

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana pembelajaran untuk mengetahui kemampuan, keaktifan, dan bakat siswa. Keterliban siswa di dalam belajar merupakan kunci dari kesuksesan belajar (Mufidah *et al.*, 2020). Dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran. Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara pendidik dan siswa dalam lingkungan belajar yang bertujuan untuk memperoleh atau saling bertukar informasi. Dengan kata lain pembelajaran dan belajar merupakan salah satu unsur penting dalam melaksanakan pendidikan selain adanya siswa dan pendidik. Untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang optimal maka perlu adanya peran dari berbagai faktor seperti dari peran serta pendidik, media pembelajaran, sarana dan prasarana serta kesiapan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai tenaga profesional yang mengemban tugas mulia dalam mencerdaskan dan mendidik anak bangsa, seorang guru dituntut memiliki kompetensi yang dapat menunjang tugas tersebut.

Pendidikan dianggap penting karena dengan pendidikan nasib bangsa yang tertinggal bisa berubah menjadi negara maju. Pendidikan yang maju membuat bangsa menjadi maju. Perkembangan potensi manusia dapat diolah melalui kegiatan pendidikan yang biasanya diselenggarakan oleh pihak pemerintah maupun pihak swasta. Pendidikan bisa dikatakan sebagai sebuah proses kehidupan untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada individu untuk dapat hidup dan mampu melangsungkan kehidupan secara penuh sehingga menjadi individu yang

berpendidikan, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pendidikan merupakan suatu proses mendidik manusia menjadi manusia yang bermanfaat bagi nusa, bangsa dan negara (Andari, 2022).

Dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 menyebutkan bahwa pendidikan itu penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Kita dapat memahami bahwa pendidikan sangat penting, melalui pendidikan masyarakat dapat meningkatkan kesejahteraan, membangun peradapan bangsa, melestarikan kebudayaan dan lain-lain. Perhatian serius diberikan pemerintah dalam bidang pendidikan karena dari pendidikan kemajuan suatu negara dimulai. Perhatian yang dilakukan pemerintah diantaranya meningkatkan anggaran pendidikan, membuat kebijakan yang ada kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan, menyelesaikan permasalahan pendidikan dari tingkat paling dasar, menengah, dan tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemerintah berupaya memperbaiki kualitas pendidikan sehingga mampu bersaing dengan negara maju lainnya.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2004 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang memang diperlukan diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara (Angga *et al.*, 2022). Sistem pendidikan nasional memiliki 3 komponen utama yakni: guru, siswa, dan kurikulum dimana ketiganya menjadi sebuah kesatuan yang tidak terpisahkan dalam menunjang proses pembelajaran (E. C. Sari, 2022). Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa

kurikulum adalah seperangkat rencana pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar, serta cara yang telah digunakan juga dijadikan pedoman dalam penyelenggaraan dari proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan secara nasional (Rahayu *et al.*, 2022).

Pendidikan selalu berkaitan dengan kurikulum. Kurikulum merupakan alat yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga bisa dikatakan bahwa kurikulum merupakan rujukan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia (Angga *et al.*, 2022). Dalam pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kurikulum tentu tidak dapat dipandang sebelah mata sebagai dokumen saja melainkan sebagai alat dan juga acuan tempat para pelaksana pendidikan untuk melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar terbaik untuk mencapai tujuan pendidikan. Dasar atau pandangan hidup dalam pendidikan ditunjukkan dalam kurikulum. Hal ini tentu menggambarkan tujuan pendidikan yang akan dicapai dalam pendidikan. Kurikulum diciptakan dengan tujuan untuk mempermudah proses pendidikan. Kenyataannya, kurikulum yang ada sering berubah sehingga menyebabkan kebingungan sehingga proses pendidikan menjadi terhambat.

Kementerian Pendidikan Budaya, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim telah meluncurkan secara resmi kurikulum prototipe baru yaitu Kurikulum Merdeka, kurikulum sebagai salah satu konsep yang menuntut kemandirian bagi siswa (Manalu *et al.*, 2022). Implementasi kurikulum merdeka dengan keunggulan siswa belajar lebih bermakna melalui tercipta nalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan dan berakhlak mulia (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Karakteristik utama kurikulum merdeka mencetak Profil Pelajar Pancasila berbasis pembelajaran proyek dan

pengembangan karakter, memfokuskan materi pokok (esensial) dengan materi literasi dan numerasi, serta pembelajaran lebih fleksibel lewat pembelajaran terdeferensiasi sesuai konteks dan muatan lokal (Inayat, 2022).

Dalam proses belajar mengajar tentu saja pendidik harus bisa membangun serta menciptakan suasana belajar yang sangat menarik untuk memungkinkan siswa memahami materi yang disampaikan, terutama dalam muatan IPAS. Muatan IPAS merupakan muatan yang digunakan dalam kurikulum merdeka ini dimana dalam muatan IPAS siswa bisa mempelajari muatan IPA dan IPS. Sangat pentingnya peranan IPAS dalam kurikulum merdeka, pembelajaran IPAS sangat bermanfaat dalam kurikulum merdeka, karena muatan IPAS bisa disesuaikan dengan kebutuhan setiap daerah dan juga memberikan keleluasaan dalam pengembangan kurikulum, serta memberikan banyak pengalaman belajar siswa, mengembangkan minat pada sains dan teknologi, dan mendorong minat belajar siswa untuk lebih aktif (Budiwati *et al.*, 2023). Hasil belajar bisa didefinisikan sebagai transformasi yang terjadi setelah melalui proses pembelajaran. Siswa memiliki hasil belajar yang bervariasi termasuk yang memuaskan, sedang, dan kurang memuaskan (Handayani & Subakti, 2020).

Pembelajaran IPAS juga dapat membantu siswa dalam mempersiapkan diri untuk mengambil peran penting dalam membangun masyarakat yang lebih berkelanjutan (Wati, 2021). Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diajarkan tentang pentingnya memelihara lingkungan dan mengelola sumber daya alam dengan bijak, serta mendorong pengembangan teknologi yang berkelanjutan dan ramah lingkungan (Apriliani *et al.*, 2023), hendaknya IPAS dapat dikuasai dan dipahami agar bisa menjadi muatan pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran IPAS dilakukan dengan metode yang harus disesuaikan dengan siswa. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran menggunakan istilah "media" untuk menggambarkan alat atau medium yang digunakan untuk mengekspresikan pengertian, mengolah data, dan menyusun kembali informasi dalam bentuk visual dan verbal. Dalam penggunaannya media dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Hasanah, 2020).

Media didefinisikan sebagai alat mediasi yang dapat dimanfaatkan untuk mempresentasikan maksud atau tujuan yang telah diharapkan (Karo-Karo *et al.*, 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 *et al.*, 2017). 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.

Namun pada kenyataan di lapangan, sekarang ini penggunaan serta pengembangan media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal, khususnya pada pembelajaran IPAS yang diterapkan saat ini. Pada sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang ada di

lingkungan sekolah seperti media gambar yang ada didinding kelas dan hanya memanfaatkan buku yang telah disediakan saja sehingga terkadang siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang begitu-begitu saja. Menurut peneliti dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga siswa kelas VI bisa belajar juga diselingi dengan bermain, karena pada dengan adanya media ular tangga siswa dapat mengenal macam-macam media pembelajaran yang beragam, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang baru bagi siswa.

Penggunaan media ular tangga ini juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa dapat lebih semangat dalam pembelajaran. Adapun kelebihan media pembelajaran ular tangga yaitu (1) siswa dapat belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran. Mengingat media pembelajaran ular tangga memiliki banyak kelebihan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti mengharapkan agar media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Bontihing diperoleh masalah bahwa dalam proses pembelajaran alat peraga atau media yang ada di sekolah masih terbatas, sedangkan dalam pembelajaran guru harus dituntut kreatif dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran. Menurut peneliti hasil dari wawancara yang dilakukan dengan wali kelas VI, disekolah tersebut perlu media ular tangga agar pembelajaran tidak monoton sehingga dapat mengatasi rasa bosan siswa saat pelaksanaan proses belajar mengajar dikelas. Peneliti juga ingin menerapkan media ular tangga agar

pembelajaran menjadi lebih bermakna serta menciptakan pengalaman belajar bagi siswa.

Serta dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga, peneliti dan guru dapat melakukan pengayaan terhadap siswa untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media seperti media gambar bisa saja digunakan pada pembelajaran, akan tetapi jika penggunaan media elektronik seperti penggunaan LCD belum bisa diterapkan karena sarana dan prasarana di sekolah belum memadai. Penggunaan media dalam pembelajaran masih jarang diterapkan dalam proses belajar mengajar, guru masih cenderung menggunakan media yang disediakan oleh sekolah seperti : gambar-gambar yang tersedia dikelas, teks bacaan ataupun media yang tersedia dilingkungan sekolah dan mudah didapat.

Sehubungan dengan itu dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar siswa juga masih banyak yang kurang dari nilai kkm. Hal ini ditunjukkan dari hasil ulangan harian mereka. Karena yang mereka lakukan hanya melihat teks ataupun bacaan-bacaan dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Keterbatasan media pendukung mengakibatkan proses belajar siswa tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa. Secara umum manfaat media pelajaran adalah memperlancar interaksi atau penyampaian informasi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Nilai pengetahuan hasil observasi di SD Negeri 2 Bontihing kelas VI pada tema 8 Bumiku muatan IPS tahun ajaran 2023/2024 disajikan pada Tabel 1.1 dan Tabel 1.2.

Tabel 1.1
Data Nilai Pengetahuan K13 Semester 2 IPS Sub Tema 1

No	Nilai KKM	Keterangan	Jumlah
1	≥ 70	Tuntas	6
2	≤ 70	Tidak Tuntas	11
Jumlah			17

(Sumber: Arsip Nilai SD Negeri 2 Bontihing, 2023/2024)

Berdasarkan tabel di atas, nilai pengetahuan siswa pada Sub Tema 1 tahun ajaran 2023/2024 terdapat total 17 siswa yang dinilai. Dari jumlah tersebut, sebanyak 6 siswa berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 70 dan dinyatakan tuntas. Sementara itu, 11 siswa memperoleh nilai ≤ 70 dan dinyatakan tidak tuntas.

Tabel 1.2
Data Nilai Pengetahuan K13 Semester 2 IPS Sub Tema 2

No	Nilai KKM	Keterangan	Jumlah
1	≥ 70	Tuntas	7
2	≤ 70	Tidak Tuntas	10
Jumlah			17

(Sumber: Arsip Nilai SD Negeri 2 Bontihing, 2023/2024)

Berdasarkan tabel di atas, nilai pengetahuan siswa pada Sub Tema 2 tahun ajaran 2023/2024 terdapat total 17 siswa yang dinilai. Dari jumlah tersebut, sebanyak 7 siswa berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 70 dan dinyatakan tuntas. Sementara itu, 10 siswa memperoleh nilai ≤ 70 dan dinyatakan tidak tuntas. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kelas IV masih menghadapi kesulitan dalam mencapai target KKM untuk mata pelajaran IPS.

Selain hasil belajar pada tahun ajaran sebelumnya, peneliti juga melanjutkan dengan studi dokumen nilai sumatif pada pelajaran IPAS muatan IPS semester ganjil siswa kelas VI SD Negeri 2 Bontihing tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan dari hasil studi dokumen nilai sumatif IPAS muatan IPS disajikan pada Tabel 1.3.

Tabel 1.3
Data Nilai Sumatif pada BAB 2 Cerita tentang Indonesia Kita

No	Nilai KKTP	Keterangan	Jumlah
1	≥ 68	Tuntas	5
2	≤ 68	Tidak Tuntas	15
Jumlah			20

(Sumber. Daftar Nilai IPAS kelas VI tahun ajaran 2024/2025)

Pada tahun ajaran baru nilai siswa kelas VI Bab 2 Cerita tentang Indonesia Kita masih banyak yang di bawah KKTP atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Terdapat 20 siswa yang sudah dinilai. Dari jumlah tersebut, sebanyak 5 siswa berhasil mencapai nilai KKTP dengan nilai ≥ 68 dan dinyatakan tuntas. Sementara itu, 15 siswa memperoleh nilai ≤ 68 dan dinyatakan tidak tuntas. Dilihat dari tahun ajaran sebelumnya dan tahun ajaran baru masih banyak siswa yang nilainya di bawah kriteria, maka dapat disimpulkan pembelajaran dan media yang digunakan belum efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di atas, peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan di dalam kelas. Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada siswa. Dengan adanya suatu media guru dapat menarik

perhatian siswa. Penggunaan media yang belum pernah diterapkan di sekolah juga dapat membuat pengalaman belajar yang baru juga bagi siswa. Keterbatasan yang ada di sekolah, bukan tidak mungkin bagi guru untuk membuat sendiri media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, sekaligus media pembelajaran yang dibuat tersebut juga bermanfaat bagi orang banyak seperti guru dan siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga di atas di harapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS tentang Bumi Kita Terancam Bahaya. Siswa dapat belajar sambil bermain dengan memahami materi masalah sosial dari gambar dan teks materi. Kemudian menjawab beberapa pertanyaan yang ada. Selain itu tampilan media ular tangga ini di lengkapi dengan gambar dan desain yang berwarna sehingga menarik dan tidak memberikan rasa bosan bagi siswa.

Berdasarkan pada permasalahan di atas maka media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media Ular Tangga IPAS kelas VI dengan topik Bumi Kita Terancam Bahaya. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini siswa diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga siswa secara aktif melakukan pembelajaran ini. permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa terutama dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media masih berupa gambar dan teks bacaan membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran.
- 2) Kurang adanya inovasi dan kreativitas yang dilakukan oleh guru perihal pengembangan suatu media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
- 3) Media yang digunakan masih terbatas dan belum pernah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
- 4) Masih kurang dan belum meratanya ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah.
- 5) Pada saat proses pembelajaran berlangsung, pembelajaran belum kondusif serta pembelajaran cenderung membuat siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Hasil belajar siswa yang seharusnya bisa dimaksimalkan menjadi belum maksimal.
- 7) *Respons* siswa kurang tertarik ketika belajar, dikarenakan hanya menggunakan buku teks yang memunculkan rasa cepat bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang ada pada penelitian pengembangan ini dapat diselesaikan. Penelitian pengembangan yang dilakukan dibatasi pada media permainan ular tangga berbasis kompetisi pada materi Bumi Kita Terancam Bahaya muatan IPAS kelas VI di Sekolah Dasar.

1.4 Perumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana rancang bangun pengembangan media ular tangga berbasis kompetisi pada materi Bumi Kita Terancam Bahaya muatan IPS kelas VI di Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana validitas media ular tangga berbasis kompetisi pada materi Bumi Kita Terancam Bahaya muatan IPS kelas VI di Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kompetisi pada materi Bumi Kita Terancam Bahaya muatan IPS kelas VI di Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas media ular tangga berbasis kompetisi pada materi Bumi Kita Terancam Bahaya muatan IPS kelas VI untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1) Untuk menghasilkan media ular tangga berbasis kompetisi pada materi Bumi Kita Terancam Bahaya muatan IPS kelas VI di Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas media ular tangga berbasis kompetisi pada materi Bumi Kita Terancam Bahaya muatan IPS kelas VI di Sekolah Dasar.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kompetisi pada materi Bumi Kita Terancam Bahaya muatan IPS kelas VI di Sekolah Dasar.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media ular tangga berbasis kompetisi pada materi Bumi Kita Terancam Bahaya muatan IPS kelas VI untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran guna mempermudah dan memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini memiliki manfaat baik segi teoretis maupun praktis. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, penelitian pengembangan ini memiliki beberapa manfaat.

1.6.1 Manfaat Teoretis

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

IPAS. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran, dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga pengetahuan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis ialah manfaat yang bersifat terapan dan dapat segera digunakan untuk keperluan praktis, misalnya memecahkan suatu masalah, membuat keputusan, memperbaiki suatu program yang sedang berjalan. Manfaat praktis pada penelitian ini dapat dilihat dari siswa, guru, dan pembaca. Berikut ini akan diuraikan manfaat praktis dari ketiganya:

a. Bagi Guru

Media pembelajaran ini merupakan media permainan ular tangga IPAS 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 IPAS 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 IPAS lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berbentuk seperti permainan ular tangga yang disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat dalam pembelajaran IPAS. Beberapa uraian mengenai spesifikasi media diantaranya:

- 1) Media permainan ular tangga dibuat sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang berupa media visual yang berbentuk cetak dengan ukuran 24 cm x 24 cm yang dikembangkan dengan variasi warna yang dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar.
- 2) Permainan ular tangga terdiri dari beberapa unsur diantaranya papan permainan, dadu, pion, kartu yang berisi soal, dan kartu informasi.
- 3) Papan permainan ular tangga berbentuk seperti papan catur yang dikombinasikan dengan berbagai warna disetiap kolomnya. Terdapat beberapa kolom yang berisi perintah untuk kartu pertanyaan dan kartu informasi. Serta dilengkapi dengan gambar ular yang menunjukkan turun kekolom yang dituju dan gambar tangga menunjukkan naik kekolom yang dituju.
- 4) Permainan ular tangga terdapat beberapa kartu diantaranya kartu pertanyaan dan kartu informasi. Untuk mendapatkan sebuah kartu, pemain harus mengundi dadu dan bermain dimana kolom yang didapat, maka selanjutnya pemain dapat membuka kartu sesuai nomor kolom yang didapat.
- 5) Dadu digunakan dalam permainan ular tangga sebagai alat untuk menjalankan pion menuju pada kotak atau kolom dalam papan permainan ular tangga.

- 6) Permainan ular tangga dilengkapi dengan cara permainan dan terdapat berbagai macam kartu yang setiap kartunya terdapat beberapa soal yang di dalamnya jika menjawab dengan benar dapat maju ke kotak berikutnya serta dapat melempar dadu lagi sekali dan jika salah mundur ke kotak sebelumnya sampai menunggu kembali giliran mengundi dadu.
- 7) Materi dalam permainan ular tangga adalah tentang materi pembelajaran IPAS kelas VI. Materi pembelajaran tentunya difokuskan pada materi Bumi Kita Terancam Bahaya kelas VI Sekolah Dasar.

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 IPAS 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, dan menyajikan lingkungan belajar yang lebih efektif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Kompetisi ini sebagai berikut :

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Saat proses pembelajaran, media permainan ular tangga IPAS belum pernah diterapkan dan digunakan oleh guru.
- 2) Penerapan media permainan ular tangga IPAS 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 IPAS ialah suatu alat peraga yang memudahkan siswa dalam mencerna substansi pada pembelajaran IPAS serta mampu mengikutsertakan siswa untuk aktif pada pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ular tangga ini terbatas pada muatan IPS yang terdapat pada materi Bumi Kita Terancam Bahaya kelas VI dan hanya diberikan pada siswa kelas VI. Hal itu dikarenakan keterbatasan waktu, finansial, tenaga, dan sumber daya maka dari itu Media Ular Tangga tidak diperbanyak.

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) Bab 7 dengan judul "Bumi Kita Terancam Bahaya" pada pelajaran kelas 6 membahas berbagai ancaman yang dihadapi Bumi akibat ulah manusia dan fenomena alam. Materi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya menjaga lingkungan dan mengurangi kerusakan yang terjadi. Kerusakan Bumi disebabkan oleh dua faktor utama, yaitu kegiatan manusia dan fenomena alam.
- 3) Media pembelajaran permainan ular tangga ialah alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membangun minat belajar siswa, serta membantu siswa mencerna materi dalam pelajaran IPAS muatan IPS.
- 4) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam yang menjadi satu, sehingga siswa dapat mempelajari alam dan kehidupan sosialnya secara bersamaan.
- 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*).