

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi siswa, pendidikan merupakan salah satu langkah menuju kesuksesan. Melalui pendidikan pula, seseorang tidak hanya belajar secara teori yang ada di bangku sekolah tetapi juga dapat belajar melalui pengalaman yang bermakna. Pendidikan merupakan segala upaya dalam menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan baik jasmani maupun rohani, dalam berinteraksi alam beserta lingkungannya (Nurkholis, 2013). Pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan pendidikan akan menghasilkan lulusan yang berkualitas pula. Oleh karena itu pendidikan di sekolah dasar diharapkan menghasilkan pembelajaran yang baik bagi siswa (Wisnawati dkk., 2022). Siswa adalah salah satu komponen yang penting dalam pembelajaran, peran siswa dalam proses pembelajaran adalah sebagai subjek sekaligus objek belajar. Aktivitas belajar siswa tidak hanya sekedar mendengarkan dan mencatat materi pembelajaran yang diberikan. Siswa harus dapat belajar dan berproses dengan aktif dan dapat bersentuhan langsung dengan sumber belajar. Pembelajaran yang tidak hanya melulu dengan buku, siswa juga akan lebih semangat belajar jika guru menggunakan media baik media konkrit, media digital atau belajar secara langsung dengan alam sekitar, maka siswa akan lebih semangat dan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Suasana dan kondisi belajar yang menyenangkan akan menciptakan interaksi yang baik antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa akan membantu dan mendukung siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar. Siswa akan lebih mudah menguasai materi yang dipelajari dan pembelajaran akan lebih bermakna. Pembelajaran yang mengaktifkan siswa secara maksimal juga akan memudahkan guru dalam melakukan *transfer* pengetahuan kepada siswa, dan siswa akan mudah menerima materi yang diberikan guru bila guru dapat menyampaikan materi dengan penyampaian yang asik dan seru kepada siswa. *Feedback* positif dari siswa menunjukkan bahwa pesan disampaikan dengan baik, sebaliknya *feedback negatif* menunjukkan pesan mungkin tidak dipahami dengan benar. Untuk membantu menyampaikan pesan tersebut maka diperlukan saluran berupa media pembelajaran.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar (Miaro, 1989). Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar (Hakiki, M., & Fadli, R. (2021)). Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa (Anderson dalam Melinda, 2017). Tujuan penggunaan media ialah untuk memperjelas pesan-pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang waktu tenaga dan daya indra, media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat

terjadi dan pesan dalam materi pembelajaran tersampaikan dengan mudah dalam bentuk media.

Materi harus dirancang agar lebih sistematis dan psikologis dilihat dari prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif, selain menyenangkan media juga harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa dalam materi pembelajaran tersebut. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang 2 sekolah dasar (Susanto, 2013). IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Dan belajar tentang alam sekitar tidak harus secara langsung pergi ke tempat kejadian langsung, kegiatan tersebut bisa dilakukan dikelas yaitu dengan bantuan alat media pembelajaran.

Alat media pembelajaran dapat dirancang dengan sebaik mungkin sesuai dengan kebutuhan dalam materi pembelajaran dan sebisa mungkin pembuatan media yang bisa dengan mudah dan cepat dipahami oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kosasih (2021:1) bahan ajar merupakan sesuatu yang dipakai guru dan siswa untuk memudahkan pengetahuann dan pengalaman siswa. Media yang diciptakan lebih baik lagi bila mengikuti perkembangan teknologi karena zaman semakin berkembang dan bila media tidak diciptakan sesuai zaman maka akan tertinggal dan tidak dipergunakan .

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Sumbergondo 02 Batu pada tanggal 8

November 2022 mengungkapkan bahwa siswa kelas 4 masih banyak siswa yang tidak fokus dan tertarik dengan proses pembelajaran di kelas khususnya pada materi perubahan energi, karena guru masih mengajar dengan metode ceramah dan sarana sederhana, keterbatasan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah hal ini membuat siswa mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, dengan adanya media dapat bertujuan untuk membantu dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa secara langsung dan siswa lebih memahami materi yang diajarkan dengan bantuan media. Berdasarkan Analisis di atas, kebutuhan utama untuk mengatasi masalah kurangnya semangat belajar siswa yaitu dengan membuat variasi dalam metode dan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, serta memasukkan unsur permainan dan kegembiraan. Maka dari itu dibuat media pembelajaran permainan ular tangga, karena dengan adanya media permainan ular tangga siswa dapat belajar dan bermain, agar siswa tidak bosan saat pembelajaran dikelas. Keunggulan dari media ular tangga ini adalah menyajikan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, tidak hanya terdapat soal tetapi juga terdapat materi yang menjadi bahan bacaan siswa, media ini memiliki desain yang menarik, serta memiliki kualitas yang awet dan tahan lama, sehingga membuat media ini berbeda dengan media ular tangga yang sudah ada.

Kelebihan adanya media pembelajaran adalah untuk meningkatkan keterampilan *problem solving*, berpikir kreatif, dan *visual thinking* siswa (Khairunnisa & Ilmi, 2020). Kelebihan adanya media juga mampu menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajaran serta menambah wawasan pada kemampuan siswa. Diharapkan dengan adanya media yang peneliti kembangkan dapat memberikan dampak positif untuk siswa saat memahami materi yang

disampaikan guru, dan guru juga mampu memanfaatkan media ini untuk membantu siswa dalam mempelajari materi tersebut

Menurut penelitian terdahulu Fani Rahmasari (2021) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Tematik (ULGATIK) Pada Tema Kebersamaan Subtema Kebersamaan di Sekolah Kelas 2 SDN Landugsari ”dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga untuk pembelajaran siswa kelas II SDN Landungsari terdapat kekurangan dari media penelitian terdahulu yaitu kurangnya gambar dan kreasi didalam permainan ular tangga, maka diperlukan sebuah pengembangan media untuk menunjang proses keberhasilan siswa dalam pembelajaran sehingga dilakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Perubahan Energi Dalam Pembelajaran IPAS siswa kelas IV ”.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar ?

C. Tujuan penelitian Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk yang dapat memotivasi siswa dalam belajar dan bermain ular tangga dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk yaitu permainan ular tangga yang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Konten (aspek isi)

a) CP (Capaian Pembelajaran)

Fase : B

Elemen : Pemahaman IPAS

b) TP (Tujuan Pembelajaran)

c) Tujuan Pembelajaran :

Mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari – hari.

Tujuan Pembelajaran :

- 1) Menemukan contoh perubahan bentuk energi kimia yang ada dalam kehidupan sehari – hari.
Menjelaskan proses perubahan bentuk energi listrik dalam kehidupan sehari – hari.
 - 2) Menyimpulkan proses perubahan bentuk energi gerak menjadi bunyi dalam kehidupan sehari – hari.
2. Konstruksi (aspek tampilan)
- a. Media “Ular Tangga” ini merupakan media yang terbuat dari banner.
 - b. Media ini berbentuk segi empat berukuran 130x130 cm.
 - c. Media ini digunakan berkelompok.
 - d. Pada nomor kotak tidak hanya berisi pertanyaan, tetapi juga ada tantangan menyenangkan dan menarik untuk siswa.

Media Permainan Ular Tangga memiliki sebuah konsep belajar sambil bermain, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan di dalam kelas pada peserta didik dari sebelumnya.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya pengembangan media Ular Tangga pada pembelajaran IPAS kelas IV dapat dilihat secara teoritis dan praktis khususnya dibidang pendidikan untuk:

1. Secara Teoritis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis ilmu pengetahuan.
- b) Memberikan wawasan baru bagi para pembaca dalam kaitannya dengan penggunaan media Ular Tangga pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga.
- 2) Memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran IPAS yang lebih baik lagi.

b. Bagi Siswa

Siswa akan lebih fokus, aktif dan kreatif dalam menyelesaikan tugas dari guru dengan menggunakan media permainan ular tangga.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan inovasi untuk perkembangan kualitas maupun proses belajar mengajar, dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti mampu memberikan inovasi dan menambah pengetahuan dalam mengembangkan media konkrit berupa “Ular Tangga” karena, dapat meningkatkan dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut :

1. Media Permainan Ular Tangga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bagi siswa dalam bentuk permainan.
2. Media Permainan Ular Tangga diharap dapat memotifasi dan menambah semangat siswa dalam belajar.
3. Media Permainan Ular Tangga mencakup materi perubahan energi :
 - a. Listrik menjadi Panas
 - b. Listrik menjadi Gerak
 - c. Gerak menjadi Bunyi
 - d. Kimia menjadi Panas
 - e. Angin menjadi Gerak

G. Definisi Operasional/Penjelasan Istilah

Supaya tidak terjadi suatu penafsiran yang berbeda mengenai istilah yang digunakan, maka diperlukan suatu definisi terkait media pembelajaran yang dikembangkan diantara:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu untuk mengukur tingkat keefektifan dalam proses pembelajaran.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

3. Media belajar

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk merangsang pikiran siswa dalam proses belajar mengajar.

4. Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga merupakan suatu media yang dikembangkan yang didasarkan pada permainan tradisional dengan menyesuaikan karakteristik para peserta didik dan mempunyai tujuan sebagai pengantar informasi bagi siswa di dalam suatu proses belajar mengajar.