

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar anak menjadi dewasa. Selanjutnya pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Namun, kenyataan yang ditemui dilapangan pada saat ini dunia pendidikan masih memiliki beberapa kendala yang berkaitan dengan pembelajaran.

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan di buat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya guru untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran mengarah pada siswa aktif yang dipengaruhi oleh pesatnya teknologi informasi yang mudah untuk diakses berupa sumber *digital learning*, sehingga guru bukanlah satu-satunya sumber informasi bagi siswa sebagaimana “alam takambang” jadi guru. Bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antar siswa dan antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di SD/MI, karena bahasa indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta pengalaman siswa sekolah dasar. Bahasa

Indonesia juga memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yang mencakup keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Pada kegiatan Bahasa Indonesia di SD perlu pendekatan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun salah satu pendekatan yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pendekatan saintifik.

Pembelajaran melalui pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses, seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

Tabel 1. Nilai Semester 1 Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
IV	18	73	75	12	6

Sumber: Wali Kelas IV SDN 161/V ADIPURWA

Melalui data nilai siswa yang peneliti dapatkan setelah melakukan observasi dan wawancara kepada Devi Sulfia, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN 161/V Adipurwa Kecamatan Merlung Kabupaten Tanjung Jabung Barat Kota Jambi. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari sabtu 22 Agustus 2020 di SDN 161/V Adipurwa pada saat proses belajar mengajar banyak siswa yang kurang memperhatikan guru dalam pembelajaran kebanyakan siswa senang dengan kesibukannya masing-masing. Hal ini, disebabkan karena proses pembelajaran yang membosankan. Dari hasil wawancara pada hari jumat 05 Februari 2021 secara daring dikarenakan dalam masa pandemi covid-19 didapatkan informasi bahwa jumlah siswa di kelas IV ada 18 orang dengan nilai rata-rata 73, KKM yang ditetapkan 75 dan jumlah siswa yang tuntas ada 12 orang sedangkan yang tidak tuntas ada 6 orang. Masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 161/V Adipurwa yaitu kurangnya pemahaman sebagian siswa terhadap materi pembelajaran, beberapa siswa terlalu acuh terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini, disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan LKS, buku tema siswa dan buku tema

guru, selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam masa pandemi covid-19 ini sekolah melaksanakan pembelajaran secara daring dan juga secara luring tiga kali dalam seminggu dengan jumlah siswa yang dibatasi mengikuti protokol kesehatan.

Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang memperhatikan guru dalam proses belajar mengajar sehingga membuat siswa itu sendiri kurang memahami materi pembelajaran, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan telah disesuaikan dengan pendekatan saintifik. Peneliti mengembangkan media ular tangga berbasis saintifik dalam materi Bahasa Indonesia pada Tema 6 (Cita-citaku) Subtema 1 (Aku dan Cita-citaku) pada Kompetensi Dasar (KD) 3.6 menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

Media ular tangga ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Peneliti menggunakan media ular tangga karena siswa cenderung belajar sambil bermain. Sesuai dengan permasalahan dan keadaan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 161/V Adipurwa Kecamatan Merlung Kabupaten Tanjung Jabung Barat Kota Jambi”.

Sejalan dengan penelitian yang relevan, yaitu Penelitian Nugroho (2013) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Materi Gaya”. Secara keseluruhan media ular tangga dapat digunakan karena bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media memberikan rata-rata penilaian sebesar 87,778% dan hasil angket siswa awal dan akhir yang memberikan rata-rata peningkatan sebesar 6,943%. Penelitian yang dilakukan oleh Maisyarah (2018) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 06 Cindakir Kecamatan Bungus Kota Padang”. Dari keseluruhan uji validitas dapat dinyatakan Valid, dengan nilai rata-rata validitas sebesar 86,31% dan nilai rata-rata praktikalitas sebesar 87,45%. Dan penelitian yang dilakukan oleh Natalia (2020) dengan judul “Pengembangan Kartu Tebak Kata Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SDN 03 Alai Padang”. Dari keseluruhan uji validasi oleh tiga validator dinyatakan valid

dengan persentase 84%. dari keseluruhan uji praktikalitas oleh guru dan siswa dinyatakan praktis dengan persentasi 85%. Dari keseluruhan uji efektivitas dapat dinyatakan cukup dengan persentase skor 63%.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas terhadap beberapa materi, ada beberapa materi yang disampaikan melalui media konvensional seperti penggunaan papan tulis sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Pendidikan di SDN 161/V Adipurwa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia belum menggunakan media yang menarik perhatian siswa seperti media belajar sambil bermain.
3. Sarana belajar yang mendukung pelaksanaan media pembelajaran masih kurang.
4. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan siswa kurang konsentrasi dalam belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media ular tangga berbasis saintifik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 161/V Adipurwa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media ular tangga berbasis saintifik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 161/V Adipurwa?
2. Bagaimanakah validitas, praktikalitas, dan keefektifan media ular tangga berbasis saintifik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 161/V Adipurwa?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media ular tangga berbasis saintifik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 161/V Adipurwa.
2. Menghasilkan media ular tangga berbasis saintifik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 161/V Adipurwa yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

F. Manfaat Pengembangan

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

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan melalui media pembelajaran Bahasa Indonesia pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

b. Bagi Guru

Guru dapat menambah pengetahuan tentang media ular tangga dan bisa dijadikan sebagai contoh dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menyediakan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mata pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran yang cara penggunaannya dilakukan dengan bermain ular tangga. Pada alat peraga ini terdapat beberapa bagian pendukung yang dapat mengembangkan seperti kartu/karton yang berisikan sebuah pertanyaan tentang materi puisi. Media pengembangan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari media ular tangga yang dibuat, dirancang dan

dikembangkan dengan se kreatif mungkin agar terlihat menarik dan memiliki arti dalam membantu proses pembelajaran.

Pengembangan media ini dapat dipakai sebagai media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membantu siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan. Media ini disusun dalam bentuk papan permainan dan kartu/karton yang berisikan sebuah pertanyaan, media ini bersifat permainan sehingga dapat membangkitkan keinginan siswa untuk belajar dan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Peneliti membuat pengembangan media ular tangga ini untuk memudahkan cara siswa belajar dan memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi kelas IV SDN 161/V Adipurwa.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan ular tangga dengan deskripsi sebagai berikut:

1. Permainan 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 kertas origami dengan warna yang berbeda dan dilengkapi dengan angka yang berurutan. Terdapat ular dan tangga naik dipapan ular tangga.
3. Media pembelajaran ular tangga yang didesain dengan meliputi penggunaan bidak, dadu, dan kartu soal yang didalamnya terdapat pertanyaan terhadap materi pembelajaran puisi.
4. Pada beberapa angka terdapat sebuah pertanyaan, dimana pertanyaan tersebut ada di kartu soal yang telah disiapkan.

Papan Ular Tangga



Bidak

Dadu



Kartu Soal



Gambar 1. Media Permainan Ular Tangga Berbasis Saintifik