

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan, tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran sekolah dasar menjadi kendala. Seperti pembelajaran yang lebih banyak menggunakan penuturan verbal, atau menggunakan media buku saja. Peserta didik sekolah dasar memerlukan benda untuk memahami pembelajaran secara konkret. Sebagaimana Teori Kerucut Pengalaman yang dibuat oleh Edgar Dale, mengenai pemahaman materi dengan melibatkan peserta didik, memiliki tingkat pemahaman yang konkret. Guru harus memilih media pembelajaran dengan baik. Permasalahan guru mengenai kurangnya media pembelajaran sangat beragam. Adapun permasalahan tersebut terdiri dari; (1) Guru merasa repot menggunakan media pembelajaran, (2) Memerlukan biaya yang mahal, (3) Tidak bisa menggunakan media pembelajaran, (4) Media Pembelajaran tidak tersedia, (4) Pengharagaan penggunaan media pembelajaran yang kurang (Mahendra, Apriza, and Rohmani 2022).

Indonesia memiliki peringkat bawah dalam *Programme for International Student Assesment* atau PISA. Skor yang rendah ada pada kemampuan membaca, matematika, dan sains, atau dapat disebut kemampuan literasi dan numerasi. Sejalan dengan peringkat diatas, pendidikan di Indonesia mengalami *learning loss* atau ketertinggalan pembelajaran. *Learning loss* adalah kondisi kurangnya perolehan hasil belajar dan pemahaman terhadap pelajaran (Mahendra et al. 2022). Kondisi ini semakin diperparah dengan adanya Pandemi *Covid-19*, yang mengakibatkan, minat belajar berkurang, peserta didik merasa jenuh, sehingga tidak memahami materi dengan baik. Selain *learning loss*, pendidikan di Indonesia mengalami *learning crisis* atau krisis pembelajaran, dan kesenjangan antar suatu kelompok atau daerah. Kesenjangan pendidikan terjadi akibat tenaga pendidik yang tersebar lebih banyak di perkotaan. Sedangkan di desa dan daerah terpencil kekurangan sumber daya pengajar. Kondisi ini menghambat penerapan prinsip Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, atau *Sustainable Development Goals*, yaitu “*No One Left Behind*”, dalam bahasa Indonesia memiliki makna “Tidak ada seorangpun yang Tertinggal” (bappenas 2023).

Melalui Projek Penguatan Profil Pancasila dalam Kurikulum Merdeka, serta Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, kualitas dan mutu pendidikan sekolah dasar di Indonesia seharusnya dapat ditingkatkan. Salah satu caranya adalah memperbanyak penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan, mampu mengakomodir peserta didik untuk memahami materi lebih baik. Seorang *American Educator* bernama Edgar Dale menyebutkan bahwa, kerucut pengalaman adalah kategori pemahaman pelajaran mengenai media dari pemahaman paling konkret, hingga pemahaman paling abstrak. Pengalaman media belajar dengan pemahaman paling konkret, adalah pengalaman belajar secara langsung, atau peserta didik lebih banyak terlibat dalam pembelajaran (Sari 2019).

Media pembelajaran berupa permainan, melibatkan peserta didik sekolah dasar secara langsung, dan dapat meningkatkan pemahaman materi secara konkret. Melalui proses penyesuaian materi, serta keilmuan desain komunikasi visual, *boardgame* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih konkret. Maka dari itu, *boardgame* “Bebas Sampah” dirancang sebagai media pembelajaran yang dapat dijadikan Projek Penguatan Profil Pancasila, dengan tema kehidupan berkelanjutan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini terdiri dari:

- Kurangnya penggunaan media pembelajaran sekolah dasar
- Kurangnya kemampuan literasi dan numerasi
- Kurangnya kualitas dan mutu pendidikan sehingga mengalami *Learning Loss dan Crisis Learning*

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *boardgame*, yang dapat mengatasi permasalahan media pembelajaran pendidikan sekolah dasar?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah yang dilakukan pada penelitian menggunakan metode *5w & 1h* sebagai berikut:

A. What / Fenomena dan permasalahan apa yang dijadikan topik penelitian?

Penggunaan media pembelajaran sekolah dasar pada saat proses belajar dan mengajar, masih Kurang.

B. Who / Siapa pemberi data yang mendukung proses pengumpulan data penelitian?

Narasumber yang akan dipilih untuk membantu berjalannya penelitian adalah, Guru dan Pengawas SDN Waluya Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung, Perwakilan Pengawas SD Kabupaten Bandung, Lembaga Ludenara sebagai pemberi data mengenai *game design*, Psikolog dari Anahata Psikologi.

C. Where / Dimana penelitian akan dilaksanakan?

Observasi penelitian akan dilaksanakan di SDN Waluya Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung

D. When / Kapan penelitian akan dilaksanakan?

Penelitian akan dilaksanakan mulai akhir bulan Maret, hingga bulan Juli 2023.

E. Why / Mengapa fenomena dan permasalahan diatas harus dijadikan penelitian?

Kurangnya penggunaan media pembelajaran, menjadi kendala peserta didik dalam memahami materi. Pemahaman peserta didik mengenai literasi dan numerasi yang kurang, mengakibatkan pendidikan di Indonesia masih memiliki peringkat rendah berdasarkan *Programme for International Student Assesment* atau PISA. Selain itu, pendidikan Indonesia mengalami *Learning Crisis*, *Learning Loss*, dan kesenjangan. Maka dari itu, kualitas dan mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran.

F. How / Bagaimana hasil penelitian dan rancangan media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan?

Dengan dibuatnya *Boardgame* sebagai media pembelajaran, memudahkan guru, serta meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi, berdampak positif terhadap kemampuan literasi dan numerasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Identifikasi masalah pada penelitian ini terdiri dari:

- Memperbanyak media pembelajaran, khususnya media belajar berbasis permainan
- Media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi
- Peserta didik memahami materi, sehingga terhindar dari *lost learning* dan *crisis learning*

1.5 Pengumpulan Data dan Analisis Data

Penelitian dilaksanakan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode pengumpulan data yang memanfaatkan informasi lisan, tulisan, gambar, maupun foto yang dapat menunjang informasi penelitian (Brier and lia dwi jayanti 2011).

1.5.1 Pengumpulan Data

A. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data yang menggunakan pancaindera, pada saat proses memperoleh informasi. (Brier and lia dwi jayanti 2011). Lokasi untuk proses observasi adalah SDN Waluya Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung.

B. Wawancara

Wawancara merupakan proses pengumpulan data dengan cara Tanya jawab. Penanya akan bertanya kepada pemberi jawaban yang disebut dengan Narasumber. (Brier and lia dwi jayanti 2011). Narasumber wawancara terdiri dari Pengawas Penggerak Kabupaten Bandung, Perwakilan pengawas Wilayah IV Kabupaten Bandung, Lembaga Ludenara sebagai pemberi data mengenai game design, Psikolog dari Anahata Psikologi. Wawancara akan fokus menanyakan penggunaan media pembelajaran sekolah dasar, yang diterapkan di wilayah tersebut. Sedangkan wawancara dengan psikolog, bertujuan untuk memperkuat perancangan media pembelajaran *Boardgame*.

C. Studi Pustaka

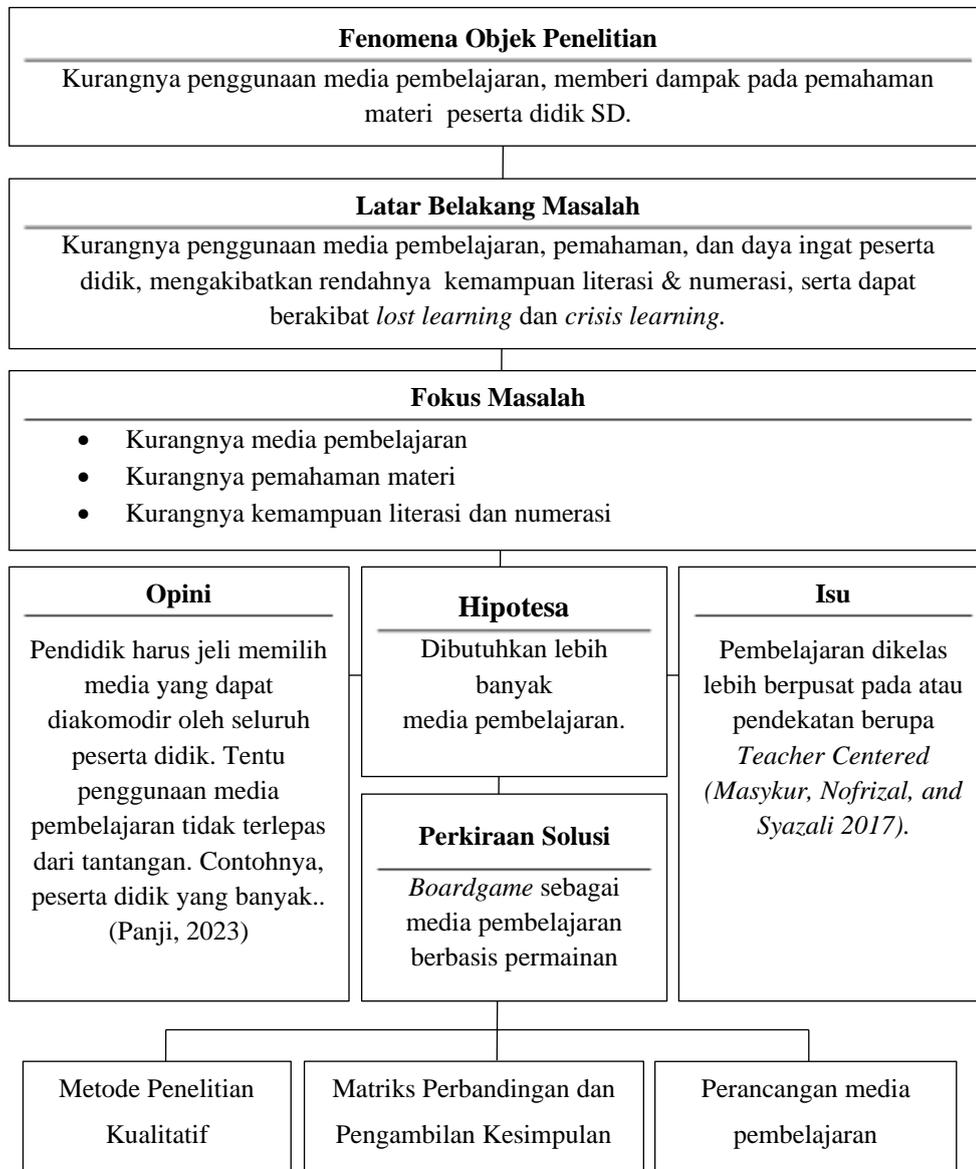
Tahapan penelitian studi pustaka dilaksanakan dengan cara mengumpulkan sumber pustaka, baik berupa data primer maupun sekunder (Purwanta 2008).

1.5.2 Analisis Data

Analisis Data adalah kegiatan yang dilakukan setelah data hasil penelitian terkumpul, kemudian dihubungkan antara rumusan masalah dan kerangka teori (Soewardikoen 2021). Analisis Data memiliki berbagai macam cara. Cara analisis data yang akan dilaksanakan pada penelitian ini adalah Analisis Data Proyek Sejenis, Analisis Matriks Perbandingan, dan Analisis Pengambilan Kesimpulan. Analisis Data Proyek Sejenis, membandingkan proyek sejenis sebagai referensi dalam perancangan. Analisis Matriks Perbandingan, terdiri dari perbandingan konsep maupun informasi antara kolom dan baris. Sedangkan Analisis Pengambilan Kesimpulan adalah penarikan kesimpulan dari data yang telah terkumpul.

1.6 Kerangka Penelitian

Bagan 1 Kerangka Penelitian



Sumber: Fetty Fitriani Sukmana 2023

1.8. Pembabakan

1. BAB I Pendahuluan

Memuat penjelasan mengenai permasalahan yang dijadikan topik penelitian.

2. BAB II Dasar Pemikiran

Berisi teori-teori dan dasar pemikiran yang berkaitan dengan Teori Bermain, *Boardgame*, dan Desain Komunikasi Visual

3. BAB III Data dan Analisis Data

Berisi data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, serta hasil Analisis Data menggunakan Analisis Proyek Sejenis, Analisis Perbandingan, dan Analisis Pengambilan Kesimpulan.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Rancangan

Memuat konsep perancangan media pembelajaran, serta hasil perancangan yang terdiri dari sketsa, hingga penerapan visual pada media pembelajaran.

5. BAB V Penutup

Bab ini memuat hasil penelitian dan kesimpulan yang dapat diambil.