inovatif serta dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru:

- 1) Hasil penelitian ini dapat mengembangkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar.
- 2) Hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam mengajar agar lebih profesional.

b. Bagi siswa:

- 1) Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.
- 2) Siswa memiliki kesadaran bahwa proses pembelajaran adalah rangka mengembangkan potensi dirinya.

c. Bagi kepala sekolah Hasil penelitian ini dapat memberikan perkembangan dalam proses pembelajaran di sekolah dalam peningkatan hasil belajar siswa hingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

- d. Bagi peneliti lain Sebagai bahan kajian dalam penelitian agar dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang fokus pengembangan bahan ajar.

G. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah suatu penjabaran mengenai hasil penelitian yang terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Pada bagian ini buat untuk memastikan kedudukan dan bagian penting dalam suatu konteks keseluruhan penelitian yang direncanakan yang lebih luas, sehingga peneliti dapat menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan belum ada yang membahas.

Tabel 1.1 Tinjauan Pustaka

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Muhammad Nursa'ban	Implementasi <i>Student Centered Learning</i> berbasis internet dalam pembelajaran geografi program pendidikan nonformal kejar pakek c	Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas belajar dan menunjang dalam pembelajaran, peneliti menggunakan metode dalam peningkatan belajar yaitu <i>student centered Learning</i>	Pada penelitian berpusat pada materi pembelajaran geografi, yang berbasis internet, dalam pendidikan non formal.	Pembelajaran geografi secara <i>Student Centered Learning</i> yang berbasis internet dapat dilaksanakan secara mandiri, dan dapat di jadikan alternatif yang sangat efektif dalam menunjang pendidikan terutama dalam pendidikan non formal.
2.	Uslan dan Nuriyah	Mode <i>Student Centered Learning</i>	Persamaan yang dilakukan	Penerapan model <i>Student</i>	Penelitian ini tujuan untuk mengintegras

		(SCL) Di Sekolah Dasar (SD) Yang Inovatif Terintegrasi Pembelajaran Terpadu	dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang dilakukan sebagai pedoman pembelajaran adalah model <i>Student Centered Learning</i>	<i>Centered Learning</i> yang inovatif untuk memahami konsep-konsep dengan menghubungkan antara materi yang di pelajari dengan dengan kehidupan nyata peserta didik. Jenis penelitian ini adalah dengan bentuk penelitian ustaka.	i materi pembelajaran terpadu kepada peserta didik di Sekolah Dasar dengan metode <i>Student Centered Learning</i> yang inovatif.
3.	Latiya Thalita Pinasthika, Deddy Wahyudi dan Ruly Darmawan.	Permainan <i>Jenga</i> (Digital Dan Analog) Pada Anak Usia Prasekolah	Bentuk penelitian yang menggunakan media yang sama yakni permainan <i>Jenga</i> , yang mana media permainan <i>jengan</i> ini untuk menilai kemampuan keterampilan bermain anak dan pengetahuan.	Penelitian yang dilakukan berpusat pada anak usia 3-5 tahun yang mana pada usia ini anak-anak masih pada konsep lingkungan bermain. Sedangkan pada usia anak yang baru akan dilakukan penelitian	Anak usia prasekolah ditemukan adanya kecenderungan menikmati permainan <i>jenga</i> analog ini dikarenakan kemampuan memanipulasi objek secara langsung.

				yaitu usia anak pada umur 8-9 tahun	
4.	Novita Mila Suryana	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradusional “Gaprek Kaleng” Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD.	Persamaan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pengembna gan media pembelajran yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas belajar dan memberikan kemudahan dalam pemahaman materi pembelajara n.	Pengemban gan yang di lakukan oleh penelitian ini berbasis pada permainan tradisional yang digunakan untuk menanamka n konsep pecahan, kemudian subjek uji coba di lakukan pada anak kelas III SD. Model penelitian pengemban gan yang dilakukan adala Dick & Carey.	Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan produk, mengetahui alat dan bahan serta proses pembuatan dan juga mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional “geprek kaleng”
5.	Lutfianah dan Bambang Dybio Wiyono, S.Pd., M.Pd	Pengambangn media permainan <i>Jenga</i> pekerjaan untuk pemeriahn layanan informasi karier bagi sisiwa SD	Penelitian yang digunakan bertujuan untuk meningkatk an pemahaman materi pembelajara n yang berkaitan dengan	Perbedaan penelitan ini media permainan <i>jenga</i> pekerjaan ini yang dapat digunakan oleh guru BK sebagai alternatif dalam	Penelitian ini bertujuan memberikan hasil berupa media pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar yang lebih baik, dan mampu memberikan

		Muhamadiyah 15 Surabaya	dunia pekerjaan oleh sebab itu dibutuhkan media permainan yang mampu menunjang pemahaman dalam pembelajaran yaitu menggunakan media <i>jenga</i> .	menunjang materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan media yang di adaptasi dari Borg & Gall.	kemudahan terutama guru BK dalam menyampaikan materi pembelajaran .
--	--	----------------------------	--	--	---

