

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Dewasa ini, di awal abad ke-21, perkembangan dunia industri dan bisnis telah memasuki era Revolusi Industri generasi keempat atau yang disebut Revolusi Industri 4.0. Revolusi industri 4.0 ini ialah masa dunia yang mana segala sesuatu dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang (Herman, dkk, 2015). Seiring dengan pernyataan tersebut, selain teknologi yang berkembang maka harus dibarengi dengan perkembangan sumber daya manusia yang bermutu. Kualitas SDM ini dibutuhkan untuk mengimbangi pesatnya perkembangan teknologi informasi, dalam hal ini SDM berperan sebagai sumber kekuatan suatu negara agar dapat berkembang dan maju. Salah satu upaya yang bisa dijalankan untuk mendukung pengembangan sumber daya manusia adalah melalui pendidikan.

Pendidikan ialah upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik untuk peranannya di masa depan melalui kegiatan konseling, pengajaran, dan pelatihan hal ini tertuang dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003. Dengan adanya pendidikan, maka manusia mampu menguasai segala bidang baik ilmu pengetahuan maupun teknologi. Sejalan dengan pernyataan tersebut, pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor karena merupakan proses interaksi (Saifuddin, 2014). Interaksi yang dimaksud terdiri dari interaksi antar siswa ataupun dengan tersedianya sumber belajar yang ada dalam lingkungan belajar siswa. Media pembelajaran merupakan faktor yang cukup signifikan yang mampu mempengaruhi interaksi siswa saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Media didefinisikan sebagai alat mediasi yang dapat dimanfaatkan untuk mempresentasikan maksud atau tujuan yang telah diharapkan (Karo-karo dan Rohani, 2018). Dengan kata lain, media ialah alat mediasi yang mampu menumbuhkan mutu proses pembelajaran sehingga arah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal serta menumbuhkan kualitas belajar siswa. Pada proses pembelajaran, media memegang peranan penting, dengan media berperan dalam merangsang minat belajar siswa serta mempermudah penyajian materi pembelajaran oleh guru (Dewanti, dkk., 2018). Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, agar maksud dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan optimal maka pemilihan media pembelajaran yang tepat tentunya perlu diperhatikan. Oleh sebab itu, suatu media pembelajaran harus dirancang sekreatif mungkin, menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa agar siswa lebih mudah untuk mencerna substansi yang diberikan.

Selaras dengan kurikulum 2013 yang diterapkan, pembelajaran menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran dengan berpendekatan saintifik yang mana pembelajaran diharapkan lebih berpusat kepada siswa (Rusman, 2017: 422). Proses pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui penjelasan materi saja, tetapi materi yang disampaikan harus sesuai dengan konsep sehari-hari. Pada kurikulum 2013, siswa harus belajar lebih aktif daripada guru. Keaktifan siswa dalam menggali materi, membangun ide sendiri dari observasi dan diskusi, diharapkan siswa memiliki daya cerna yang baik terhadap substansi dan pemahaman yang baik konsep yang disajikan. Hal ini dapat dicapai dengan menerapkan suatu media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk memaksimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Namun pada kenyataan di lapangan, sekarang ini penggunaan serta pengembangan media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal, khususnya pada pembelajaran tematik yang diterapkan saat ini. Pendukung pernyataan ini yaitu sesuai dengan kegiatan observasi serta penyebaran angket kepada guru kelas V di beberapa SD di Gugus III Kecamatan Buleleng pada tanggal 29 November - 1 Desember 2021. Adapun permasalahan yang muncul diantaranya: (1) Penggunaan buku tematik yang hanya digunakan pada pembelajaran, (2) Masih kurang adanya pembaruan dan kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran, (3) Kurang meratanya ketersediaan media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah, (4) Siswa yang masih cenderung pasif dalam berlangsungnya proses pembelajaran, (5) Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran tematik khususnya pada muatan IPS, serta (6) Belum adanya penggunaan media permainan ular tangga oleh guru pada pembelajaran. Dari permasalahan yang ditemukan, yang menjadi landasan serta perhatian dalam penelitian pengembangan ini adalah masalah nomor 5 dan 6 yaitu masih minimnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS dan guru belum pernah melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga, sehingga dilakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga tematik terutama pada muatan IPS.

Media yang dapat dikembangkan dalam situasi seperti ini ialah media pembelajaran yang diadaptasi dari suatu permainan sehingga mengajak siswa belajar sambil bermain. Sehingga dilakukan *research* terkait pengembangan media serupa. Dalam hal ini permainan dipilih untuk digunakan pada pembelajaran karena mampu menumbuhkan daya tarik siswa untuk belajar. Penerapan media permainan

ular tangga pada pembelajaran ialah media yang unik juga menarik. Ular Tangga adalah permainan tradisional yang terkenal dan dicintai bahkan oleh anak-anak dari jaman kuno hingga jaman modern karena karakternya yang menghibur. Berbagai bentuk permainan ular tangga tersedia, hingga tingkat pendidikan ular tangga digunakan sebagai media pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, ular tangga memiliki keunggulan salah satunya dapat menciptakan aktivitas belajar siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif. Selain itu dapat meningkatkan atensi dan minat siswa untuk belajar, mampu membina sikap serta keterampilan dengan kerjasama kelompoknya. Melalui penerapan media pembelajaran permainan ular tangga ini mampu membantu pendidik saat menyampaikan materi serta konsep yang dibelajarkan agar tujuan pembelajaran yang dicanangkan tercapai secara optimal.

Selain pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian ini, terdapat beberapa penelitian relevan yang dapat menunjukkan pentingnya pengembangan media permainan ular tangga di sekolah dasar. Pertama, penelitian oleh Herlinda dkk, (2019) yang mengembangkan media pembelajaran tematik ular tangga pada tema berbagai pekerjaan sekolah dasar kelas IV bahwa media permainan ular tangga pada berbagai pekerjaan adalah valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Kedua, penelitian oleh Fitriana (2018) yang mengembangkan media pembelajaran terpadu permainan ular tangga yang terintegrasi dengan pembelajaran tematik dengan Asmaul Husnah, dari hasil uji validitas yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa permainan ular tangga terintegrasi Asmaul Husna dalam pembelajaran tematik dapat diaplikasikan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian oleh Purwaningsih

(2016) yang mengembangkan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD berbasis pendidikan karakter menampilkan media pembelajaran ular tangga dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya serta hasil observasi dan penyebaran kuesioner yang dilakukan, memperlihatkan bahwa sebagai media pembelajaran permainan ular tangga dapat dikembangkan. Dengan demikian, pada *research* ini dikembangkan media yang sesuai dan dimanfaatkan untuk diterapkan pada pembelajaran ialah media pembelajaran permainan ular tangga. Alasan dikembangkannya media permainan ular tangga karena melihat kebutuhan siswa di SD Gugus III Kecamatan Buleleng meliputi SD Negeri 1 Banjar Jawa dan SD Negeri 1 Astina yang menginginkan media pembelajaran dengan metode bermain, selain itu media pembelajaran permainan ular tangga akan menyampaikan gambaran substansi dengan cara yang menarik sebab belajar sambil bermain akan menambah minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, dilakukan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar” untuk penelitian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, adapun identifikasi permasalahan yang ada, diantaranya sebagai berikut.

1. Penggunaan buku tematik yang hanya diterapkan oleh guru saat berlangsungnya proses pembelajaran.

2. Kurang adanya inovasi dan kreativitas yang dilakukan oleh guru perihal pengembangan suatu media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
3. Masih kurang dan belum meratanya ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah.
4. Siswa yang masih cenderung pasif saat berlangsungnya pembelajaran sehingga kegiatan yang berlangsung menjadi kurang efektif.
5. Masih minimnya penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan tematik khususnya muatan IPS.
6. Belum adanya penggunaan dan penerapan media permainan ular tangga oleh guru pada pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang ada pada penelitian pengembangan ini dapat diselesaikan. Penelitian pengembangan yang dilakukan dibatasi pada media permainan ular tangga IPS untuk siswa kelas V SD pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dijabarkan sebelumnya, adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita muatan IPS kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran permainan ular tangga pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita muatan IPS kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022?
3. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita muatan IPS kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita muatan IPS kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validitas dari media pembelajaran permainan ular tangga pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita muatan IPS kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita muatan IPS kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik segi teoritis maupun praktis. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, penelitian pengembangan ini memiliki beberapa manfaat.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini hendaknya menjadi landasan teori dan bahan pertimbangan dalam ilmu pengetahuan dan pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media pembelajaran ini merupakan media permainan ular tangga IPS yang dapat memudahkan guru dalam menyajikan substansi serta konsep sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mencerna substansi serta konsep saat belajar IPS dan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa selama proses pembelajaran. Sehingga siswa nantinya berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan pemahaman tentang perkembangan media permainan ular tangga, sehingga pada saat melakukan penelitian mampu dijadikan sebagai kajian dan referensi

penelitian yang relevan untuk pengembangan media permainan ular tangga IPS lainnya.

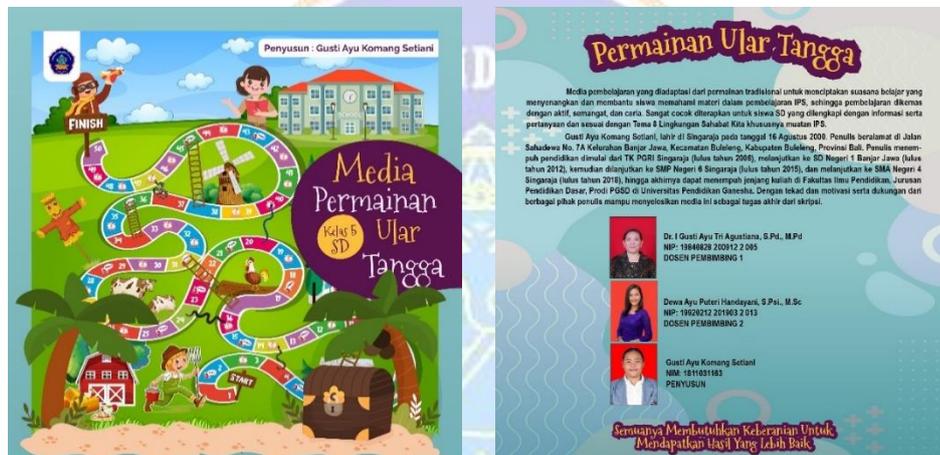
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian pengembangan untuk menghasilkan media berupa media pembelajaran permainan ular tangga untuk siswa Sekolah Dasar kelas V yang dibuat khusus pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita muatan IPS. Spesifikasi produk yang dikembangkan antara lain.

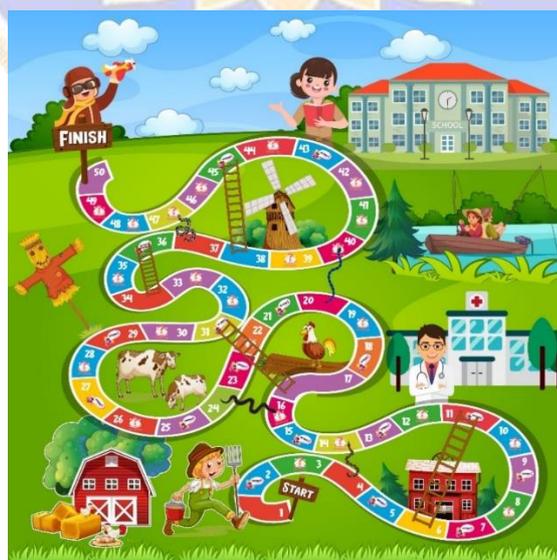
1. Media yang dihasilkan melalui proses pengembangan ialah media pembelajaran permainan ular tangga IPS pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, yang terdiri dari materi serta pertanyaan yang disajikan saat melewati kotak di papan permainan dan siswa nantinya akan menjawab pertanyaan yang bertujuan menciptakan keaktifan belajar siswa.
2. Permainan ular tangga ditunjukkan kepada siswa, dalam hal ini siswa membaca informasi (materi), serta menjawab pertanyaan yang disediakan.
3. Permainan ular tangga disajikan agar siswa dengan mudah mencerna pembelajaran terutama pada muatan pelajaran IPS tanpa menimbulkan rasa jenuh dan bosan dalam belajar.
4. Permainan ular tangga diaplikasikan kepada siswa SD kelas V pada muatan pelajaran IPS.
5. Media pembelajaran disusun dengan komposisi warna cerah dan menarik yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan.
6. Disediakkannya petunjuk bermain untuk penggunaan media untuk mempermudah dalam menggunakan media.

7. Media pembelajaran yang dirancang dilengkapi dengan papan permainan berukuran 60 cm × 60 cm berbentuk persegi dengan komposisi beberapa warna, banyaknya kotak pada papan permainan berjumlah 50 kotak yang mana setiap kotak berisikan nomor 1 sampai dengan 50. Selain papan permainan, media pembelajaran ini dilengkapi dengan pion, dadu, serta kartu yang meliputi kartu pertanyaan dan kartu informasi.

Adapun contoh desain media permainan ular tangga IPS yang dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 1.1 dan Gambar 1.2.



Gambar 1.1
Gambar Desain Sampul Media Permainan Ular Tangga IPS



Gambar 1.2
Gambar Desain Papan Permainan Media Permainan Ular Tangga IPS

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keterbatasan materi yang disediakan dalam buku siswa membuat siswa agak terhambat dan sulit untuk belajar. Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran IPS masih terbatas. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran akan lebih memudahkan siswa dalam mencerna substansi pembelajaran serta konsep pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang baik. Namun, masih jarang ditemukan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga yang memudahkan siswa dalam mencerna materi sambil belajar dan berkreasi IPS, dan menyajikan lingkungan belajar yang lebih efektif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media permainan ular tangga IPS ini dilaksanakan melalui beberapa asumsi antara lain.

1. Saat proses pembelajaran, media permainan ular tangga IPS belum pernah diterapkan dan digunakan oleh guru.
2. Penerapan media permainan ular tangga IPS mampu menciptakan keinginan siswa untuk belajar sebab pada media permainan ular tangga dapat menampilkan gaya belajar baru kepada siswa daripada ketika digunakan media pada umumnya.
3. Media permainan ular tangga IPS ialah suatu alat peraga yang memudahkan siswa dalam mencerna substansi pada pembelajaran IPS serta mampu mengikutsertakan siswa untuk aktif pada pembelajaran.

Keterbatasan yang ada pada pengembangan media permainan ular tangga IPS adalah dibuat berdasarkan pada pokok bahasan tema 8 Lingkungan Sahabat Kita. Pengembangan media permainan ular tangga mengaplikasikan model *ADDIE* sebagai pedoman yaitu tahap analisis (*Analyze*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), dan tahap implementasi (*Implementation*). Namun, disebabkan karena keterbatasan waktu, finansial, tenaga dan sumber daya, tahap evaluasi (*Evaluation*) dilewati. Hal ini dikarenakan penelitian berfokus kepada pengembangan media pembelajaran serta penerapan media pada siswa dalam kelompok kecil.

1.10 Definisi Istilah

Berikut beberapa penjabaran istilah yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya.

1. Penelitian pengembangan ini merupakan suatu proses yang dilakukan dalam penyempurnaan produk yang sudah ada atau pembuatan produk baru melalui pengembangan dengan tujuan bertanggung jawab dan diterapkan pada bidang pendidikan.
2. Di dalam buku tema 8 Lingkungan Sahabat Kita ialah materi yang disampaikan kepada siswa kelas V SD dengan tujuan untuk menyalurkan pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitar.
3. Media pembelajaran permainan ular tangga ialah alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membangun minat belajar siswa, serta membantu siswa mencerna materi dalam pelajaran IPS. Media ini menganjurkan siswa untuk bermain sambil belajar, media ini dilengkapi

dengan papan permainan berukuran 60 cm × 60 cm berbentuk persegi dengan komposisi beberapa warna, banyaknya kotak pada papan permainan sebanyak 50 kotak yang mana setiap kotak berisikan nomor 1 sampai dengan 50. Selain papan permainan, media pembelajaran ini dilengkapi dengan pion, dadu, serta kartu yang meliputi kartu pertanyaan dan kartu informasi. Penerapan media ini berlandaskan pada materi yang ada pada buku tematik.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang memadukan berbagai konsep dari satuan ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu lainnya, yang kemudian diolah menurut prinsip-prinsip pedagogis untuk membuat program pengajaran di tingkat dasar.
5. Model *ADDIE* merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahap. Lima fase tersebut meliputi analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

