

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu dan teknologi sangat pesat dengan beberapa sistem yang dapat menjadikan siswa dalam menguasai suatu bidang. Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan pola pikir manusia pada ranah kognitif, afektif, serta psikomotor. Pendidikan ialah kegiatan belajar siswa dilaksanakan di sekolah sehingga dapat membentuk karakteristik siswa dalam penyesuaian diri dengan lingkungannya (Rahmawati et al., 2016). Tujuan pendidikan pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa siswa mampu mengembangkan potensi sebagai insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, demokratis, dan bertanggungjawab (Pasaribu, 2017). Kurikulum merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari beberapa komponen didalamnya tersusun secara rinci terkait langkah-langkah serta keperluan bahan ajar sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan (Suyatmini, 2017). Kurikulum 2013 saat ini diterapkan di Negara Indonesia. Penerapan kurikulum tersebut bertujuan menciptakan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif, produktif, inovatif dan afektif (Mastur, 2017). Pernyataan tersebut merupakan salah satu gambaran upaya dalam mengatasi permasalahan pendidikan di Indonesia. Dalam hal ini, peran siswa menjadi lebih aktif ketika pembelajaran di kelas berlangsung.

Kebijakan pemerintah terkait penerapan kurikulum 2013 diharapkan mampu mengatasi berbagai macam permasalahan pendidikan. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa beberapa sekolah belum mengimplementasikan kurikulum 2013. Penelitian Nataliya (2015) menyatakan bahwa kurangnya keterlibatan siswa pada saat pembelajaran, siswa tidak diberikan kesempatan berdiskusi untuk mengutarakan pendapat. Kemudian pada penelitian Zuriah (2016) masih banyak tenaga pendidik menggunakan bahan ajar konvensional. Berdasarkan penelitian Pangesti (2019) motivasi belajar siswa rendah karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. Dalam hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang terlibat aktif ketika belajar, sehingga implementasi kurikulum 2013 yang menekankan siswa untuk belajar lebih aktif masih belum dilaksanakan. Mengingat pentingnya keterlibatan siswa aktif ketika pembelajaran, salah satu inovasi dalam penerapan untuk meningkatkan keaktifan siswa maka dapat mengimplementasikan media belajar.

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu pada kegiatan belajar siswa. Adanya penerapan media pembelajaran diharapkan siswa dilibatkan aktif serta dapat mempermudah pemahaman siswa pada suatu materi. Implementasi media pembelajaran telah diterapkan pada penelitian Azriah (2018) membuktikan bahwa dengan diterapkannya media interaktif visual dapat meningkatkan minat belajar karena siswa berperan aktif ketika proses pembelajaran. Kemudian pada penelitian Nataliya (2015) penggunaan media pembelajaran permainan tradisional, dapat meningkatkan motivasi belajar.

Salah satu upaya untuk melatih tingkat keaktifan siswa yakni dengan diterapkannya media pembelajaran permainan ular tangga. Pembuatan media

pembelajaran ular tangga cukup sederhana dengan menerapkan konsep permainan ular tangga, kemudian dimodifikasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru. Pada media tersebut siswa dapat mengembangkan konsep dan keterampilan dalam situasi baru melalui kegiatan-kegiatan diskusi kelompok. Materi yang diajarkan yaitu tentang Bumi dan dinamikanya yang tersusun atas teori-teori terkait pembahasan kebumian, sehingga ketika diterapkan media tersebut dapat mempermudah siswa dalam belajar. Menurut May (2017) media ular tangga adalah media visual karena melibatkan indera penglihatan dan termasuk media grafik karena media ular tangga disajikan dalam bentuk gambar.

Media ular tangga diaplikasikan pada materi tentang Bumi dan dinamikanya yang diajarkan pada siswa SMP kelas VII semester dua. Adanya media ular tangga dapat membantu siswa dalam mempelajari materi secara bermakna tentang pengetahuan yang dikonstruksi dari pengalaman siswa. Pada tahap tersebut siswa dapat berpikir secara kritis untuk menyelesaikan materi kegiatan pembelajaran, sehingga guru dapat memahami atau mengetahui tingkat kemampuan kognitif siswa. Mengingat pentingnya fungsi dan pengaplikasian media pembelajaran maka dilakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi bumi dan dinamikanya.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa tidak terlibat aktif pada saat kegiatan belajar mengajar.
2. Tenaga pendidik masih banyak yang menggunakan bahan ajar konvensional.
3. Penggunaan media pembelajaran yang jarang dilakukan pada saat pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran ular tangga?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran ular tangga.

E. Manfaat Penelitian

1. Media pembelajaran ular tangga mampu membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran IPA pada materi Bumi dan dinamikanya.
2. Pengembangan media ular tangga mampu meningkatkan keaktifan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Pengembangan media ular tangga mampu memberikan pemahaman terhadap guru bahwa pembelajaran IPA dapat tersampaikan dengan menggunakan permainan ular tangga.

F. Spesifikasi Produk

1. Pengembangan media ular tangga ini berkaitan dengan materi Bumi dan dinamikanya.
2. Pengembangan media ular tangga ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*).
3. Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa papan permainan ular tangga materi Bumi dan dinamikanya.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu jalannya kegiatan belajar siswa, bertujuan untuk mengimplementasikan proses belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar (Widodo & Wahyudin, 2018).
2. Ular tangga merupakan papan permainan tersusun dari beberapa komponen yang dapat digunakan oleh dua atau lebih pemain, komponen tersebut berupa gambar susunan beberapa kotak, ular, dan tangga yang dilengkapi dengan dadu dan bidak (May & Surya, 2017).