

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemenuhan kebutuhan hidup di masa modern seperti sekarang, manusia dituntut untuk menjadi manusia yang berkualitas demi menjamin kebutuhan tersebut, untuk menjadi manusia yang berkualitas diperlukan pula pendidikan sebagai landasan tersebut. Hal yang menjadi dasar kehidupan manusia baik dalam pemenuhan kebutuhan individu ataupun kebutuhan lingkup besar seperti negara.

Pendidikan menurut Ali, dkk (2014, h.1-4) adalah usaha yang secara sadar direncanakan dan bukan kegiatan ataupun aktivitas yang dilakukan tanpa tujuan berarti dengan perencanaan yang baik. Pendidikan, terkhusus pada lembaga seperti sekolah sangat penting untuk kepentingan kecerdasan bangsa. Pelaksanaan pendidikan tidak bisa dilakukan dengan mudah dan seadanya, harus dengan matang. Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia karena dengan pendidikan manusia mampu menentukan jalan dengan tujuan yang jelas tentang apa yang akan dilakukan untuk menentukan dan mengubah jalan hidupnya, dalam implementasi kehidupan bagi suatu negara memiliki manusia yang berkualitas dapat memajukan kehidupan bangsa. Perwujudan dari pendidikan tersebut membutuhkan guru dengan karakter yang kuat serta mampu menjadi fasilitator.

Hal tersebut guru bukan hanya “mengajar” satu arah tetapi juga “membelajarkan” anak secara aktif, kreatif dan inovatif. Guru memberi ruang untuk anak mengasah talenta, potensi, keunikan, serta mampu menumbuhkan daya inovasi. Membelajarkan anak di sekolah membutuhkan suatu acuan yang dapat dijadikan landasan pendidikan. Menurut Muhammad, dkk (2021, h.1-5) belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan. Perlu kerja keras dan terkadang membuat peserta didik frustrasi sehingga kehilangan fokus dalam mengikuti pelajaran, dalam hal ini media pembelajaran sangat dibutuhkan kegunaannya untuk menarik kembali fokus dan perhatian peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih menarik serta efektif.

Media memberikan peserta didik sesuatu yang baru, namun tidak semua pendidik tahu bagaimana cara mengimplementasikannya dengan benar, sehingga terkadang media pembelajaran ini menjadi mengganggu proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. selain itu peserta didik juga senang dengan media tersebut karena media tersebut mampu mengoptimalkan kualitas belajar peserta didik.

Ada banyak jenis media yang dapat digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar. Namun, pendidik harus selektif dalam memilih media tersebut. Ramli (2012, h.4) menyebutkan dalam pemilihan media pembelajaran ada baiknya untuk lebih memperjelas kedudukan media pembelajaran atau posisi media tersebut.

Dikemukakan terlebih dahulu mengenai karakteristik umum siswa dan tipe belajar siswa, agar dapat menentukan media yang sesuai dengan karakteristik siswa itu sendiri. Sebelum menentukan alat bantu dan jenis media pembelajaran, guru hendaknya mengetahui dan mengenal karakteristik tipe belajar siswa baik secara individu maupun secara keseluruhan. Agar alat dan media tersebut sesuai dengan kondisi siswa tersebut dan pesan yang disampaikan dalam pembelajaran tersebut mudah diterima serta sampai bertahan lama.

Hal ini mendorong para pendidik agar menjadi inovatif dalam menghidupkan suasana kelas yang tidak monoton dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat merangsang ketertarikan belajar siswa, hingga saat ini media belajar yang tepat akan mampu mengaktifkan siswa dan suasana kelas. Mulai dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul akibat adanya materi dalam media ataupun ilmu baru yang terdapat dalam media. Dikemas semenarik mungkin agar siswa tidak cepat merasa bosan.

Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang secara tepat dalam mata pelajaran apapun. Penggunaan media yang menarik dapat memberikan dorongan motivasi belajar siswa karena dalam pembelajaran peserta didik harus terlibat langsung dalam berbagai mata pelajaran. Kurikulum 2013, pembelajarannya dipadukan dari berbagai pelajaran ke dalam beberapa tema. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 atau tematik mempunyai peranan penting dalam pembentukan karakter siswa.

Kurikulum ini juga memiliki aspek penting lainnya, tidak hanya aspek pengetahuan tetapi ada tiga aspek dasar dalam pembelajaran tematik ini diantaranya aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotrik. Mengembangkan tiga aspek tersebut dimuat menjadi satu dalam pembelajaran yang diintegrasikan dengan pengetahuan dan pemahaman peserta didik agar dapat memahami pembelajaran dengan baik. Membuat inovasi merupakan salah satu hal yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.

Pembelajaran tematik ini, pendidik dituntut untuk bisa membuat suatu alat bantu ajar yang inovasi dan kreatif bukan hanya terpaku pada buku ajar dari pemerintah ataupun gambar yang digambarkan ulang ke papan tulis, maka media ajar disesuaikan dengan karakter peserta didik yang masih gemar bermain, yaitu dengan media permainan dalam pembelajaran. Media ajar juga disesuaikan dengan pola pikir peserta didik yang pola pikirnya masih sederhana menuju kearah yang lebih kompleks atau dari konkret menuju abstrak, di sisi lain peserta didik di kelas bawah maupun atas masih menggunakan contoh yang konkret dalam pembelajaran.

Pendidik harus membuat media yang nyata serta dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik agar kegiatan belajar dapat berjalan baik. Pendidik harus mempertimbangkan bahwa cara penyampaian yang baik adalah dengan memperhatikan kemampuan tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran agar materi ajar dapat disampaikan dengan mudah .

Usia sekolah ini dasar peserta didik masih di dalam usia yang lebih senang pembelajaran yang sifatnya bermain serta berfikir secara konkret. Leni (2020, h.121-126) menyebutkan bahwa menurut Piaget ada empat tahapan perkembangan kognitif yaitu tahap sensori, tahap praoperasional, tahap operasi konkret, serta tahap operasi formal. Teori tersebut mengungkapkan usia peserta didik masih dalam usia berfikir secara konkret.

Mengembangkan kemampuan berfikir secara konkret ini dapat dilakukan dengan cara menggunakan benda-benda nyata atau alat peraga dalam proses pembelajaran salah satunya dengan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar. Manfaat media ajar juga untuk membantu memudahkan peserta didik memahami pembelajaran yang bersifat abstrak. Media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran memiliki peran masing-masing yang disesuaikan kembali dengan kebutuhan kegiatan belajar dan karakteristik belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 104188 Medan Krio di kelas V-B, bahwa pembelajaran yang dilakukan di sekolah hanya menggunakan buku ajar pemerintah serta papan tulis. Saat pembelajaran berlangsung sesekali guru menyalin gambar dari buku ke papan tulis untuk siswa lebih paham, hal ini cukup menyita waktu. Selain itu, tidak ditemukan media lain saat proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak bisa memusatkan fokus belajar terhadap buku serta terlihat cepat bosan.

Pembelajaran monoton tersebut terus dilakukan seiring bergantinya sub-sub materi ajar. Tidak adanya media ajar tambahan yang diberikan guru terhadap siswa, motivasi belajar siswa semakin menurun dan tidak tertarik untuk memperhatikan lebih jauh mengenai tema yang diajarkan. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru wali kelas V-B mengenai penggunaan media ajar selama proses belajar mengajar berlangsung, guru mengakui bahwa tidak adanya media ajar tambahan, guru juga menyebutkan kendala yang dialami pendidik adalah kurangnya sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran serta kurangnya inovasi yang belum dilakukan pendidik untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, maka diperlukan media yang praktis dan juga menarik yaitu ular tangga.

Peneliti mewawancarai beberapa peserta didik, peserta didik menyatakan bahwa kurangnya media yang menarik membuat pembelajaran terasa membosankan dan terasa lama serta materi menjadi terasa kurang menarik. Media ular tangga ini sangat cocok karena diketahui siswa kelas V-B SD Negeri 104188 Medan Krio saat jam istirahat mereka bermain dengan berbagai macam permainan tradisional di depan kelas. Seperti data dari penelitian yang dilakukan oleh Nur (2018, h.iii) menyebutkan bahwa pada penelitian media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik memperoleh kriteria sangat layak untuk diuji coba dari segala aspek penilaian baik secara efektifitas, kelayakan, hingga praktikalitas media.

Maka dari itu, pengembangan media ular tangga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan hasil nilai rata-rata siswa kelas V-B tahun 2022 yaitu 63,5 nilai 7 orang siswa dari 20 siswa. Pengembangan media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Hal itu adalah media pembelajaran yang menarik dengan tampilan dan isinya meningkatkan minat belajar siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang mengesankan agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan ini adalah ular tangga dengan kuis rahasia disetiap bloknya.

Papan ular tangga yang terbuat dari kertas karton serta gambar-gambar materi yang memenuhi setiap bloknya, nantinya media tersebut akan digunakan dalam pembelajaran siswa kelas V-B tersebut. Papan ular tangga yang diisi dengan materi yang disesuaikan berdasarkan materi buku tema yang sedang berlangsung. Gambar-gambar yang mengisi blok ular tangga di setiap tangga dan angka akan dipenuhi dengan materi tema ajar yaitu tema lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 3. Media ular tangga ini akan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dengan gambar, isi materi, serta kuis rahasia yang terdapat dalam setiap blok ular tangga.

Peneliti mengumpulkan data hasil nilai rata-rata siswa kelas V-B tahun 2022 yaitu 63,5 nilai 7 orang siswa dari 20 siswa., sedangkan 13 orang lainnya memiliki rerata nilai 77,5 dengan KKM 66,0. Melalui data nilai rata-rata harian siswa pada materi lingkungan sahabat kita dengan media ajar buku ajar pemerintah serta media papan tulis, menjadi salah satu penghambat.

Pembelajaran yang tidak menarik dan inovatif pada siswa kelas V-B semester genap di tahun lalu dan hal ini masih berlanjut dan belum menemukan solusi yang tepat untuk hal ini.

Tabel. 1.1 Rerata Nilai Harian Siswa Kelas V-B

Tahun Ajaran	KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
2021/2022	66	\leq	7	35%
		\geq	13	65%
		Jumlah	20	100%

Dari latar belakang masalah tersebut, maka peran media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran, merangsang keinginan siswa untuk belajar, meningkatkan belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Berdasarkan hal tersebut peneliti merasa tertarik untuk melakukan pengembangan tersebut, yaitu pengembangan tentang **“Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan isi latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan kurang inovatif.
2. Kegiatan belajar mengajar yang monoton menyebabkan peserta didik cepat bosan dan kurang tertarik dengan materi ajar
3. Nilai siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mencapai tujuan penelitian dan lebih terarah, maka berbagai permasalahan yang terdapat dalam identifikasi masalah sebelumnya merupakan permasalahan yang cukup luas yang berfokus pada media ajar ular tangga. Peneliti mendesain khusus permainan ular tangga agar sesuai digunakan untuk pembelajaran tematik yang mudah untuk disesuaikan berdasarkan setiap materi yang digunakan. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan terhadap kelas V-B SDN 104188 Medan Krio.

1.4 Rumusan Masalah`

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran kelas V tematik pada tema lingkungan sahabat kita SDN 104188 Medan Krio?
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran kelas V tematik pada tema lingkungan sahabat kita SDN 104188 Medan Krio?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran kelas V tematik pada tema lingkungan sahabat kita SDN 104188 Medan Krio?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran kelas V tematik pada tema lingkungan sahabat kita SDN 104188 Medan Krio.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran kelas V tematik pada tema lingkungan sahabat kita SDN 104188 Medan Krio.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran kelas V tematik pada tema lingkungan sahabat kita SDN 104188 Medan Krio.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di peroleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran, terkhusus pada tingkat sekolah dasar dan perkembangan dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Pendidik

Penelitian ini digunakan untuk alternatif bagi pendidik dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran tematik tema lingkungan sahabat kita untuk kelas V SDN 104188 agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif serta mengatasi kesulitan yang ada di dalam kelas.

2. Peserta Didik

Penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar dapat dengan mudah memahami materi pada pembelajaran tematik tema lingkungan sahabat kita

3. Guru/Sekolah

Sebagai sarana untuk mempermudah pendidik/guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran ular tangga pada tematik tema lingkungan sahabat kita ini

4. Peneliti

Sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terkhusus media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik tema lingkungan sahabat kita.