

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Faktor terpenting dalam memajukan Pendidikan sebuah bangsa dapat melalui Pendidikan, dengan Pendidikan yang baik maka dapat menciptakan sumber daya manusia yang terdidik dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan dasar yang semakin cepat, untuk menciptakan sebuah sistem pendidikan yang baik maka harus disusun sebuah perangkat pembelajaran dan kegiatan belajar yang nantinya mengarah pada tujuan pembelajaran.

Arah dan tujuan dari Pendidikan nasional yang terdapat pada Undang-Undang Sistem Pendidikan nasional yang tercantum dalam UU SISDIKNAS No 20 Tahun 2003 adalah:

Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman, dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa serta berbudi pekerti luhur, dan juga memiliki pengetahuan serta ketrampilan. Kesehatan, jasmani, dan rohani, dan juga kepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab bermasyarakat dan kebangsaan.

Dengan demikian, setiap factor pendukung yang berhubungan dengan peserta lingkungan belajar, baik Lembaga sekolah, pendidik, peserta didik dan keluarga harus diperhatikan agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Pendidikan juga diharapkan menjadi tolak ukur perkembangan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Media pembelajaran yang merupakan sebagai perangkat pembelajaran seharusnya diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam pengaplikasian Pendidikan berbasis teknologi, Media pembelajaran akan semakin

berkembang dengan pesat mengikuti kemajuan zaman. Dengan demikian guru selaku tenaga pendidik dituntut untuk dapat menguasai media tersebut dan lebih kreatif dalam menggunakan teknologi sebagai sumber belajar. Apabila guru telah menguasai hal tersebut maka penggunaan media pembelajaran berbasis digunakan akan lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, hal ini juga harus diperhatikan agar penggunaan media efektif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran..

Aspek kemenarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar sambil bermain. Menurut Conny R. Semiawan yang dikutip dalam Sabil Risaldy (2014:29) bahwa bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena mereka merasakan bahwa bermain itu menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. dengan bermain juga anak secara bebas dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal yang diketahui dan dapat menemukan hal-hal baru. Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang bisa digunakan siswa sebagai alat bermain dapat meningkatkan motivasi maupun antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya menurut Budimansyah (2002: 1) pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Pembelajaran merupakan usaha sadar yang dimiliki oleh seorang pendidik untuk mendidik peserta didiknya, dengan demikian mampu mengarahkan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya, dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari pendidik tersebut. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu

interaksi antara dua arah, yaitu dari seseorang pendidik dan peserta didik, dimana keduanya itu terjadi komunikasi yang baik dan terarah dapat menghasilkan suatu target yang sebelumnya telah ditetapkan.

Pada pembelajaran tematik terdapat beberapa materi pembelajaran, salah satunya materi pembelajaran mengenai IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Salah satu karakteristik pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat (Iskandar, 2019: 238). Unsur terpenting dalam pembelajaran ilmu sosial harus diterapkan di sekolah mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi, terutama di sekolah dasar. Dengan demikian dalam menyampaikan materi mengenai IPS dibutuhkan penggunaan media pembelajaran agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi, yang penulis lakukan di kelas IV SDN 101778 Medan Estate diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dalam proses kegiatan belajar mengajar, berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media, dan biasanya jika guru menggunakan media belajar, bentuk dari media tersebut berupa media cetak. Dari hasil obeservasi juga diketahui bahwa sekolah sebenarnya sudah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai seperti Infocus yang dapat digunakan sebagai salah satu sarana belajar. Sehingga pembelajaran khususnya materi peninggalan sejarah hindu budha membosankan dan membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif, ini disebabkan keterampilan pemanfaatan teknologi oleh pendidik masih kurang.

Dari observasi tersebut juga diketahui bahwa masalah selanjutnya yaitu metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran juga kurang bervariasi. Metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu metode ceramah, dan jarang sekali menggunakan metode pembelajaran lainnya. Dari hal tersebut siswa kurang termotivasi dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran IPS. Hasil temuan tersebut didukung dengan data rata-rata hasil belajar siswa masih berada di bawah KKM terbukti dari 17 siswa, hanya 11 siswa (73,52%) mendapatkan nilai di atas KKM dan sisanya yaitu 6 siswa (26,4%) mendapat nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS belum dapat terlaksana secara optimal dikarenakan tidak adanya media pembelajaran IPS.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar sambil bermain adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan dua anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang di dalamnya ada gambar, dalam permainan ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut. Peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada finish yang pertama.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sangat menarik dan menyenangkan serta mudah dimengerti oleh siswa. Kelebihan media pembelajaran ular tangga yaitu (1)siswa belajar sambil bermain, (2)siswa tidak belajar sendiri melainkan harus berkelompok, (3)memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rifki Afandi tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebanyak 66.7% dan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat sebanyak 70%. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 40% sehingga semua siswa mencapai nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Febryana Widowati pada tahun 2014 dengan judul Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Munggut I Ngawi. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II mengalami peningkatan dari 45,915% menjadi 87,115%. Aktivitas siswa siklus I dan siklus II dari 46% menjadi 87,4%. Hasil belajar siswa

menunjukkan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 68,75% dan meningkat pada siklus II sebesar 81,25%.

Berdasarkan temuan kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat digunakan dalam pembelajaran secara efektif untuk meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas dan hasil belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga. Sehingga hasil penelitian tersebut dapat menjadi pendukung untuk penelitian ini.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran IPS peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Power Point Pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di Kelas IV SDN 101778 Medan Estate”**. Dalam hal ini saya lebih menekankan media pembelajaran itu menggunakan teknologi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru kurang variatif dalam penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar.
2. Sarana dan Prasarana yang terdapat disekolah jarang digunakan sebagai sarana pembelajaran.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif.
4. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan dalam bentuk *power point interaktif*.
2. Materi pembelajaran meliputi materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 101778 Medan Estate.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Ular Tangga Berbantuan *Power Point* pada pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di kelas IV SD Negeri 101778 Medan Estate?
2. Bagaimana efektifitas media Ular Tangga Berbantuan *Power Point* pada pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha di kelas IV SD Negeri 101778 Medan Estate?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Ular Tangga Berbantuan *Power Point* pada pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha di kelas IV SDN 101778 Medan Estate.

2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Berbantuan *Power Point* pada pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha di kelas IV SDN 101778 Medan Estate T.A 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Peserta didik

Sebagai alat bantu sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, selain itu dapat membantu mereka lebih kreatif di dalam belajar mandiri ataupun kelompok.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan wacana bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

- c. Bagi Sekolah

Untuk memberikan referensi media pembelajaran bagi lembaga pendidikan, serta merupakan ide dan gagasan yang baik dalam rangka menambah perangkat media pembelajaran.

- d. Bagi Peneliti

Sebagai wacana untuk menambah pengalaman dan untuk mengembangkan pengetahuan Pada pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Berbantuan *Power Point*.