

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia dengan salah satu tujuannya yakni menjadikan peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sementara itu Nurkholis (2013:25) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat”. Salah satu tujuan umum pendidikan adalah mencerdaskan anak bangsa. Namun, fakta yang dijumpai dilapangan pada saat ini dunia pendidikan masih memiliki beberapa kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan.

Kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan pada saat sekarang ini bukanlah hal yang mudah untuk diselesaikan. Dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru bagaimana praktik pembelajarannya diimplementasikan (Sunaengsih, 2016:183). Sementara itu Anitah (2014:18) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari unsur tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa dan guru”. Sedangkan menurut Suryani (2018:4) “Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengkondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik”. Namun, fakta yang ditemukan dilapangan pada saat ini proses pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. Salah satu cara dalam mengimplementasikan agar proses pembelajaran berjalan dengan semestinya dapat melalui mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPA.

Susanto (2013:167) menyatakan “Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran wajib yang ada dijenjang pendidikan formal Indonesia yang termasuk dalam kurikulum pendidikan. Ilmu Pengetahuan Alam sangat penting dipelajari karena merupakan pendidikan tentang makhluk hidup yang ada di muka bumi. Dalam pembelajaran IPA tentu tidak terlepas dari aspek-aspek yang mendorong agar tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu aspeknya media pembelajaran. Tetapi pada saat ini belum semua sekolah yang dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 24-26 Oktober 2019 di SDN NO 29 Rantau Batu Pasar pada saat belajar mengajar banyak siswa yang tidak memperhatikan guru dalam proses belajar tapi siswa

sibuk dengan kesibukannya. Hal ini, disebabkan proses pembelajaran yang membosankan. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV bahwa proses belajar mengajar kurang diminati siswa karena proses belajar membosankan, hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar, buku siswa dan buku guru. Selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini, berdampak pada hasil belajar siswa yang masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah untuk pembelajaran IPA adalah 75, banyak siswa kelas IV SDN 29 Rantau Batu Pasar memiliki hasil belajar yang masih di bawah KKM yang dapat dilihat pada tabel I.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian MID Semester I Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN NO 29 Rantau Batu Pasar

Semester	Kelas	Nilai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)			Jumlah Siswa yang Mencapai Ketuntasan	
		Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
1	IV	80	60	67	4 Orang (20%)	16 Orang (80%)

Berdasarkan dari hasil ujian MID semester 1 menunjukkan banyak nilai siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari permasalahan yang terjadi maka guru di sekolah harus dapat menciptakan suatu media agar dapat menunjang proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil

belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran menarik.

Menurut Suryani (2018:2) “Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima”. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar atau siswa (Suryani, 2018:4).

Menurut Kartikaningtyas (2014: 663) “Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor dan dadu serta melibatkan lebih dari satu pemain. Adaptasi permainan ini kedalam bentuk game edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPA yang di pelajari”.

Yumarlin (2013:78) menyatakan bahwa “Pemilihan alat permainan dalam proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik tersebut. Untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman dalam pembelajaran Sain yaitu mahluk hidup dan proses kehidupan dan benda dan sifatnya maka perlu adanya alat permainan berupa permainan ular tangga yang didalamnya menyajikan soal soal dari materi mata pelajaran sains kelas 4 sekolah dasar. Permainan ular tangga ini termasuk permainan kooperatif, sosial, dan permainan dengan menggunakan aturan-aturan tertentu”.

Afandi (2015:80) menyatakan bahwa “Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa”.

Permainan ular tangga tersebut, peneliti ingin mengembangkan atau memodifikasi ular tangga menjadi sebuah media pembelajaran edukatif, dimana pada saat kegiatan belajar mengajar tercipta suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi siswa. Pada tahap ini peneliti memberi nama modifikasi media pembelajaran ular tangga dengan sebutan ular tangga pintar yang dibuat khusus untuk permainan edukatif. Dengan demikian siswa akan mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Seperti penelitian pengembangan yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Maisyarah (2018:13) yaitu “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 06 Cindakir Kecamatan Bungus Kota Padang” pokok bahasan memahami penggunaan media ular tangga pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Tidak jauh berbeda dengan produk yang lain media pembelajaran ular tangga pintar juga memiliki spesifikasi tersendiri yaitu dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengulang (*review*) kembali materi pembelajaran, membuat kesimpulan baik secara mandiri maupun berkelompok.

Pengembangan media sederhana tersebut siswa mendapatkan kesan baru dalam proses kegiatan belajar di kelas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan

aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik dengan dibantu adanya pemilihan media yang menarik simpati siswa melalui peragaan langsung menggunakan media pelajaran ular tangga pintar. Maka, dengan adanya hal tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN No 29 Rantau Batu Pasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran IPA masih terbatas terhadap beberapa materi, ada beberapa materi yang hanya disampaikan melalui media konvensional seperti penggunaan papan tulis sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Pendidik di SDN No 29 Rantau Batu Pasar pada kelas IV dalam proses pembelajaran IPA belum menggunakan media yang menarik perhatian anak seperti media belajar sambil bermain.
3. Sarana belajar yang mendukung pelaksanaan media pembelajaran masih kurang
4. Siswa cenderung masih pasif dalam proses pembelajaran dan siswa kurang konsentrasi dalam belajar

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media ular tangga pintar pada pembelajaran IPA kelas IV SDN No 29 Rantau Batu Pasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah pengembangan media ular tangga pintar pada pembelajaran IPA yang valid dan praktis kelas IV SDN No 29 Rantau Batu Pasar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media ular tangga pintar pada pembelajaran IPA yang valid dan praktis kelas IV SDN No 29 Rantau Batu Pasar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan melalui media pembelajaran IPA pada mata pelajaran IPA kelas IV.

b. Bagi pendidik

Pendidik dapat menambah pengetahuan tentang ular tangga pintar serta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

c. Bagi sekolah

Menambah ketersediaan media pembelajaran IPA untuk mata pelajaran IPA kelas IV.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan dengan deskripsi sebagai berikut.

1. Permainan dengan konsep ular tangga dimana pemain bermain ular tangga menggunakan papan ular tangga yang terbuat dari bahan dasar karton jerami yang berukuran 50 x 50 cm
2. Karton jerami yang telah dibentuk dilapisi dengan kertas marmer lalu dibentuk menjadi 30 bagian kertas persegi dengan warna yang berbeda dilengkapi dengan angka yang berurutan
3. Terdapat ular dan tangga naik di papan ular tangga

4. Pada beberapa angka terdapat lipatan kertas yang berisikan pertanyaan sebanyak 16 soal mengenai materi yang telah dipelajarinya
5. Bidak permainan dibuat dengan kertas marmar yang yang berbeda warna
6. Dadu permainan berbentuk kubus yang terbuat dari kardus yang berukuran 5 x 5 cm
7. Terdapat kunci jawaban dari pertanyaan yang ada pada media ular tangga di bagian belakang papan ular tangga
8. Terdapat lembar petunjuk untuk pelaksanaan pembelajaran melalui media ular tangga

H. Definisi Operasional

Fungsi dari media yang sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung di dalam hasil belajar siswa sehingga peserta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, disinilah letak pentingnya media dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung.

1. Penelitian Pengembangan adalah tindakan mengembangkan suatu produk yang bertujuan produk tersebut lebih memiliki daya guna pada suatu kelompok yang dijadikan daya target dari pengembangan tersebut.
2. Media Pembelajaran adalah seperangkat alat pendidikan yang digunakan guru sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran guna memudahkan konsep isi materi dan atau untuk menciptakan kegiatan belajar yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

3. Ular tangga pintar, yaitu berupa pengembangan media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan tradisional berupa ular tangga yang pada akhirnya dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran edukatif untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh anak-anak, tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan (Afandi, 2015:80).