

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah rangkaian tindakan untuk merasakan, mengetahui, juga memperoleh informasi lewat pengalaman yang telah dilakukan dengan sumber yang berasal dari orang lain, internet, ataupun lingkungan sekitar. Belajar juga dimaknai sebagai proses berubahnya tingkah laku secara sadar berdasarkan pengalaman dengan hasil menuju kearah yang lebih baik. Proses belajar umumnya dapat terjadi dalam ruang lingkup masyarakat dengan waktu yang tidak sebentar, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang sifatnya menetap atau permanen (Djamaluddin, 2019:7).

Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 menjelaskan bahwa pada jenjang Sekolah Dasar kurikulum 2013 digunakan sebagai sistem pendidikan nasional. Kurikulum 2013 menerapkan konsep yang ditujukan guna menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, kreatif dan inovatif, juga berkontribusi dalam pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya. Kurikulum 2013 ini masih diterapkan dalam kelas dua, tiga, lima, dan enam dalam jenjang Sekolah Dasar, sedangkan kelas satu dan empat menggunakan Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka diterapkan sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56/ M/ 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran dan Surat Edaran Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Assesmen Pendidikan Nomor 2774/H.H1/KR.00.01/2022 Butir 1.3 Nomor 034/H/KR/2022 mengenai Satuan

Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka pada tahun 2022/2023 (Nuraini, dkk 2022:9). Tujuan dari kurikulum merdeka adalah siswa menjadi aktif selama pembelajaran, diharapkan siswa memiliki karakter profil pelajar pancasila yang berupa beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, berkebhinekaan global, bersikap mandiri, kritis, juga kreatif dengan difasilitasi untuk bebas berpendapat, belajar diluar kelas, serta melakukan proyek bersama teman sebaya (Mahlianurrahman, dkk 2022:44). Keterlibatan siswa dalam Kurikulum Merdeka pada saat pembelajaran dilakukan secara menyenangkan, sehingga siswa merasa bahagia dan tertarik untuk belajar (Suryana, 2022:7319).

Pembaruan yang dilakukan dalam kurikulum merdeka adalah penggabungan dua mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Pembaruan ini ditujukan guna menumbuhkan persiapan siswa dalam menjalani pembelajaran IPA dan IPS di sekolah menengah secara terpisah. Pembaruan dalam pembelajaran IPA dan IPS juga dimaksudkan supaya siswa bisa melakukan pengelolaan lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Barlian, dkk 2022:2107).

Pembelajaran IPA yang baik dan dapat dikatakan ideal apabila guru melaksanakan beberapa hal selama proses pembelajaran. Contohnya adalah guru memberikan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman siswa, siswa dilibatkan selama proses pencarian informasi dalam pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan pengamatan saat mencari jawaban, serta diberi kesempatan supaya dapat bertukar pikiran dan berdiskusi dengan rekan sebayanya. Guru juga diharapkan mampu memanfaatkan model juga media yang

disesuaikan dengan tema dalam pembelajaran, kebutuhan siswa, serta penciptaan suasana kelas yang asyik dan membahagiakan untuk seluruh warga kelas (Sulthon, 2017:46). Pembelajaran IPS dikatakan ideal apabila dilakukan dengan kreatif dan inovatif. Sikap kreatif dan inovatif ini bisa ditunjukkan dengan cara guru menyampaikan materi dengan memanfaatkan media dan sumber belajar yang beraneka ragam, serta tidak hanya berfokus pada materi saja. Guru juga diharapkan melakukan proses belajar mengajar yang pembelajaran yang seimbang dengan gaya belajar serta karakteristik siswa. Pembelajaran IPS yang dilakukan dengan baik, menjadikan siswa mudah menangkap materi secara lebih baik, aktif, dan bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung (Wahyuni, 2020).

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa 35% siswa kelas IV menyatakan tidak menyukai pembelajaran IPA atau IPS (IPAS). Alasan siswa tidak menyukai pembelajaran tersebut dikarenakan kendala bacaan yang terlalu banyak, materi yang dianggap sulit, serta kegiatan pembelajaran yang dirasa membosankan. Menurut siswa, guru lebih sering menggunakan media gambar dua dimensi dalam setiap materi pembelajaran dibandingkan media lainnya. Hasil Observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa rasa bosan siswa selama pembelajaran IPAS ditunjukkan dengan sikap tidak memperhatikan guru selama menjelaskan materi, mengobrol dengan teman, bermain pesawat kertas, bermain bolpoin, hingga tertidur saat proses belajar mengajar berlangsung. Hasil Observasi aktivitas siswa memperoleh skor 62 dengan menggunakan skala 4 dari 20 indikator aspek pernyataan observasi. Skor 62 diperoleh disertai dengan catatan observasi berupa siswa membuat gaduh selama pembelajaran (jalan-jalan dikelas tanpa tujuan dan

kepentingan yang jelas), kurang aktif dalam sesi tanya jawab, serta menguap dan menyandarkan kepala di meja saat guru tengah menjelaskan materi.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV Ibu Nining Kurnianingsih menunjukkan terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran. Kendala pertama yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah lebih dari 10 siswa sangat aktif bergerak, hal ini diperkuat dengan jawaban angket siswa dibagian poin pertanyaan pembelajaran apa yang paling disukai adalah olahraga/ Penjasorkes. Kendala kedua adalah 15 dari 26 siswa masih belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu skor 65, dan belum berhasil memenuhi Capaian Pembelajaran (CP) dalam berbagai mata pelajaran salah satunya adalah IPAS, sehingga diadakan remidi sebanyak 2-3 kali. Ibu Nining selaku wali kelas IV mengungkapkan bahwa kendala ketiga dalam proses pembelajaran adalah sebanyak 6 sampai 7 orang siswa dikelas kurang fokus dalam proses belajar mengajar (siswa hanya fokus pada 10-15 menit diawal pembelajaran). Ibu Nining mengungkapkan bahwa telah menggunakan media pembelajaran berupa gambar visual 2 dimensi atau memutar video animasi bertema materi pembelajaran, namun belum bisa sepenuhnya membuat siswa fokus dan tertarik untuk belajar, sehingga memicu kegaduhan dikelas.

Salah satu cara menarik perhatian siswa adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam kurikulum merdeka memiliki peranan yang penting karena memiliki pengaruh terhadap kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Media dalam kurikulum merdeka berperan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dan menunjang buku paket utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media sendiri bagi siswa dinilai dapat

membangkitkan keinginan, motivasi, dan rangsangan untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan baik (Mahmudah, 2022:108).

Media berbasis Alat Permainan Edukatif (APE) adalah salah satu jenis media yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sebuah alat yang dibuat untuk tujuan pendidikan yang mempertimbangkan karakteristik siswa dan mengkaitkannya pada materi pembelajaran serta aspek-aspek perkembangan anak. Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Aktivitas Pembelajaran yang menggunakan media berbasis permainan atau APE ini juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak dan mempermudah aktivitas pembelajaran. *Snakes and ladders dan Puzzle* adalah salah satu jenis media APE atau media pembelajaran berbasis permainan (Ningsih, 2018:7).

Snakes and ladders merupakan media permainan dengan sifat edukatif dan menyenangkan Yuningsih, (2019:37). Menurut Tangga et al., (2018:186) ular tangga memiliki peraturan permainan yang berupa para pemain membentuk kelompok 4-5 orang, kemudian setiap orang akan melempar dadu dan menjalankan pion masing-masing untuk melewati kotak-kotak berisi tangga ataupun ular sebagai rintangan untuk menuju garis finish. *Snakes and ladders* dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna memikat perhatian siswa supaya memiliki minat untuk belajar, berdiskusi, serta berkompromi bersama teman. Penggunaan media ular tangga yang tepat akan mempermudah siswa untuk belajar melalui permainan dan pemecahan masalah dikelas. Siswa yang tertarik dalam proses pembelajaran akan lebih memiliki semangat tinggi sehingga

berpotensi hasil belajar siswa dapat meningkat. Pendapat ini diperkuat oleh Mulyawati, (2020:185) bahwa *ladder snake media* dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan semangat belajar siswa supaya selalu antusias untuk mengikuti setiap proses pembelajaran.

Puzzle juga merupakan salah satu dari jenis media pembelajaran yang berbasis permainan edukasi. *Puzzle* adalah salah satu jenis permainan yang bentuknya berupa potongan-potongan gambar dan dapat dimainkan dengan cara menyusun setiap potongan gambar menjadi suatu gambar utuh. Permainan ini bertujuan untuk melatih kesabaran, melatih siswa bekerja sama, melatih memecahkan masalah, melatih koordinasi mata dan tangan, serta meningkatkan kemampuan berpikir, keterampilan motorik dan kognitif siswa (Nirwanto et al., 2021:276). *Puzzle* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Desain gambar media *Puzzle* yang penuh warna perpaduan dengan tantangan menyusun puzzle, akan menarik rasa penasaran dan perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan mengasah kemampuan kognitif anak (Andrianary, 2019:28).

Pendapat diatas diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmadana, (2022: 59) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang”. Hasil penelitian menunjukan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran. Media permainan ular tangga memiliki kepraktisan dan layak digunakan dengan hasil uji uji coba *one to one* memperoleh skor 81,5 % dan uji coba small group 82,2% dengan kategori sangat praktis.

Penelitian Saputra et al., (2019:190) dalam penelitiannya yang berjudul “*Use of Ladder snake media in improving student learning outcomes in mathematics learning in elementary school*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Ladder snake media* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tersebut terbukti dengan kenaikan rata-rata skor ketuntasan belajar dari yang awalnya 47% siswa yang tuntas belajar dengan nilai 63,10 menjadi 80% dengan rata-rata nilai 73,33.

Penelitian Komang, (2021:133) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle terbukti memiliki kelebihan untuk membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi. Media puzzle juga mendapatkan kualifikasi baik dari ahli media sehingga layak digunakan pada kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui pentingnya pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap ketertarikan dan fokus pembelajaran yang dilakukan siswa dan guru. Berdasarkan pengkajian masalah dan hasil dari penelitian sebelumnya, peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Banyuajuh 6 Bangkalan”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan dari Media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Banyuajuh 6 Bangkalan ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimanakah kemenarikan dari Media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Banyuajuh 6 Bangkalan ditinjau dari respon siswa dan respon guru ?
3. Bagaimanakah keefektifan dari Media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Banyuajuh 6 Bangkalan ditinjau dari hasil belajar siswa, hasil observasi aktivitas siswa, dan hasil observasi aktivitas guru ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kevalidan Media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Banyuajuh 6 Bangkalan yang ditinjau dari hasil validasi ahli
- 2) Untuk mengetahui kemenarikan Media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang pada pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Banyuajuh 6 Bangkalan yang ditinjau dari respon siswa dan respon guru

- 3) Untuk mengetahui keefektifan Media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang pada pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Banyuajuh 6 Bangkalan yang ditinjau dari hasil belajar siswa, hasil observasi aktivitas siswa, dan hasil observasi aktivitas guru

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Peneliti mengembangkan media *Giant Snakes and Ladders* yang merupakan media modifikasi permainan ular tangga yang diterapkan pada pembelajaran IPAS Bab 5 Cerita Tentang Daerahku (Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?). Produk yang dikembangkan ini bernama Giant Snakes and Ladders PUAS KARYA JAMILANG (PU=Puzzle, UAS=Kartu Pasang, KAR = Kartu, YA= Tanya, JA= Jawab, MI= Misi, LAN = Pengumpulan, ANG=Bintang).

Kebaruan dalam media *Giant Snakes and Ladders* yang peneliti kembangkan jika dibandingkan dengan media ular tangga pada umumnya adalah sebagai berikut.

- 1) Papan *Giant snakes and ladders* berjumlah 64 kotak (8x8) dengan dengan ukuran setiap ukuran kotaknya 40cm x 40 cm. Papan ini juga dilengkapi dengan keterangan nama media pada bagian atas dan garis tepi dengan ukuran 30 cm x 30 cm. Isi Papan ular tangga didesain dengan 5 warna yaitu putih, kuning, biru, hijau dan merah jambu. Pada kotak – kotak papan ular tangga berisi gambar-gambar yang berkaitan dengan konten materi seperti gambar candi, keterangan angka 1 hingga 64 pada setiap kotaknya, animasi ular dan tangga, gambar keterangan kartu pasang, kartu tanya jawab, puzzle, harta karun, jebakan, serta keterangan kotak mulai permainan dan finish. Papan ini terbuat dari bahan (PVC Banner).

2) *Puzzle* dibuat dengan kertas ukuran a4 bahan *artpaper* yang berisi 16 *pieces* potongan-potongan gambar dengan keterangan judul gambar. *Puzzle* yang digunakan dalam pengembangan media ini berjumlah 10 dengan materi peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha di Jawa Timur dan peninggalan sejarah kerajaan Islam di Jawa Tengah dan Jawa Barat.

3) Kartu pasang dibuat dengan kertas *artpaper* seukuran kartu *bridge*/ kartu remi dengan keterangan kartu pasang/ kartu gambar disertai judul media yang dikembangkan. Jumlah kartu pasang yang dibuat dengan jumlah kartu 15-20 kartu gambar dan 15-20 kartu pasangan. Kartu gambar dan kartu pasang berisi konten materi tokoh kerajaan Hindu-Budha di Jawa Timur, tokoh kerajaan islam di Jawa Tengah dan Jawa Barat, serta peninggalan-peninggalannya.

4) Kartu tanya jawab dibuat dengan kertas *artpaper* ukuran 6 cm x 12cm. Kartu tanya jawab ini terdiri dari kartu pertanyaan berwarna merah dan kartu jawaban berwarna biru, dimana didalamnya memuat konten materi yang diambil yaitu kerajaan Hindu-Budha di Jawa Timur, Kerajaan Islam di Jawa Tengah dan Jawa Barat, tokoh dan peninggalan sejarahnya.

5) Kartu misi pengumpulan bintang dengan kertas *artpaper* seukuran kartu *bridge*/ kartu remi. Kartu misi pengumpulan bintang ini dibuat 30 buah dengan desain tulisan Kartu Misi Pengumpulan Bintang dibagian atas, gambar bintang besar berwarna kuning dibagian tengah dan keterangan nama produk yang dikembangkan.

6) Bola undian dibuat dengan jumlah 6 bola yang memiliki warna yang beragam. Pada bola undian didalamnya terdapat kertas berisikan angka 1 hingga 6. Bola – bola undian ini kemudian dimasukan kedalam sebuah wadah dengan keterangan

judul media yang dikembangkan.

E. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan cakupan masalah yang telah diidentifikasi, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang dalam pembelajaran IPAS Bab 5 Cerita Tentang Daerahku (Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?). dengan subjek uji coba pada kelas IV SDN Banyuajuh 6 tahun ajaran 2022/2023.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang dilakukan sebagai salah satu cara untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar IPAS Bab 5 Cerita Tentang Daerahku (Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu) kelas IV SDN Banyuajuh 6. Berdasarkan uraian diatas, adapun pentingnya pengembangan media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang adalah sebagai berikut.

1) Bagi Guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pemahaman mengenai pembelajaran IPAS Bab 5 Topik A;
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi dan dijadikan pertimbangan dalam memilih penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS Bab 5 Cerita Tentang Daerahku (Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?) terutama pada kelas IV SD;

2) Bagi siswa

- a. Membantu meningkatkan pemahaman materi IPAS dan hasil belajar siswa;
- b. Meningkatkan keaktifan, semangat, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran dengan media berbasis permainan yang menarik dan menyenangkan;

3) Sekolah

- a. Penerapan media *Giant Snakes and Ladders* Pwas Karya Jamilang dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk fokus dan tertarik untuk belajar.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS terutama pada BAB 5 Cerita Tentang Daerahku (Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?);

4) Peneliti

- a. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *Giant Snakes and Ladders* Pwas Karya Jamilang ini memberikan pengalaman baru sebagai bekal menjadi calon pendidik.
- b. Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk menambah wawasan serta pengetahuan melalui teori-teori yang dipelajari.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran/ mengantarkan dan memperjelas makna

pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran (Nurdyansyah, 2019:44).

2) *Giant Snake and Ladders*

Snake and Ladders adalah salah satu jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Papan *Giant Snakes and Ladders* memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan papan *snakes and ladders* pada umumnya. Dalam permainan ini manusia dapat menjadi pion hidup. (Syawaluddin et al., 2020:3).

3) Puas Karya Jamilang

Puas Karya Jamilang merupakan singkatan dari *Puzzle*, Kartu Pasang, Kartu Tanya, Jawab dan Misi Pengumpulan Bintang. Pada media *giant snakes and ladders* yang peneliti kembangkan, didalamnya memuat beberapa permainan sekaligus. Salah satu permainan yang dimuat dalam *giant snakes and ladders* yang peneliti kembangkan adalah *Puzzle*, Kartu Pasang, dan Kartu Tanya Jawab.

4) IPAS

IPAS merupakan salah satu pembaruan dalam kurikulum merdeka yang berupa penggabungan dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS. Tujuan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar adalah untuk lebih mempersiapkan siswa menjalani kelas IPA dan IPS yang terpisah pada jenjang Sekolah Menengah. Selain itu dengan adanya penggabungan dua pembelajaran tersebut siswa juga diharapkan untuk bisa mengatur lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Barlian, 2022:2110).