

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri maupun lingkungannya.

Tujuan pendidikan yaitu untuk memungkinkan siswa dapat meningkatkan keterampilan dan potensi diri untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hasil PISA (*Program for International Student Assessment*) 2022 menunjukkan bahwa Indonesia berada dalam urutan 67 dari 81 negara yang mengikuti survei ini (Schleicher, 2022). Hal ini menandakan bahwa tingkat pemahaman literasi dan numerasi siswa masih tergolong rendah. Ananda, dkk (2017, h. 434) mengatakan bahwa pendidikan harusnya mampu menciptakan generasi dengan performa yang tinggi, penguasaan akan materi dan keterampilan berpikir. Dengan demikian dibutuhkan proses belajar mengajar yang mampu mengacu keterampilan siswa, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Depdikbud dalam Nur'Aini (2018, h. 249) mengatakan bahwa pembelajaran dilakukan secara interaktif dan disenangi oleh siswa, yang juga menantang dan dapat memotivasi siswa agar berperan aktif, serta mengembangkan kemampuan dan kemandirian

mereka sesuai bakat, minat serta perkembangan fisiknya. Siswa diperlukan untuk mampu memahami suatu konsep pembelajaran melalui pemikirannya sendiri.

Dalam kegiatan pembelajaran, adanya komunikasi yang baik antara siswa dan guru sangat penting. Masdul (2018, h. 7) mengungkapkan bahwa komunikasi dalam pembelajaran dianggap efektif ketika terjadi pertukaran informasi dua arah antara pengajar dan siswa, dimana kedua belah pihak merespons informasi tersebut dan untuk menerapkannya, guru perlu menciptakan suasana kelas yang interaktif. Mujahida,dkk (2019, h. 323) mengungkapkan bahwa salah satu penyebab rendahnya mutu pendidikan adalah profesionalisme guru yang kurang berkembang. Misalnya penerapan proses belajar mengajar berpusat pada guru. Kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada guru atau *teacher centered learning* dinilai kurang efektif mengingat pembelajaran yang perlu diterapkan merupakan pembelajaran terdiferensiasi (Solihin, 2022). Pembelajaran terdiferensiasi diperlukan karena setiap siswa memiliki kebutuhan belajar yang berbeda serta diperlukannya suasana kelas yang aktif dan partisipatif sehingga pembelajaran lebih efektif dan interaktif.

Pembelajaran yang interaktif berarti siswa turut aktif dalam proses pembelajaran. Annurahman dalam Ningsih (2018, h. 158) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, guru harus memahami dan berusaha meningkatkan keaktifan siswa. Jika semua atau sebagian besar siswa aktif dalam pembelajaran, maka dapat dikatakan berhasil. Melihat pentingnya pembelajaran yang interaktif dengan keaktifan siswa didalamnya, menjadikan guru harus memiliki inovasi dalam pembelajaran. Nurrita (2018, h. 171) mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari adanya media, metode pembelajaran yang

digunakan, dan hasil belajar sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar. Media serta metode pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi hasil belajar. Pentingnya pembelajaran interaktif ini dapat mempengaruhi pola pikir pendidik dalam hal ini ialah guru untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa salah satunya dalam pemilihan media pembelajaran yang digunakan. Inovasi diperlukan oleh guru untuk pembuatan serta pemilihan media belajar yang diterapkan kepada peserta didik. Pemanfaatan media yang diterapkan guru dimaksudkan agar menciptakan pembelajaran yang disenangi siswa serta siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media dengan desain yang menarik serta pola media yang membutuhkan keaktifan siswa, akan merangsang siswa semakin cepat dalam memahami pembelajaran. Dengan menggunakan media interaktif, siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan dikarenakan situasi belajar yang menarik.

Merujuk pada hasil wawancara terhadap guru wali kelas V SD SD Negeri 106162 Medan Estate, penggunaan media yang diterapkan yaitu berupa media gambar dari buku pembelajaran. Media yang dipakai masih bersifat kurang variatif dimana siswa hanya mendengarkan dan memahami sesuai dengan penjelasan guru atau yang disebut dengan *teacher centered learning*. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran tidak berlangsung efektif karena siswa yang tidak aktif dan cenderung jenuh. Didukung dengan metode yang dipakai yakni metode ceramah dengan bahan ajar buku dari sekolah. Jika masalah ini terus berlanjut, maka pembelajaran tidak akan berlangsung aktif, peserta didik akan sering merasa jenuh dan mudah merasa bosan.

Berikut merupakan hasil Ujian Akhir Semester (UAS) kelas V SD Negeri 106162 Medan Estate.

Tabel 1. 1 Daftar Nilai UAS Siswa Kelas V SD N 106162 Medan Estate

Bidang Studi	Nilai KKM	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jlh	%	Jlh	%
IPAS	70	13	35	23	65

Sumber : Daftar nilai UAS kelas V SD N 106162 Medan Estate

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru masih kurang menarik perhatian siswa serta kurang mendukung adanya interaksi antar sesama siswa dan guru, yang berpengaruh pada nilai kognitif siswa. Terlihat dari hasil ujian siswa dimana 65% siswa di kelas memiliki nilai tidak tuntas. Dengan begitu, dibutuhkan inovasi dari guru dalam membuat pembelajaran yang lebih interaktif, agar kualitas pembelajaran semakin efektif dan interaktif.

Teori kognitif Piaget mengungkapkan bahwa pengetahuan anak dapat dibangun dengan bermain. Kegiatan ini memicu terjadinya interaksi antara guru dan siswa dengan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Berdasarkan teori tersebut, maka penerapan permainan edukatif sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian Puspitasari,dkk (2022, h. 67) didapatkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak yang baik dan positif pada minat dan hasil belajar siswa, hal ini diakibatkan oleh adanya kegiatan belajar mengajar yang menarik dan suasana belajar yang nyaman dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan. Dalam hal ini, permainan edukatif ular tangga dapat menjadi salah

satu alternatif yang bisa diterapkan oleh guru dalam rangka meningkatkan daya berpikir siswa.

Didukung dengan penelitian Widiana (2019, h. 320) dengan penelitiannya yang berjudul “Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Kompetensi Pengetahuan IPA”. Didapatkan kesimpulan bahwa terdapat efektivitas dalam penerapan media ular tangga dalam pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,4 dan hasil *posttest* sebesar 81. Sehingga ditemukan bahwa ada pengaruh positif media permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Interaktif Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD N 1 06162 Medan Estate T.A 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Kegiatan pembelajaran bersifat *teacher centered learning*
2. Siswa yang kurang aktif saat kegiatan pembelajaran
3. Proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana, berupa gambar.
4. Kurangnya inovasi guru dalam membuat media interaktif

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu, pengembangan media pembelajaran interaktif ular tangga pada mata pelajaran IPAS dan difokuskan

pada Bab 6 Topik C Indonesiaku Kaya Alamnya, yang membahas tentang jenis sumber daya alam, pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari dan upaya untuk melestarikannya. Adapun penelitian ini akan dilakukan di kelas V SD N 106162 Medan Estate Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas kelayakan media interaktif ular tangga pada mata pelajaran IPAS pada pembelajaran di kelas V SD N 106162 Medan Estate?
2. Bagaimana praktikalitas media interaktif ular tangga pada mata pelajaran IPAS pada pembelajaran di kelas V SD N 106162 Medan Estate?
3. Bagaimana efektivitas media interaktif ular tangga pada mata pelajaran IPAS pada pembelajaran di kelas V SD N 106162 Medan Estate.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui validitas kelayakan media interaktif ular tangga pada mata pelajaran IPAS pada pembelajaran di kelas V SD N 106162 Medan Estate.
2. Mengetahui praktikalitas media interaktif ular tangga pada mata pelajaran IPAS pada pembelajaran di kelas V SD N 106162 Medan Estate.

3. Mengetahui efektivitas media interaktif ular tangga pada mata pelajaran IPAS pada pembelajaran di kelas V SD N 106162 Medan Estate.

1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini, yaitu manfaat praktis dan manfaat konseptual. Adapun kedua manfaat penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Praktis

Salah satu manfaat praktis dalam penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pendidikan, serta dapat menjadi referensi media pembelajaran IPAS. Hasil pada penelitian ini dapat dimanfaatkan menjadi acuan dalam pengembangan media interaktif ular tangga yang lebih baik untuk kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah.

1.6.2 Manfaat Konseptual

Adapun manfaat konseptual dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, melalui media interaktif ular tangga ini, mampu meningkatkan hasil belajar siswa
2. Bagi guru, dengan media interaktif ular tangga ini, mampu memberi inovasi kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik
3. Bagi sekolah, bermanfaat dalam ketersediaan media pembelajaran berbasis permainan serta dapat menjadi rujukan dalam pembinaan guru membuat inovasi dalam pembuatan media pembelajaran.

4. Bagi peneliti, dapat bermanfaat dalam peningkatan wawasan dan kreatifitas peneliti. Bermanfaat dalam peningkatan pengetahuan dengan adanya uji kelayakan dari media.



THE
Character Building
UNIVERSITY