

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas SDM dalam menjamin kualitas pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu peningkatan kualitas sumber daya manusia tidak terlepas dari mutu pendidikan yang baik. Sejak lahir, anak-anak telah diberikan pendidikan dasar oleh orang tuanya. Pendidikan adalah proses pertumbuhan manusia secara keseluruhan, yang mencakup menguasai pengetahuan, perspektif, dan kemampuan. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan kemampuan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri, komunitas, bangsa, dan negara.

Menurut Sadulloh (2021:5) dalam pendidikan ialah suatu proses pertumbuhan dan perkembangan sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, yang berlangsung sepanjang hayat sejak manusia dilahirkan. Salah satu bagian dari lingkungan sosial yaitu lingkungan sekolah. Di lingkungan sekolah, pendidikan mampu dilakukan dari berbagai jenjang mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Sekolah adalah tempat didikan bagi anak-anak. Tujuan dari sekolah adalah mengajarkan anak untuk menjadi anak yang mampu memajukan bangsa. Pembelajaran di sekolah sekarang harus bervariasi agar dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran sangat diperlukan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan untuk meningkatnya motivasi siswa.

Dalam Permendikbud Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang,

memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan sebaiknya melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Oleh karena itu guru sebagai fasilitator harus mampu memfasilitasi peserta didik dengan menyediakan media pembelajaran yang harusnya mampu membuat peserta didik terlibat dalam penggunaannya tentunya sesuai dengan kurikulum 2013.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selain sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media sering dikatakan sebagai mediator. Mediator memiliki fungsi dan peran sebagai penghubung yang efektif terhadap siswa dan proses belajar itu sendiri. Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran merupakan satu kesatuan dengan berjalannya proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, membantu siswa belajar secara mandiri, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat merangsang motivasi dan perhatian siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

Bahwa dengan penggunaan media pembelajaran sangatlah penting demi menyongsong paradigma baru pembelajaran di era digital. Tujuan media pembelajaran adalah untuk melibatkan siswa secara emosional dan kognitif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menggunakan media pembelajaran untuk mempraktekkan tingkat pembelajaran yang lebih dalam dan untuk terlibat,

termotivasi, dan puas dengan pembelajaran tersebut. Motivasi siswa terhadap proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh pembuatan media pembelajaran berbasis *game*.

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap proses pembelajaran tematik muatan IPS di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe menunjukkan bahwa proses pembelajaran tematik yaitu siswa cenderung suka bermain, guru masih menggunakan model konvensional yang berorientasi pada guru (*teacher center*) bukan pada siswa tanpa memahami makna sebenarnya dari kekayaan budaya yang ada di sekitar mereka. Padahal, pemahaman yang baik tentang keragaman budaya dapat memberikan dampak positif yang signifikan, seperti meningkatkan toleransi, pemahaman antar-etnis, dan rasa nasionalisme siswa. Siswa perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang berbagai aspek budaya Indonesia agar mereka dapat menjaga warisan budaya, menghargai perbedaan, dan berperan aktif dalam membangun identitas nasional yang kuat.

Sering juga pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya aktif menyampaikan penjelasan sedangkan siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan latihan soal. Dalam pembelajaran tematik muatan IPS media pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif dan kreatif sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Media yang sering digunakan guru berupa buku paket siswa, gambar cetak bersifat visual sehingga siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan membuat siswa merasa bosan dalam memahami materi. Hal ini sangat disayangkan karena pada dasarnya media pembelajaran merupakan sarana fisik yang sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada siswa dan merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif.

Akibat dari kurangnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman yang diperoleh siswa dari setiap materi yang di jelaskan oleh guru sangat kurang maksimal. Permasalahan tersebut tentunya

dipengaruhi dari beberapa faktor. Salah satunya yang mempengaruhi hal tersebut adalah kurangnya variasi dan inovatif guru dalam mengajar terutama dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Bahwasanya dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menciptakan interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan dan lebih *meaning full*.

Setelah melihat kondisi kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe tersebut, maka perlu adanya usaha untuk menyampaikan pembelajaran IPS dengan tepat sehingga dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti adalah "Ular Tangga" atau "*Snakes and Ladders*". Permainan ini dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media permainan ular tangga ini dimodifikasi dengan teknik berjalan dari satu titik ke titik yang lainnya dan didesain sedemikian rupa dengan tampilan yang lebih *full color* serta gambar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar sehingga dapat menarik rasa ingin tahu siswa. Media yang akan dikembangkan juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk belajar sambil bermain secara mandiri oleh siswa, dan media pembelajaran yang diadopsi dari permainan ular tangga dirangkai khusus untuk media edukatif, menyenangkan dan menantang. Melalui upaya untuk menarik perhatian siswa maka pemerolehan pengalaman belajar akan lebih bermakna. Maka dari itu peneliti berniat untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran ular tangga sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga ini sebelumnya sudah dilakukan oleh 1.Avelina Sherin Pratiwi, 2.Agustina Tyas Asri Hardini, 2022 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam

Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ular tangga pada pembelajaran IPA Kelas IV SD layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian akhir yang diperoleh dari uji ahli media memperoleh nilai persentase 78,67% dengan kriteria “Tinggi”, dari ahli materi memperoleh nilai persentase 72,5% dengan kriteria “Tinggi”. Dan dari hasil angket yang di tunjukkan yaitu motivasi belajar siswa sebelum siswa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebanyak 70,20% dengan kriteria ”Baik”, namun setelah diberikan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga IPA mengalami peningkatan 84,86% dengan kategori “Sangat Baik”, yang artinya motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

Penelitian kedua oleh 1. Ririn Marcela, 2. Muhamad Idris, 3. Kiki Aryaningrum, 2022 dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang”. Penelitian ini 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 layak digunakan. Produk media permainan ular tangga dalam pengembangan ini memiliki kelebihan yaitu media permainan ular tangga menarik dan mampu memotivasi siswa semangat dalam belajar, media permainan ular tangga memudahkan siswa dalam belajar karena latar dan tulisan yang digunakan mudah untuk dibaca maupun dimengerti, media permainan ular tangga melatih siswa menjadi disiplin dan menaati peraturan dan siswa merasa senang dan tertantang saat belajar sambil bermain menggunakan media permainan ular tangga.

Penelitian ketiga oleh 1. Gaby Ester, 2. Sulistyani Puteri Ramadhani, 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SD Negeri Pengadegan 07

Jakarta Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ular tangga mengadaptasi pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Penelitian menggunakan enam langkah sebagai berikut : (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) revisi produk. Hasil validasi dari semua validator menunjukkan penilaian “Sangat Baik” yaitu dari validator pertama ahli materi dengan presentase skor 97,3% “Sangat Baik” dan validator kedua ahli materi dengan presentase skor 89% “Sangat baik”. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga “Sumber Energi” untuk Siswa Kelas IV SDN Pengadegan 07 memiliki kualitas “sangat baik” dan layak guntuk digunakan pada proses pembelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam pembelajaran yang ada di dalam kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan inovasi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kehadiran media sangat penting dalam pembelajaran, guna menyajikan materi kepada peserta didik, agar materi yang disajikan bisa menarik perhatian peserta didik. Peserta didik butuh media pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk menambah motivasi belajarnya, terlibat secara langsung dalam penggunaannya, sekaligus memberikan wawasan mengenai unsur keragaman budaya yang ada di daerah peserta didik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan membuat peserta didik sadar akan kekayaan unsur budaya yang ada di daerahnya. Karena sudah sepatutnya peserta didik dapat menjaga dan melestarikan budaya yang ada di daerahnya.

Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN IPS TEMA 7 SUBTEMA 2 “INDAHNYA KERAGAMAN BUDAYA NEGERIKU” DI KELAS IV SD NEGERI 040443 KABANJAHE TAHUN AJARAN 2023/2024”**. Melalui

media ini diharapkan menjadi solusi alternatif dalam memfasilitasi peserta didik untuk belajar mengenali unsur keragaman budaya yang ada di daerah peserta didik khususnya daerah Tanah Karo dengan memberikan kesan yang menarik dalam pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1 Kurangnya motivasi belajar siswa dan cenderung pasif dalam pembelajaran.
- 2 Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang efektif, sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar.
- 3 Guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja. Dampaknya siswa hanya bermain pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar mereka tidak maksimal.
- 4 Sekolah belum mempunyai media pembelajaran berupa *game* edukatif sebagai inovasi dan penunjang dalam proses pembelajaran.
- 5 Kegiatan belajar mengajar belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan guru tidak mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa.
- 6 Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, pembatasan masalah perlu dilakukan agar penelitian ini lebih terfokus, terarah, dan tidak keluar dari tujuan sasaran pokok penelitian. Maka dari itu, penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” Di Kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, permasalahan yang melandasi penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1 Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada Mata Pelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” Di Kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024?
- 2 Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran ular tangga pada Mata Pelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” Di Kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024?
- 3 Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran ular tangga pada Mata Pelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” Di Kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan yaitu sebagai berikut:

- 1 Membuat dan mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada Mata Pelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” Di Kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024.
- 2 Mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga pada Mata Pelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” Di Kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024.
- 3 Mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran ular tangga pada Mata Pelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” Di Kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Pengembangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan, dan dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk melakukan inovasi media pembelajaran terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud ialah pengembangan *game* tradisional yang memiliki konten edukatif menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Serta sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menerima materi melalui produk media pembelajaran ular tangga serta dapat menghilangkan rasa bosan dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

1.6.2.2 Bagi Guru

Sebagai bahan masukan mengenai media pembelajaran yang dapat dikemas terpadu dengan permainan sehingga menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta menjadi referensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran di kelas.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai usaha dalam mengenalkan dan mendekatkan pemanfaatan media pembelajaran kepada guru dan siswa sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan di Universitas Quality Berastagi dan menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan serta menambah keterampilan peneliti dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Peneliti mengembangkan media ular tangga yang merupakan modifikasi permainan ular tangga yang akan diterapkan pada pembelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” yang dituangkan dalam kartu kuis, dan kartu pintar. Kartu kuis berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi, dan kartu pintar berisi tentang jawaban dari pertanyaan. Media ular tangga didesain menggunakan gambar-gambar dan warna agar siswa lebih antusias dan juga akan terdapat skor jika siswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan ular tangga sampai *finish*. Produk media ular tangga ini dapat merangsang siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran karena siswa praktek langsung sehingga materi akan lebih mudah untuk diingat.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1 Media yang disajikan berupa materi tentang budaya yang meliputi pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, bahasa daerah, lagu daerah, dan alat musik tradisional.
- 2 Media ular tangga terdiri dari 50 petak-petak yang berisi gambar-gambar budaya dari beberapa daerah, petak yang berisikan gambar-gambar budaya berarti pengambilan kartu pertanyaan, dan petak keberuntungan berisikan kepala banteng yaitu berfungsi untuk membuat permainan menjadi lebih menarik yang berisikan perintah untuk mendapatkan *reward*.

- 3 Terdapat dua buah kartu yaitu kartu kuis yang berisi pertanyaan tentang materi indahny keragaman budaya negeriku, dan kartu pintar berisi jawaban dari pertanyaan tentang materi indahny keragaman budaya negeriku.
- 4 Media ular tangga terdiri dari satu set permainan yaitu ular tangga visual berbentuk spanduk/ *banner* yang didesain menggunakan aplikasi *Corell Draw* dengan keterpaduan warna-warna cerah dan menarik berukuran 3m x 2m dan satu buah dadu berbentuk persegi.
- 5 Buku petunjuk permainan ular tangga bertujuan agar siswa dapat mengetahui cara bermain dan aturan-aturan dalam menggunakan ular tangga dan dicetak dengan menggunakan kertas A4 membentuk seperti buku panduan yang berisikan petunjuk permainan ular tangga menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa.
- 6 Pengembangan media pembelajaran ular tangga ini dilengkapi dengan poin atau skor agar jiwa berkompetisi siswa terbangun. Akan tetapi dengan keterbatasan waktu pembelajaran maka ada poin maksimal dimana salah satu pemain jika memperoleh poin lebih atau sama dengan 100 berarti pemain itu yang menang dan permainan akan dihentikan ketika jam pelajaran sudah habis.

1.8 Pentingnya Pengembangan Media

Permasalahan yang terjadi pada SD Negeri 040443 Kabanjahe adalah kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang lancarnya proses pembelajaran di sekolah tersebut. Masalah ini penting untuk dipecahkan karena hal tersebut menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran didalam kelas sehingga prestasi mereka menurun. Oleh karena itu pentingnya dikembangkan suatu produk yang dapat mengatasi masalah tersebut seperti media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran ular tangga yang dimana siswa akan bermain sambil belajar yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

1.9 Asumsi Pengembangan

Media ular tangga yang digunakan pada penelitian ini berupa media cetak visual berbentuk spanduk/*banner* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk siswa sekolah dasar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada kompetensi dasar indahny keragaman budaya negeriku. Dalam penelitian ini, media pembelajaran ular tangga dikembangkan dengan adanya asumsi-asumsi sebagai berikut:

- 1 Kegiatan pembelajaran yang didukung dengan media yang menarik, efektif, dan efisien akan berjalan optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2 Kurangnya semangat dan antusias belajar siswa sehingga mendorong guru agar dapat menemukan inovasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Media pembelajaran ular tangga sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran tidak membosankan dan monoton.

