

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab akan ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (8) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu upaya untuk dapat dilakukan dengan sengaja atau struktur untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, serta dapat memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi pada dirinya secara aktif. Melalui Pendidikan peserta didik dapat memperkuat nilai-nilai spiritual keagamaan, mengendalikan diri, dan membentuk kepribadian yang memiliki akhlak yang mulia (Pristiwanti dkk, 2022). Pendidikan yaitu sebuah wadah yang digunakan untuk proses perubahan tingkah laku seseorang mencapai suatu yang diinginkan (Fadhilah, 2021). Dengan adanya Pendidikan seseorang akan dapat belajar dari belum mengerti menjadi paham atau tau, karena secara sadar maupun tidak sadar manusia pasti sudah pernah melakukan pendidikan. Belajar tidak hanya dapat dilakukan di sekolah, namun belajar dapat dilakukan dimana saja seperti di rumah, di lingkungan Masyarakat, maupun di sekolah. Pendidikan yang dilaksanakan di sekolah berkaitan dengan pembelajaran (Dewi & Wiarta., 2023).

Menurut Faizah & Kamal (2024), mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas utama yang melibatkan proses interaksi secara langsung antara pendidik maupun peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang

diingkan. Pembelajaran juga didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana yang dapat dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Dalam konteks belajar dan Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan Pendidikan (Wahyuni dkk., 2023). Belajar dan pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya dan meningkatkan kualitas hidupnya. Dengan hal tersebut, penting bagi seorang pendidik untuk dapat mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai Bagi peserta didik. Metode pembelajaran yang efektif dan efisien, akan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah (Zai & Mulyono, 2022).

Pendidik yaitu sebagai ujung tombak Pendidikan yang bertanggung jawab terhadap generasi penerus bangsa. Pendidik yang profesional berperan utama dalam membimbing serta mengarahkan peserta didik. Menurut Sulistiani & Nugraheni, (2023) Guru adalah fasilitator utama yang terdapat pada jenjang sekolah dasar, guru juga disebut sebagai kunci yang paling penting dalam keberhasilan Pendidikan terhadap peserta didik. Namun peran guru bukan hanya sebagai media yang mentranfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi pendidik akan selalu menjadi motivator bagi peserta didik agar peserta didik menjadi memiliki prestasi yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik (Amiruddin & Fahmi, 2022). Peran pendidik sangatlah mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik, pendidik juga harus menerapkan strategi pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang baik. Pendidik yang professional dalam bidangnya harus memiliki kompetensi yang baik dalam bidang materi yang akan diajarkan serta metode pembelajaran yang digunakan (Putri dkk, 2024). Dengan hal itu pendidik

harus memiliki ide yang kreatif dalam mengembangkan materi serta metode, untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menambah rasa semangat peserta didik, dan mendapatkan hasil belajar yang optimal (Sari & Dewi Anzelina, 2024).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata Pelajaran yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar. Mata Pelajaran IPAS berhubungan dengan belajar secara sistematis untuk mempelajari alam sekitar. Pembelajaran IPAS ini tidak hanya belajar mengenai konsep-konsep, fakta-fakta, maupun prinsip-prinsip saja, akan tetapi peserta didik juga diharapkan dapat mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya. Sehingga dapat diterapkan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari (Sakila dkk, 2023). Pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik pasti memiliki karakteristik masing-masing. Setiap pendidik pasti juga memiliki cara tersendiri untuk menghadapi karakteristik peserta didik. Begitupula pada Pelajaran IPAS, materi IPAS juga terkenal cukup sulit dipahami oleh peserta didik. Salah satunya yaitu pada materi sistem pencernaan manusia pada kelas V Dimana pada materi cukup padat, sehingga sulit untuk mereka memahami. sistem pencernaan manusia adalah suatu sistem yang ada didalam tubuh yang berperan sebagai mencerna makanan yang dimulai dari mulut hingga anus (An & Hadits, 2022). Materi ini juga tergolong cukup sulit, maka dari itu penting adanya penggunaan media pembelajaran agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi-materi sistem pencernaan manusia yang disampaikan oleh guru (Putra & Wulandari, 2021).

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan

proses pembelajaran, dengan itu materi yang diajarkan akan lebih tersampaikan. Media pembelajaran juga sarana utama sebagai penyampaian pesan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui berbagai cara dalam penyampaian informasi, guru harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran tidak hanya dapat merangsang pikiran peserta didik saja, namun media pembelajaran juga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Media pembelajaran juga digunakan sebagai perantara yang dapat menyampaikan pesan maupun informasi agar dapat sesuai dengan tujuan Pendidikan yang ingin dicapai (Ramadani dkk, 2023).

Pengembangan media pembelajaran bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan Pendidikan di sekolah sesuai dengan Undang - Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen mengatur kompetensi guru dalam penguasaan media pembelajaran, melalui penggunaan media pembelajaran pendidik akan dapat lebih mudah dalam mengkomunikasikan materi dan peserta didik akan lebih mudah untuk memahami serta terbantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran pada umumnya yang sesuai pada Depdiknas (2006), yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Media pembelajaran memiliki berbagai tujuan utama yaitu sebagai: 1) menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta memperhatikan karakteristik peserta didik, lembaga maupun lingkungan sosialnya. 2) media pembelajaran juga akan dapat membantu peserta didik dalam mencari bahan ajar selain menggunakan buku

pelajaran. 3) mempermudah pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran, Dimana peserta didik akan merasa senang dan mudah sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik (Nurhasanah dkk, 2022).

Namun kenyataannya masih banyak siswa yang kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, Dimana hal tersebut membuat hasil belajar peserta didik menurun. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor dalam proses pembelajaran dan faktor dalam lingkungan terdekat. Yaitu pada faktor pembelajaran banyak pendidik yang kurang menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan materi pembelajaran dan perkembangan teknologi yang makin pesat sedangkan pada faktor lingkungan terdekat yaitu keluarga masih banyak peserta didik yang kurang mendapatkan perhatian dari orang tua, dikarenakan orang tua dari peserta didik yang sibuk dengan pekerjaannya. Gangguan lainnya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, pendidik masih sering menggunakan metode tanya jawab dan ceramah dalam menjelaskan materi. Dengan mendengarkan ceramah pendidik tidak hanya membuat siswa menjadi bosan dan jenuh, namun akan dapat membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran IPAS. Menurut Nisa (2022), menjelaskan bahwa metode pembelajaran bisa juga diartikan sebagai Teknik pengajaran yang dapat memberikan suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik. Segala metode yang digunakan oleh pendidik itu harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik masing-masing, metode juga suatu penyusunan strategi pada media pembelajaran yang akan digunakan. Selain itu, media pembelajaran akan dapat merangsang peserta didik untuk lebih banyak bereaksi dan berkontribusi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 17 April 2025 bersama dengan guru wali kelas V di SD Negeri 11 Padangsembian. Hasil belajar peserta didik kelas V masih tergolong rendah, dilihat dari 30 peserta didik hanya 12 orang yang memenuhi KKTP dan ada 18 orang siswa yang belum memenuhi KKTP. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Selama proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media cetak seperti buku paket dan LKS, serta penggunaan media digital hanya berupa *powerpoint* yang bersifat masih pasif dan kurang interaktif. Padat dan rumitnya materi IPAS, terutama pada materi sistem pencernaan, yang menjadikan peserta didik cepat merasa jenuh di kelas. Selain itu, partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran juga masih rendah. Mereka cenderung pasif dan hanya mau menjawab pertanyaan jika ditunjuk secara langsung oleh guru. Peserta didik juga belum menunjukkan antusias yang tinggi terhadap pembelajaran karena metode yang digunakan kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Mereka sangat menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik yang berbasis digital, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Salah satu Solusi yang sesuai adalah menggunakan media pembelajaran ular tangga digital, yang memungkinkan siswa dapat belajar sambil bermain. Media ini tidak hanya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka, tetapi juga akan melatih kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dan memahami isi materi dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

Menurut Suartama dkk., (2024) menyatakan bahwa materi pembelajaran yang



teoritis dan monoton serta kurangnya interaksi dalam pembelajaran, akan menyebabkan peserta didik cenderung pasif bahkan kehilangan minat dan fokus dalam belajar. Oleh karena itu, gamifikasi muncul sebagai pendekatan yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pencapaian akademik siswa. Sejalan dengan hal itu, Puger dkk., (2024) juga menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan sangat penting untuk menumbuhkan motivasi, keterlibatan, serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Dalam konteks siswa di sekolah dasar, permainan edukatif berbasis digital seperti ular tangga dinilai sangat sesuai karena dapat menggabungkan elemen pembelajaran dan kesenangan yang interaktif. Menurut Sukmana dkk., (2023) mengungkapkan bahwa permainan edukatif berbasis digital seperti ular tangga sangat berpotensi besar dalam mendorong partisipasi aktif siswa karena mampu menyampaikan materi secara menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Juliana (2021) yang berjudul pengembangan media ular tangga sis perman pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN 1 Labuan Lombok. Persamaan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu pada media yang dikembangkan adalah media ular tangga, persamaan lainnya yaitu bermain secara berkelompok. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2023), penelitian ini juga memiliki kesamaan dalam pemilihan media yang digunakan, namun memiliki perbedaan dalam materi yang dikembangkan. Dalam penelitian ini membuat media ular tangga berbasis digital dengan menggunakan website genially. media pembelajaran ular tangga digital tidak sama dengan media pembelajaran ular tangga di kertas, perbedaannya

terdapat pada tempat pengaksesan, jika media ular tangga digital dapat diakses melalui *handphone* maupun *laptop* sedangkan media ular tangga berbasis kertas lebih mudah rusak, media ular tangga digital tersebut sudah dilengkapi setiap kotaknya dengan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi, media tersebut dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, Latihan soal, permainan ular tangga, dan profil pengembang. Dengan begitu media ular tangga berbasis digital ini akan sangat layak dipakai dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang akan diterapkan pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia di kelas V di sekolah dasar. Judul yang digunakan pada penelitian ini adalah “ Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 11 Padangsembian “.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar IPAS, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Hasil belajar peserta didik kelas V masih tergolong rendah, dilihat dari 30 peserta didik hanya 12 orang yang memenuhi KKTP dan ada 18 orang siswa yang belum memenuhi KKTP.
2. Pembelajaran masih berpatokan dengan menggunakan media cetak seperti: buku paket, LKS, dan menggunakan media digital hanya sebatas penggunaan power point, sehingga diperlukan adanya media pembelajaran



yang sederhana sebagai alat bantu peserta didik dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar.

3. Peserta didik cenderung pasif dan aktif dalam proses pembelajaran.
4. Belum adanya pengembangan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 11 Padangsembian yang menarik dan menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menyukai pembelajaran bermain sambil belajar.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka diperlukan suatu pembatasan masalah agar masalah utama dapat diselesaikan dengan cara optimal. Penelitian ini memberikan batasan pada masalah pada hasil belajar peserta didik kelas V masih tergolong rendah, dilihat dari 30 peserta didik hanya 12 orang yang memenuhi KKTP dan ada 18 orang siswa yang belum memenuhi KKTP. Serta kurangnya media yang bervariasi selama proses pembelajaran IPAS. Selama proses pembelajaran masih berpatokan dengan menggunakan media cetak seperti: buku paket, LKS, dan menggunakan media digital hanya sebatas penggunaan power point sehingga menyebabkan peserta didik menjadi bosan, kurang aktif, dan rendahnya hasil belajar mereka. sehingga dilakukan pengembangan media untuk dapat memecahkan masalah tersebut, melalui pengembangan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 11 Padangsembian.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 11 Padangsambian?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 11 Padangsambian?
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 11 Padangsambian?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 11 Padangsambian.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 11 Padangsambian.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 11 Padangsambian.

## 1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pada penelitian ini, produk yang akan dihasilkan adalah produk berupa media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media ular tangga berbasis digital dikembangkan sesuai dengan mata Pelajaran IPAS pada materi sistem pencernaan manusia.
2. Media ular tangga berbasis digital dirancang untuk dipakai sebagai sumber belajar dan memudahkan guru dalam penyampaian mata pelajaran IPAS pada materi sistem pencernaan manusia.
3. Media ular tangga digital dikembangkan dengan memanfaatkan *website Genially*.
4. Media ular tangga berbasis digital dikembangkan untuk dapat mudah diakses melalui *handphone* maupun *laptop*.
5. Media ular tangga berbasis digital dapat digunakan secara berkelompok saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
6. Media ular tangga digital sudah terdapat petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, Latihan soal, *games*, dan profil pengembang.
7. Sasaran produk yang dikembangkan diperuntukan untuk siswa kelas V.

## 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media ular tangga berbasis digital ini memiliki beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media ular tangga berbasis digital pada mata Pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar.
2. Media ular tangga berbasis digital pada mata Pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar, yang dilengkapi didalam medianya seperti: petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, Latihan soal, *games*, dan profil pengembang.
3. Media ular tangga berbasis digital pada mata Pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar, dapat digunakan secara berkelompok di kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung. dan media ular tangga digital dapat diakses melalui *handphone* dan *laptop*

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa media ular tangga berbasis digital yang digunakan untuk mengatasi permasalahan guru dalam menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 11 Padang sambian
2. Pengembangan media ular tangga berbasis digital hanya terbatas pada mata Pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia yang diperuntukan untuk siswa kelas V

### 1.8 Definisi Istilah

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

1. Penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan yang menciptakan, merangkai, mengembangkan, dan menciptakan produk yang nyata, produk tersebut harus dapat di uji cobakan terlebih dahulu, sebelum digunakan di dalam kegiatan pembelajaran nantinya.
2. Media pembelajaran ular tangga berbasis digital adalah sebuah alat pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif, meningkatkan keterampilan, dan menumbuhkan rasa semangat serta antusias mereka dalam belajar. Selain itu peserta didik juga akan menjawab pertanyaan yang ada pada setiap kotak dalam permainan, sehingga disana mereka akan dapat memperdalam konsep serta pemahaman mereka
3. Pembelajaran IPAS  
Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah suatu proses yang akan mengajarkan siswa tentang hal-hal yang ada di sekitar kita. Contohnya seperti tumbuhan, hewan, benda, dan fenomena alam. Melalui pembelajaran IPAS peserta didik diajak untuk memahami bagaimana segala sesuatu dapat bekerja dengan cara melakukan eksperimen, mengamati, dan mencari Solusi dari berbagai permasalahan yang terjadi. Dengan hal itu peserta didik akan dapat berpikir secara kritis.