

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu kegiatan yang sengaja dilakukan untuk mencapai sebuah perubahan perilaku pembelajaran kearah yang lebih baik, yang didapatkan melalui pengalaman yang mengikuti beberapa aspek kecerdasan yang dimiliki manusia yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan antara guru dengan siswa yang didalamnya terdapat tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dengan adanya interaksi secara langsung dalam penyampaian materi tersebut (Ainurrahman, 2012: 24). Artinya Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran menggunakan pendekatan tematik terpadu dan sudah tercantum dalam Permendikbud No.24 Tahun 2016 menegaskan bahwa kurikulum 2013 untuk sekolah dasar didesain dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu, kecuali mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Pembelajaran berdasarkan Peraturan Pemerintah nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 20 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2011:04) adalah proses kegiatan yang dilakukan oleh guru melalui suatu perencanaan kegiatan pembelajaran, materi ajar, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Sehingga adanya peran guru dan siswa yaitu guru berupaya membuat suatu kegiatan belajar, dan siswa bertindak mengalami proses belajar dan mencapai hasil belajar, dalam pembelajaran ini juga memiliki tujuan agar proses kegiatan

mengalami kelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik menjadi yang lebih baik lagi untuk selanjutnya (Fahrina, 2020:2).

Pembelajaran di sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dan tematik. Karena dengan adanya pembelajaran yang seperti ini guru diminta untuk kreatif dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar. Maka dari itu adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran itu sangat penting, karena dengan adanya bantuan media pembelajaran tersebut dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar guru. Media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar, karena siswa SD butuh penguatan dalam belajar melalui benda konkrit yang berupa media pembelajaran.

Adanya media pembelajaran ini dapat mendukung proses pembelajaran siswa agar lebih mendalami terhadap materi yang disampaikan oleh guru, agar dapat memenuhi keinginan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga siswa mampu memahami materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran ini sangat penting untuk peserta didik dalam jenjang apapun, terutama lebih difokuskan pada siswa SD dengan adanya media pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton, pembelajaran yang monoton dapat membuat peserta didik menjadi cepat bosan, sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi (Hamid, 2020:4).

Pendidik harus pandai merancang, menyusun, mengevaluasi, menganalisis hingga merevisi, dan mengembangkan media terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat diwujudkan melalui suatu media pembelajaran yang menarik dan kegiatan pembelajaran yang efektif. Guru yang baik dituntut untuk

mampu memiliki kemampuan baik di bidang pengembangan bahan penunjang proses pembelajaran (Saputro, Idris & Suryani, 2020:7).

Pengembangan media pembelajaran harus ada perencanaan yang baik, agar media yang dihasilkan inovatif dan mempunyai kriteria yang diharapkan sesuai kebutuhan pembelajaran. Jika media pembelajaran yang dihasilkan menarik maka siswa pun juga akan antusias dalam proses pembelajaran, hal ini akan berimbas proses pembelajaran yang menghasilkan hasil belajar maksimal. Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media adalah pemilihan media pembelajaran dengan mempertimbangkan jenis dan model dari media yang akan digunakan apakah cocok untuk pembelajaran ataupun materi pembelajaran yang akan diajarkan, Karena media pembelajaran itu sendiri memiliki beragam bentuk dan jenis.

Media pembelajaran yang disukai siswa adalah media yang berupa visual, yang mana peneliti mengembangkan media visual yang berupa Media Permainan Ular Tangga yang memiliki pengertian Permainan Ular Tangga yang berupa bahan cetak banner. Di dalam Ular Tangga ini dicantumkan beberapa pertanyaan dari materi yang terdapat pada nomor 5, 28 dan 32 yaitu materi tentang SBdP, nomor 10, 13, 18, 34 dan 41 yaitu materi Bahasa Indonesia dan nomor 20 dan 49 yaitu materi Matematika.

Sejalan dengan hal tersebut penggunaan media merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena media dapat memberikan pengalaman secara langsung terhadap peserta didik serta dapat mengkonkritkan materi pembelajaran yang masih dianggap abstrak oleh peserta didik. Media merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan komunikator terhadap komunikan (Sumiharsono, 2017:9),

adanya media Ular Tangga ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 3 kelas 3 di SDN Petrah 3. Pemilihan media harus dapat membangkitkan motivasi dan memberikan pengalaman agar proses pembelajarannya menjadi lebih berkesan dan bermakna untuk peserta didik.

Menurut Afandi (2015:87) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Permainan ular tangga tergolong permainan yang cukup tua. permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Bentuknya sangat sederhana, yakni berupa permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambari sejumlah “tangga” dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Kemudian “Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain”. (Rahina, 2017: 43).

Selanjutnya peneliti melakukan observasi di sekolah SDN Petrah 3 pada tanggal 2 Januari 2023 bahwa ketika guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, mengaitkan pembelajaran kemarin dengan pelajaran yang akan dimulai hari ini. Sedangkan untuk siswanya kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurangnya interaksi antara siswa dengan guru, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru ketika tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas III (Bu Susmiyati S.Pd) SD Negri Petrah 3 pada tanggal 6 Januari 2023, yaitu: hasil belajar siswa kelas 3 ini dirasa kurang mampu, akan tetapi untuk kelas rendah dalam proses pembelajaran itu perlu adanya pendampingan dari seorang guru, untuk sekarang pemahaman siswa sangat kurang apa lagi dalam penggunaan Bahasa Indonesia jika tidak diterjemahkan dalam Bahasa Madura anak-anak tidak akan paham. Saat kegiatan pembelajaran, siswa kurang memperhatikan gurunya pada saat pelaksanaan pembelajaran karena terdapat siswa yang masih sibuk bermain dengan teman sebangkunya serta bawaan sifat siswa yang pemalu sehingga siswa kurang aktif dalam belajar, menurut saran dari Bu Susmiyati S.Pd, peneliti diminta untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh. Hasil belajar siswa mengalami tingkatan rendah yang salah satunya disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung keaktifan siswa dalam belajar. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah peneliti selesai mewawancarai guru tahap selanjutnya adalah melakukan penyebaran angket pada siswa kelas 3 yaitu: siswa lebih memilih media visual: 12 siswa, memilih media audio: 6 siswa, dan memilih media tiga dimensi: 4 siswa, sedangkan yang 3 orang siswa tidak masuk. Untuk jumlah siswa kelas 3 adalah (25 siswa) kemudian untuk warna yang dipilih siswa untuk media pembelajarannya yaitu 12 siswa memilih warna yang cerah, sedangkan yang 3 siswa memilih warna gelap, dan yang 7 siswa memilih warna warni. Untuk materi

yang sulit dipahami siswa dalam pembelajaran tersebut adalah 13 siswa memilih Matematika, 3 siswa memilih Bahasa Inggris, dan 6 siswa memilih PPkn.

Menurut Marcela (2022) dengan penelitian terdahulu dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang”. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan hasil kevalidan yang dilakukan oleh validator media, bahasa dan 2 validator materi diperoleh skor mencapai 80,3% dengan kategori valid. Kepraktisan yang dilakukan dengan melakukan uji coba one to one memperoleh skor 81,5 % dan uji coba small group 82,2% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini menyatakan media permainan ular tangga yang layak digunakan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Anjelina Wati (2021) dengan judul “Pengembangan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil belajar siswa menunjukkan 55% siswa memiliki nilai diatas KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga, sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar.

Ketiga, penelitian juga dilakukan oleh Dwita Apriyanti (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Karakter pada Materi PPKn Kelas II SDN Caturtunggal 7 Sleman”. Berdasarkan Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi mendapat rerata skor akhir 4,67 (sangat baik). Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media mendapat rerata skor akhir 4,2 (baik).

Hasil keseluruhan dari uji coba lapangan awal memperoleh rata-rata skor 82 % (sangat baik). Hasil keseluruhan dari uji coba lapangan utama memperoleh rata-rata skor 96,2 % (sangat baik). Hasil uji kelayakan guru yang memperoleh rata-rata skor 4,9 (sangat baik).

Berdasarkan pemaparan uraian di atas dan hasil wawancara, peneliti menyadari bahwa masalah tersebut merupakan suatu urgensi sehingga perlu adanya media yang dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami materi yang terdapat pada Tema 8 subtema 3, dan juga untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran secara langsung. Media yang dikembangkan ini diharapkan agar dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan juga memahami materi, sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Di SDN Petrah 3 Tanah Merah Tema 8 Subtema 3”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media permainan Ular Tangga yang valid Pada Tema 8 Subtema 3 kelas III SDN Petrah 3 ditinjau dari angket validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan media Permainan Ular Tangga yang menarik Pada Tema 8 Subtema 3 kelas III SDN Petrah 3 ditinjau dari angket respon siswa?
3. Bagaimana mengembangkan media Permainan Ular Tangga yang efektif Pada Tema 8 Subtema 3 kelas III SDN Petrah 3 ditinjau dari hasil belajar dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengembangkan media Permainan Ular Tangga yang valid pada Tema 8 Subtema 3 kelas III SDN Petrah 3 ditinjau dari angket validasi ahli.
- 2) Untuk mengembangkan media Permainan Ular Tangga yang menarik pada Tema 8 Subtema 3 kelas III SDN Petrah 3 ditinjau dari angket respon siswa.
- 3) Untuk mengembangkan media Permainan Ular Tangga yang efektif pada Tema 8 Subtema 3 kelas III SDN Petrah 3 ditinjau dari hasil belajar dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media Permainan Ular Tangga merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam Tema 8 Subtema 3.
2. Media Permainan Ular Tangga merupakan media yang memiliki ukuran panjang 3 meter dan lebar 2,5 meter.
3. Bahan yang dapat digunakan dalam pembuatan media ular tangga ini adalah bahan cetak berupa Banner.
4. Dadu yang digunakan berbahan kain flanel.
5. Dadu yang digunakan berukuran panjang 20 cm dan lebar 20 cm.
6. Media ini bisa digunakan untuk SD Kelas 3 Tema 8 Subtema 3 pada pembelajaran 1, diantaranya materi: Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media ular tangga yang dikembangkan hanya terbatas pada tema 8 subtema 3 kelas 3 pada pembelajaran ke 1.
2. Media ular tangga ini hanya digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pada tema 8 subtema 3 di kelas 3 dan akan menjadi inventaris dari peneliti untuk sekolah, sehingga hanya diproduksi satu kali tanpa adanya produksi berkelanjutan karena faktor materi yang tidak bisa dirubah sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memproduksinya kembali.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan Permainan Ular Tangga di SDN Petrah 3 pada Tema 8 Subtema 3 adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif untuk menjadi masukan bagi pihak sekolah.
 - b. Media Permainan Ular Tangga ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di Sekolah Dasar.
2. Bagi Guru
 - a. Pengembangan media Permainan Ular Tangga akan mempermudah guru dalam penyampaian materi ajar.

- b. Hasil Penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan pedoman dan bahan pertimbangan bagi guru, dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan kenyamanan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Media yang dikembangkan dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran, karena materi pelajaran disajikan dalam penggunaan secara langsung media Permainan Ular Tangga, sehingga siswa lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat juga motivasi belajar.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah pengetahuan dan dapat dijadikan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

G. Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman serta persepsi dari pembaca, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah pokok yang ada dalam upaya untuk menghindari salah pengertian dalam pengembangan ini. Sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antar peneliti dengan pembaca. Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep atau materi pelajaran.
2. Penelitian pengembangan adalah penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada dan

menghasilkan sebuah produk. Pada penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu secara menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

3. Media Ular Tangga merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Media Ular Tangga terdapat kotak-kotak yang berisikan materi atau pertanyaan.
4. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran di dalamnya mengandung makna belajar mengajar, atau merupakan kegiatan belajar mengajar.