

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk kehidupan manusia, sebab pendidikan itu memiliki tujuan untuk mendewasakan manusia, memanusiakan manusia dan merubah kualitas serta perilaku manusia menjadi lebih baik. Melalui suatu proses pembelajaran di sekolah tujuan pendidikan itu akan dapat tercapai. Proses pembelajaran adalah suatu proses penyampaian informasi oleh pendidik kepada peserta didiknya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Menurut Fahri dan Qusyairi (2019), suatu proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik harus terjalin interaksi sosial, untuk itu proses pendidikan dan pembelajaran berujung pada pengembangan kecerdasan intelektual, sikap, dan keterampilan sesuai kebutuhannya.

Pendidikan terus mengalami suatu perkembangan dan hal ini sangat berkaitan erat dengan kurikulum yang berlaku. Kurikulum disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan pada masanya. Seperti di masa sekarang kurikulum yang berlaku adalah Kurikulum Merdeka Belajar. Pada kurikulum merdeka belajar guru dibebaskan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang dapat mendidik dan menyenangkan untuk peserta didik. Konsep belajar yang kreatif, aktif, inovatif serta nyaman dapat membentuk karakter peserta didik sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ini. Pendidik juga harus berperan sebagai fasilitator untuk mewujudkan karakter peserta didik yang mampu berfikir kritis, terampil berkomunikasi dan berkolaborasi agar nantinya mampu menjadi sumber daya manusia yang berguna untuk bangsa dan negara (Indarta dkk., 2022).

Menurut Hijriati (2021) peserta didik sekolah dasar lebih senang pada pembelajaran yang sifatnya bermain atau menggunakan hal-hal konkret. Usia sekolah dasar termasuk pada tahapan operasional konkret karena ciri – cirinya yaitu memahami hal bersifat konkret. Maka dari itu penggunaan benda konkret atau dengan alat peraga akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik. Seperti pada suatu proses pembelajaran, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan memberikan materi kepada peserta didiknya. Media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, untuk itu peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti proses belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki peran sebagai alat atau sarana yang digunakan tenaga pendidik dalam proses penyampaian materi. Salah satu manfaat media pada proses pembelajaran yaitu untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran yang sifatnya abstrak. Pendidik dalam menggunakan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan di ajarkan, karena setiap media pembelajaran memiliki peranan yang berbeda-beda pada setiap materinya. Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang efisiensi, efektivitas dan daya tarik pada suatu proses pembelajaran. Menurut Hasan (2021) dalam memilih media pembelajaran pendidik harus menyesuaikannya dengan tujuan, materi, karakteristik dan kemampuan peserta didik di dalam suatu proses pembelajaran, sehingga nantinya dapat tercapai efektivitas dan efisiensi.

Di sekolah dasar, dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran tentu tidak terlepas dengan media pembelajaran. Khususnya pada pembelajaran IPAS, peserta

didik dipicu untuk menggali dan mengkaji fenomena yang berada di sekitarnya serta dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang di alaminya. Untuk itu sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru wali kelas IV di SD Negeri 9 Padangsambian yaitu ibu Ni Komang Indah Yani, S.Pd. pada tanggal 7 Agustus 2023, karakteristik siswa kelas IV dalam pembelajaran senang bermain dan sangat tertarik dengan media visual, tetapi saat ini pada proses pembelajaran siswa hanya mengandalkan dan bergantung pada media buku cetak LKS serta papan tulis sebagai sumber dan sarana belajar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran di kelas juga menunjukkan bahwa siswa kelas IV cenderung aktif, tetapi karena padat dan rumitnya mata pelajaran IPAS khususnya materi perubahan wujud benda, menyebabkan penyampaian materi pembelajaran di kelas menjadi kurang maksimal dan mengakibatkan siswa merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa tergolong rendah dan tidak mencapai KKTP yaitu dari 33 orang sebanyak 19 orang siswa tidak mencapai KKTP pada materi pembelajaran tersebut. Dengan demikian membuat guru sadar jika hanya bergantung pada media buku cetak LKS dan papan tulis, tidak akan cukup untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dipahami siswa. Maka dari itu guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan materi, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan hasil belajar siswa agar mencapai KKTP. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas yang menjelaskan bahwa karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian

tergolong aktif, senang bermain dan suka belajar menggunakan media visual yang menarik dan menyenangkan, maka salah satu media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran permainan ular tangga berbasis model *Problem Based Learning*. Media ini selain dapat menarik minat belajar siswa, juga dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yang dialaminya.

Rahayu dan Febriandi (2022) menyebutkan permainan ular tangga merupakan permainan yang banyak digemari oleh anak-anak khususnya sekolah dasar, serta manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga akan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menumbuhkan sikap kerjasama antar kelompok. Sejalan dengan hal tersebut menurut Aini Purnama dkk., (2023), media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Peserta didik akan berhadapan dengan berbagai masalah kontekstual, sehingga dalam memecahkan permasalahannya membutuhkan keterampilan berfikir kritis. Keterampilan dalam memecahkan suatu permasalahan melibatkan pemikiran yang logis, kritis serta sistematis.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiana dkk., (2019) mengenai media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV yang terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ningrum dan Mizan (2020) mengenai pengembangan media edukasi ular tangga berbasis model PBL di kelas V juga terbukti sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikembangkan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* yang akan diterapkan pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV Sekolah Dasar. Judul yang digunakan pada penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Siswa cenderung mengalami kejenuhan karena pembelajaran yang monoton.
2. Pembelajaran masih hanya berpatokan dengan buku cetak LKS dan papan tulis saja, sehingga diperlukan media sederhana sebagai sarana pembelajaran inovatif untuk membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Masih terdapat nilai belajar siswa yang dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).
4. Belum adanya pengembangan mengenai media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalah mencakup masalah-masalah yang ingin dipecahkan untuk memperoleh hasil yang maksimal. Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di SD Negeri 9 Padangsambian tahun ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian tahun ajaran 2023/2024, menurut riview ahli, uji kepraktisan media, uji perorangan, uji kelompok kecil?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 9 Padangsembian tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 9 Padangsembian tahun ajaran 2023/2024 menurut riview ahli, uji kepraktisan media, uji perorangan, uji kelompok kecil.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 9 Padangsembian tahun ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga. Di dalam media ini terdapat tiga kartu yang meliputi kartu merah untuk pertanyaan, kartu hijau untuk materi dan kartu kuning untuk bonus. Media pembelajaran ini juga memadukan gambar, teks dan warna untuk

menarik peserta didik, sehingga nantinya dapat menjadi bahan referensi atau memberikan masukan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini dapat membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

b. Bagi Guru

Hasil yang berupa media pembelajaran permainan ular tangga ini dapat memberikan referensi media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dalam pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif kebijakan sekolah untuk memotivasi guru – guru menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk mengatasi kendala dalam penyampaian materi pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan motivasi dan bahan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik siswa.

1.7 Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini, produk yang akan dihasilkan adalah produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* materi perubahan wujud benda siswa kelas IV sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Produk ini berupa media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Materi yang disajikan dalam satu topik pembelajaran saja yaitu perubahan wujud benda pada mata pelajaran IPAS kelas IV.
3. Media pembelajaran permainan ular tangga ini sebagai sebuah media yang dikemas untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bermuatan IPAS yaitu perubahan wujud benda, sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar.
4. Media pembelajaran permainan ular tangga ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa alat dan bahan seperti kertas karton, kertas print, kertas manila, gunting, lem tembak, dan masih banyak bahan dan peralatan lainnya.
5. Media pembelajaran permainan ular tangga ini dapat digunakan berkelompok di kelas dan dapat diaplikasikan langsung oleh siswa saat proses pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dibuat untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran agar dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Pada

pembelajaran di sekolah dasar siswa tentu mengharapkan pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan keadaan di lapangan pada saat proses pembelajaran di kelas, siswa merasa cepat bosan dan kurang aktif karena proses pembelajaran yang hanya menggunakan media buku cetak dan papan tulis serta dengan metode ceramah dalam penyampaian materi. Hal ini memberikan pengaruh yang sangat besar dalam proses belajar siswa.

Hasil produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif, tidak mudah bosan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dengan adanya media ular tangga ini siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang di pelajari. Untuk siswa yang agak lambat dalam memahami suatu materi dapat belajar secara berulang – ulang sampai siswa tersebut dapat memahami materi yang dipelajari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* ini memiliki beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda siswa kelas IV sekolah dasar yang di desain dengan semenarik mungkin dengan

memadukan gambar, teks dan warna sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar.

3. Media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda siswa kelas IV sekolah dasar ini dapat digunakan berkelompok di kelas dan dapat diaplikasikan langsung oleh siswa saat proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* yang digunakan untuk mengatasi permasalahan guru dalam menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 9 Padangambilan.
2. Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* ini hanya terbatas pada muatan IPAS materi perubahan wujud benda yang diperuntukan bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka perlu untuk memberikan definisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan menciptakan, merangkai, mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang nyata

dan harus di uji coba, sehingga nantinya produk tersebut dapat digunakan pada suatu proses pembelajaran di kelas.

2. Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan suatu media pembelajaran yang dimainkan oleh lebih dari satu orang. Media ini berbentuk papan permainan yang terbagi menjadi beberapa kotak kecil dan di beberapa kotak tersebut berisi beberapa gambar ular dan tangga yang terhubung dengan kotak lainnya. Pada media pembelajaran permainan ini terdapat bidak dan dalam menentukan langkah berjalannya sesuai dengan angka dadu yang keluar.
3. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan di dunia nyata sebagai suatu konteks untuk siswa dalam belajar berfikir kritis. Pada model ini siswa dilatih untuk memecahkan suatu masalah agar dapat memperoleh suatu pengetahuan baru dalam proses pembelajaran.
4. Pembelajaran IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. IPAS merupakan ilmu yang mengkaji interaksi antara makhluk hidup dan benda mati serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Untuk itu akan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena dan hal-hal yang terjadi di sekitarnya.