

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu tolak ukur yang mempunyai pengaruh besar dalam kemajuan bangsa dimana sumber daya manusia yang berkompeten di bidangnya masing-masing menunjukkan berhasilnya bangsa tersebut mengelola pendidikan di Negaranya. Indonesia sendiri menetapkan berbagai peraturan tertulis dalam mengelola sistem pendidikannya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah suatu cara atau usaha yang digunakan agar peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mewujudkan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta dapat menggali atau mengembangkan potensi yang dimiliki dalam dirinya. Pentingnya pendidikan dalam perkembangan suatu bangsa juga dijabarkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 1 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan tanpa terkecuali dan PP No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Standar Nasional Pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah merupakan suatu kriteria minimal tentang sistem pendidikan. Kriteria-

kriteria tersebut meliputi Standar Isi, Standar Proses, Standar Kompetensi Lulusan, Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan, Standar Pembiayaan, dan Standar Penilaian Pendidikan. Delapan standar kriteria yang termasuk kedalam Standar Nasional Pendidikan tersebut merupakan salah satu usaha pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Pengembangan, pemantauan, dan pelaporan dari pencapaian standar nasional pendidikan dibentuk suatu Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang bertugas untuk memantau tujuan pendidikan nasional sesuai dengan kriteria yang ada. Pemerintah juga melakukan usaha lain yakni melakukan akreditasi pada setiap jenjang pendidikan untuk menentukan kelayakan program pada satuan pendidikan yang dilakukan secara objektif, adil, transparan, dan komprehensif dengan menggunakan instrumen dan kriteria yang mengacu pada Standar Pendidikan Nasional. Selain itu, pemerintah juga melakukan peninjauan dan pengembangan kurikulum yang digunakan dengan melakukan peninjauan dan pembaharuan kurikulum 2006 yang berlaku sebelumnya menjadi kurikulum 2013 yang diterapkan serentak sampai saat ini. Hibra dan Soetojo (2016) menyatakan bahwa penerapan kurikulum 2013 saat ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif, produktif dan inovatif dalam proses pembelajaran dimana pendidik hanya berperan sebagai fasilitator. Peserta didik diharapkan dapat menemukan konsep materinya sendiri melalui pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik sebagaimana dimaksud dalam Permendikbud No 81A Tahun 2013 yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan.

Pendekatan saintifik diperlukan dalam pembelajaran IPA karena IPA lebih mengutamakan pengembangan proses dalam pembelajaran. Pembelajaran IPA di

SMP terdiri atas tiga bidang ilmu yakni Kimia, Biologi, dan Fisika yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Ilmu Pengetahuan Alam atau biasa disebut dengan IPA merupakan mata pelajaran yang berisikan materi dengan cakupan yang luas dan berkaitan dengan alam yang menyebabkan pembelajarannya sangat kompleks dan kurang digemari oleh peserta didik (Trianto, 2012). Selain itu, pembelajaran IPA di sekolah kurang menyenangkan karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi yang mengakibatkan peserta didik pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Krisnawati (2009) menyatakan bahwa pembelajaran IPA yang dibelajarkan di sekolah akan menyenangkan jika peserta didik terlibat aktif dalam mengamati, memahami, dan memanfaatkan pembelajaran yang diterimanya melalui gejala-gejala alam yang ada disekitarnya dan juga pendidik sebagai fasilitator harus dapat mengelola kelas dan mengetahui karakteristik dari peserta didik di kelas sehingga dapat menerapkan model dan media pembelajaran dengan baik.

Pendidik memegang peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Ketika proses pembelajaran berlangsung, pendidik mempunyai tanggung jawab untuk mengelola proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi yang akan dipelajarinya. Selain peserta didik yang dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan proses pembelajaran dengan menerapkan model dan media pembelajaran secara kreatif. Beberapa cara yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran seperti menggunakan media berupa power point, menggunakan berbagai model, strategi dan metode diskusi serta eksperimen dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Padmanaba (2013) menyatakan bahwa

pemilihan media dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Penggunaan media harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di kelas dan pertimbangan lainnya agar media yang digunakan dapat memberikan manfaat yang sesuai. Juliantara (2009) juga menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi peserta didik dalam pemahaman materi jika media yang digunakan sesuai dengan keadaan peserta didik di dalam kelas. Selanjutnya, menurut Sohibun dan Ade (2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas dapat mengaktifkan peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran karena pembelajaran berpusat pada peserta didik. Selain itu motivasi untuk belajar menjadi meningkat karena adanya variasi pembelajaran yang baru dan tidak monoton.

Fakta yang terjadi di lapangan ternyata masih jauh dari harapan. Berdasarkan temuan yang diperoleh menyatakan bahwa kurangnya media seperti LCD, proyektor dan media pembelajaran lainnya di sekolah, fasilitas belajar beberapa peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran masih kurang, peserta didik lebih antusias dalam bermain dan letak sekolah yang berada di desa menyebabkan jaringan internet masih terkendala. Hal tersebut didukung kembali dalam penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2013) menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPA yang dilakukan, pendidik masih cenderung mendominasi pembelajaran dan peserta didik cenderung pasif sehingga pemahaman akan materi yang dipelajari kurang terserap dengan baik oleh peserta didik karena konsep materi yang diajarkan tidak sepenuhnya ditemukannya sendiri. Selain itu penggunaan media pembelajaran di dalam kelas masih kurang karena kurang tersedianya media pembelajaran di sekolah menyebabkan motivasi belajar peserta didik masih sangat

rendah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuni, Zulhanan dan Sodikin (2019) di SMPN 02 Bunga Mayang dan SMPN 03 Bunga Mayang menyatakan bahwa sekolah memiliki kendala seperti kurangnya fasilitas yang ada di sekolah dan peserta didik masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional sehingga penggunaan media pembelajaran di sekolah masih terkendala. Karena pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas kurang bervariasi menyebabkan peserta didik cenderung bosan dan kurang tertarik pada mata pelajaran IPA. Permasalahan lain juga ditemukan melalui penelitian yang dilakukan oleh Yuliana (2017) yang menyatakan bahwa pendidik dalam proses pembelajaran hanya menggunakan perangkat pembelajaran seadanya tanpa memperhatikan konsep belajar dan karakteristik peserta didik. Padahal hal itu sangat penting untuk merencanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kondisi peserta didik di kelas sehingga pembelajaran yang dilakukan terarah sesuai materi pembelajaran yang diajarkan. Peserta didik yang sebagian cenderung bermain ketika proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat dari karakteristik yang dimilikinya. Menurut Gunarsa (dalam Saputro, 2017) menyatakan bahwa karakteristik peserta didik kelas VII yang masih dalam tahap peralihan dari SD menuju jenjang SMP yakni berusia 12 – 19 tahun merupakan kategori dari periode remaja transisi yaitu periode transisi antara masa anak-anak dan usia remaja yang lebih menyukai bermain. Piaget (dalam Masganti, 2012) menyatakan bahwa anak-anak pada usia ini menunjukkan perilaku baik yang sesuai dengan aturan permainan. Hal tersebut menyebabkan penyampaian materi dari pendidik dalam proses pembelajaran kurang dapat memusatkan perhatian mereka. Untuk dapat memusatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan suatu media

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII SMP.

Media pembelajaran menurut Arsyad (2009) adalah perantara yang dapat membantu menjelaskan sebagian atau keseluruhan materi pembelajaran agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi. Media selain dapat membantu menjelaskan materi pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar, pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih mudah dipahami sehingga dapat membangkitkan minat belajar serta memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri. Media dapat menunjang keberhasilan dari proses pembelajaran yang dilakukan karena media merupakan perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran (Musfiqon, 2012). Karena pentingnya media dalam proses pembelajaran maka dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa media permainan ular tangga IPA. Salah satu hal yang mendasari pembuatan media ini adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.

Ular tangga merupakan sebuah media permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Pembuatan papan permainan ular tangga tidak terdapat standar sehingga setiap orang bebas menciptakan permainan sesuai dengan keinginannya. Permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak berisikan gambar ular dan tangga serta dilengkapi dadu dan bidak untuk bermain (Melsi, 2015). Adaptasi yang dilakukan dalam permainan ini yakni memodifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan materi IPA yang dipelajari. Selain itu media ini juga berisikan pertanyaan sesuai dengan indikator dari materi yang ditentukan dan harus dijawab oleh peserta didik atau pemain. Media ular tangga menurut Rahayu (2013) memiliki keunggulan antara lain: 1) media

permainan ular tangga menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain, 2) dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah, 3) dapat membantu semua aspek perkembangan anak, 4) dapat memberikan umpan balik langsung, 5) memungkinkan penerapan konsep-konsep materi, 6) sangat efektif untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan dan 7) dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung. Media permainan ular tangga ini mengambil materi dari kelas VII SMP semester II. Materi pembelajaran yang terdapat di kelas VII SMP semester II sangatlah beragam dari materi yang berisikan teori-teori maupun materi yang berisikan teori dan praktikum. Setelah melihat karakteristik dari media ular tangga maka dipilihlah materi Tata Surya.

Pemilihan materi tata surya digunakan dalam pengembangan ini dikarenakan materi tersebut berisikan teori dan bersifat hafalan yang sesuai dengan karakteristik dari media ular tangga. Tata surya tidak dapat dilihat langsung oleh peserta didik sehingga untuk dapat memahaminya peserta didik dapat menggunakan media gambar, tanya jawab maupun belajar sambil bermain sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik serta menambah pengalaman dalam proses pembelajaran walaupun mereka sendiri tidak dapat melihat tata surya. Peserta didik akan merasa senang dan nyaman mengikuti pembelajaran, bukan hanya menghindarkan dari kejenuhan dan rasa kantuk tetapi kegiatan yang dilakukan dalam proses permainan akan meninggalkan kesan yang mendalam pada memori peserta didik serta memberikan peluang kepada siswa untuk belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan serta lebih mudah menguasai materi pembelajaran karena pembelajaran dikemas dengan permainan (Rahmani, 2011). Materi tata surya sesuai Permendikbud No 37 Tahun 2018

merupakan materi IPA Kelas VII yang berada pada urutan terakhir dari keseluruhan materi IPA yang terdapat di kelas VII SMP dengan enam pokok bahasan yakni sistem tata surya, karakteristik anggota tata surya, matahari sebagai bintang, dampak rotasi dan revolusi bumi, gerhana bulan dan matahari, dan terjadinya pasang surut. Tata surya adalah susunan benda-benda langit yang terdiri atas matahari sebagai pusatnya planet-planet, meteorid, komet, serta asteroid yang mengelilingi matahari. Susunan tata surya terdiri atas matahari, delapan planet, satelit-satelit pengiring planet dan benda langit lainnya dalam mengelilingi matahari. Materi ini dikatakan sesuai dengan media ular tangga karena materi ini menekankan konsep atau teori dan tidak untuk materi yang dipraktikumkan secara keseluruhan sehingga perlu adanya media dalam membantu memahami materi tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran IPA yang menarik dan dapat memusatkan perhatian peserta didik dengan judul **“Pengembangan Media Ular Tangga IPA SMP Materi Tata Surya”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah yang diperoleh sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran
3. Guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran

4. Guru belum mampu mengembangkan model, metode dan media yang digunakan untuk menarik perhatian peserta didik (kesulitan dalam pengelolaan kelas)
5. Karakteristik peserta didik yang masih menyukai kegiatan bermain.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat dari luasnya identifikasi masalah yang diperoleh dan adanya berbagai keterbatasan yang ada sehingga tidak dapat diberikan solusi ke semua masalah yang ada maka permasalahan yang diangkat untuk diberikan solusi mengenai kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah untuk dapat memusatkan perhatian dan keaktifan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, dikembangkan suatu media ular tangga IPA SMP materi Tata Surya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik media ular tangga IPA SMP materi tata surya?
2. Bagaimana tingkat validitas media ular tangga IPA SMP materi tata surya yang dikembangkan?
3. Bagaimana tingkat keterbacaan media ular tangga IPA SMP materi tata surya?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan karakteristik media ular tangga IPA SMP materi tata surya.
2. Menganalisis tingkat validitas media ular tangga IPA SMP materi tata surya yang dikembangkan.
3. Menganalisis tingkat keterbacaan media ular tangga IPA SMP materi tata surya.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat hasil pengembangan dapat ditinjau dari dua segi, yaitu secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta dapat memberikan variasi sumber belajar sebagai alternatif untuk memotivasi minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat secara aktif dalam belajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang positif bagi peserta didik dan pendidik. Secara spesifik dapat diuraikan sebagai berikut.

a) Bagi peserta didik

Sebagai bahan evaluasi dalam memahami konsep dan mengembangkan motivasi belajar peserta didik untuk meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik karena pembelajaran dilakukan sambil bermain.

b) Bagi pendidik

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam mencari sumber belajar tambahan bagi peserta didik sehingga dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media ular tangga IPA SMP materi tata surya ini diharapkan mampu menghasilkan produk media dengan spesifikasi yang diinginkan. Produk yang dibuat adalah berupa media pembelajaran ular tangga yang pokok bahasannya mengacu pada pembelajaran IPA materi Tata Surya. Media ini berisi proses yang dapat dilalui siswa untuk dapat memahami indikator sesuai silabus IPA yang terdapat di SMP. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media Ular Tangga.
- b. Pembuatan media ular tangga ini berpatokan pada materi pembelajaran IPA SMP kelas VII Semester II yaitu Tata Surya.
- c. Media ular tangga yang dikembangkan berisikan beberapa komponen yakni papan permainan, petunjuk permainan, kartu soal, kartu jawaban, bidak dan dadu.

- d. Desain papan ular tangga berupa kotak-kotak yang berisi angka dan gambar yang berkaitan dengan pertanyaan yang terdapat di kartu soal. Setiap pemain diharuskan menjawab pertanyaan yang ada di kartu soal. Pemain yang belum mampu menjawab soal yang terdapat pada kartu soal bisa dicatat untuk ditanyakan kepada guru dan dijadikan bahan diskusi.

Permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa mencapai tujuan pembelajaran melalui penemuan dan pemahaman konsep. Penemuan konsepnya bisa melalui diskusi antar pemain yang ada di kelas sehingga selama proses permainan diperoleh konsep-konsep yang ditemukan siswa dan siswa bisa mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media ular tangga IPA SMP materi Tata Surya penting dilakukan karena saat ini media sangat diperlukan dalam menunjang pembelajaran di kelas. Ketika terdapat materi yang cakupannya luas, penggunaan media ular tangga bisa menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran agar siswa lebih mudah mengingat materi yang diajarkan karena proses pembelajaran dilakukan sambil bermain.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Media Ular Tangga IPA SMP Materi Tata Surya memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan dalam penelitian yang dilakukan yakni sebagai berikut.

a. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang dapat digambarkan dalam penelitian ini adalah masih adanya peserta didik yang bermain saat pelajaran berlangsung sehingga materi pembelajaran yang diajarkan tidak sepenuhnya dapat diterima siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran terlihat monoton (kurang menarik). Karena itu peserta didik dapat belajar sambil bermain dan tidak mengurangi pencapaiannya dalam memahami materi tata surya dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

b. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media ular tangga yang digagas, dikembangkan hanya terbatas pada materi Tata Surya.
- 2) Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tetapi pengembangan yang dilakukan sampai pada tahap ketiga dari model ADDIE yakni *Develop*.

1.10 Definisi Istilah

Penelitian ini memiliki beberapa istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut.

- a. Media berasal dari Bahasa latin medius yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2009). Jadi media pembelajaran adalah perantara yang dapat membantu dalam menjelaskan sebagian atau keseluruhan dari materi pelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.
- b. Media ular tangga adalah media pembelajaran yang dimodifikasi dari permainan ular tangga yang memiliki beberapa tambahan peraturan sehingga bisa menjelaskan materi pembelajaran.

