

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai faktor utama dalam kemajuan suatu bangsa tentunya tak lepas dari setiap individu yang ada di dalamnya. Sedangkan individu yang baik ialah dia yang tidak pernah melupakan identitas atau jadi diri dimana tempat ia dibesarkan. Pada saat ini banyak ditemukan individu yang kehilangan kesempatan untuk memahami dan menghargai identitas budaya mereka sendiri serta identitas tempat mereka tinggal. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan rasa kebanggaan dan keterikatan terhadap warisan budaya mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Wafiqni Nafia & Nuraini Siti (2018, h. 257) Kebudayaan lokal adalah dasar fundamental dari budaya nasional, yang mencakup pelajaran dan prinsip-prinsip yang berharga. Penghapusan pengetahuan lokal mengarah pada erosi prinsip-prinsip etika fundamental dan identitas budaya generasi muda. Lebih jauh lagi, fenomena ini mengarah pada proliferasi banyak manifestasi budaya yang dapat dengan mudah diambil alih oleh bangsa-bangsa asing, karena sikap apatis generasi muda terhadap warisan budaya mereka sendiri. Pudarnya identitas dari setiap individu tentunya dapat disebabkan oleh sistem pendidikan yang kurang tepat. Hal ini tentunya harus menjadi perhatian oleh segenap warga sekolah terutama guru sebagai tenaga pendidik, terutama dalam penyusunan perangkat pembelajaran.

Media pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur informasi antara pengajar dengan yang di ajar, perlu mendapat penekanan yang lebih besar, baik dari segi isi maupun bentuknya. Media pendidikan mengacu pada segala jenis media yang menyampaikan informasi atau isi pelajaran dan digunakan dalam proses

pembelajaran. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan mengacu pada segala jenis media yang secara efektif mengkomunikasikan pesan atau informasi dengan tujuan khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemerolehan konsep, kemampuan, dan kompetensi baru sangat difasilitasi oleh penggunaan media pembelajaran (Rohima Nazwa: 2023, h. 2). Dalam pengaplikasiannya terutama pada tingkat sekolah dasar diperlukan media pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik disertai penanaman nilai-nilai budaya terutama yang ada disekitar mereka sebagai penguat identitas dari masing-masing peserta didik sehingga lebih sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu alangkah baiknya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak pada tingkat sekolah dasar yang dimana pada tingkat ini peserta didik masih cenderung ingin bermain. Oleh sebab itu sangat diperlukan media pembelajaran yang konkret dengan prinsip belajar sambil bermain didalam menunjang proses pembelajaran dengan.

Metode belajar sambil bermain dapat digunakan untuk mengimplementasikan bentuk media pendidikan ini. Menurut Conny R. Semiawan menyatakan dalam Zaini (2019: h. 120) bahwa anak-anak melakukan permainan secara sukarela, didorong oleh kenikmatan yang terkandung di dalamnya, bukan oleh imbalan atau pengakuan dari luar. Bermain meningkatkan banyak aspek perkembangan anak. Melalui bermain, anak-anak memiliki kesempatan untuk secara bebas mengeksplorasi dan memperkuat pengetahuan yang mereka miliki sekaligus menemukan konsep-konsep baru. Berdasarkan pernyataan tersebut, menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa sebagai alat bermain akan meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar.

Selain itu, seperti yang dinyatakan oleh Mohammad Sodik, dkk (2019, h. 98-99), pembelajaran merupakan sebuah sistem yang kompleks yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait. Komponen-komponen yang termasuk dalam konteks ini adalah tujuan, materi, teknik, strategi, dan pendekatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya adalah pertukaran dinamis antara pendidik dan peserta didik, termasuk bentuk-bentuk keterlibatan langsung, seperti interaksi tatap muka, dan metode tidak langsung, seperti menggunakan sumber daya pendidikan yang beragam.

Pada pembelajaran tematik terdapat beberapa materi pembelajaran maupun lintas antar mata pelajaran yang dipadukan kedalam satu tema yang menarik dan saling berkaitan. Pembelajaran tematik mengutamakan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan menggabungkan kegiatan pemecahan masalah yang mengharuskan siswa untuk berpikir kritis. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dari beberapa sumber belajar dengan berfokus pada satu topik. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran integratif yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu secara bersamaan. Pembelajaran tematik, seperti yang telah disinggung di sini, mencakup topik, termasuk tema, subtema, dan proses pembelajaran. Endang dkk (2012, h. 5). Oleh karena itu, untuk memudahkan pemahaman terhadap konten yang ditawarkan, perlu adanya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik.

Pendidikan dengan mengambil tema berbasis budaya lokal merupakan suatu langkah terbaik dan harus diterapkan karena memiliki banyak manfaat. Pendidikan berbasis budaya lokal sendiri dapat memperkuat identitas dari suatu budaya yaitu dengan memperkenalkannya kepada para peserta didik sehingga mereka dapat lebih

mengenal, memahami dan menghargai setiap kebudayaan yang ada. Materi pelajaran yang dikaitkan dengan budaya lokal membuat pembelajaran lebih relevan bagi peserta didik. Mereka dapat mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman mereka sendiri, meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran. Pendidikan berbasis budaya lokal membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang berpusat pada siswa, relevan, dan memperkuat hubungan dengan komunitas. Hal ini berkontribusi pada pembentukan individu yang terampil, berpengetahuan, dan peduli terhadap warisan budaya mereka dan dunia di sekitarnya.

Salah satu alat atau media edukasi yang dapat digunakan untuk mendidik sambil bermain adalah media pembelajaran Ular Tangga. Hal ini membantu murid-murid untuk mengingat materi dan tidak cepat bosan. Permainan ular tangga adalah permainan klasik yang dimainkan oleh semua orang dari segala usia, tanpa memandang status sosial mereka, sehingga tidak sulit untuk menerapkannya sebagai media pembelajaran. Konsep permainan ular tangga juga hampir sama di setiap daerah yaitu dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan cara melemparkan dadu yang sudah diberi angka satu sampai enam di setiap sisi yang berbeda. Selain dadu juga terdapat papan tempat bidak harus dijalankan yang tentunya terdapat gambar ular dan tangga sebagai ciri khasnya. Apabila dalam menjalankan bidak kita berhenti di tangga maka bidak tersebut harus naik mengikuti ujung tangga tersebut tetapi apabila kita berhenti tepat di kepala ular maka kita harus turun mengikuti bentuk ular tersebut. Para pemain dinyatakan menang apabila sampai pertama kali pada garis finish.

Pembenaran ini mengarah pada kesimpulan bahwa permainan ular tangga adalah alat berupa media pembelajaran yang sangat menarik dan menyenangkan. Selain permainan yang mudah dimengerti, media pembelajaran permainan ular tangga juga memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik karena harus terjun langsung didalam kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga. Kelebihan yang lain yaitu (1)siswa dapat belajar sambil bermain sehingga akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, (2)siswa dituntut harus bersosialisasi kepada teman terutama teman sekelompoknya dalam memengangkan permainan, (3)mudah di pahami dikarenakan sudah sangat familiar dikalangan anak-anak, (4)pembelajaran lebih berpusat ke siswa, (5)tidak memerlukan biaya yang mahal dalam proses pembuatannya.

Penelitian yang memvalidasi jawaban dari permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Moch Chabib dan kawan-kawan pada tahun 2017 yang berjudul “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Tematik SD”. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulan ini didasarkan pada perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan. Pretest memiliki nilai rata-rata 67,07, sedangkan posttest memiliki nilai rata-rata 87,77. Data berikut ini dikumpulkan dari sampel 27 anak yang berpartisipasi dalam penelitian tentang efektivitas penggunaan ular tangga sebagai media pembelajaran.

Anjelita Wati melakukan penelitian lebih lanjut pada tahun 2021 dengan judul 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar'. Sebelum penerapan media pembelajaran ular tangga,

55% siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) berdasarkan data hasil belajar siswa. Namun demikian, dengan penggunaan ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran, seluruh siswa berhasil mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan adanya lonjakan sebesar 45% dalam hasil belajar siswa.

Sesuai temuan studi, dapat disimpulkan bahwa menggunakan ular tangga sebagai alat pendidikan dapat secara efektif meningkatkan pengalaman belajar. Permainan ular tangga memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus mendorong peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang terlihat baik sebelum dan sesudah penerapan ular tangga sebagai media pembelajaran, sehingga memberikan dukungan empiris terhadap penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dikelas V SDN 064977 Medan Tembung serta pengalaman saat mengikuti kampus mengajar dari kemendikbud diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang dan terbatas atau media pembelajaran kurang variatif dan masih monoton didalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik cenderung pasif pada saat pembelajaran berlangsung. selain itu sekolah juga sebenarnya terkendala dalam penyediaan barang pendukung kegiatan pembelajaran salah satunya infokus. Sehingga, media pembelajaran konkret lebih disarankan.

Tabel 1. 1 Nilai UTS Kelas V SD Negeri 064977 Medan Tembung

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
<70	Belum Tuntas	15 Siswa	63,6 %
≤70	Tuntas	9 Siswa	36,4%

Jumlah	24 Siswa	100%
--------	----------	------

(Sumber: SD Negeri 064977 Medan Tembung)

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman sebelumnya, terbukti bahwa prestasi akademik anak-anak masih di bawah standar. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh institusi. Pengaruh dari beberapa hambatan yang disebutkan di atas sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dan siklus ini akan terus berlangsung jika tidak ada perbaikan dan pembenahan terhadap hambatan-hambatan yang telah disebutkan di atas..

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada pembelajaran tematik, khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Sub Tema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan Kelas V SD Negeri 064977 Medan Tembung” Pada kesempatan ini, saya menyoroti penggunaan media nyata dalam proses pembelajaran, khususnya dengan memasukkan tema-tema yang berakar pada budaya lokal.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran.
2. Sarana yang belum mendukung dalam penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.

3. Siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya secara efektif, sangat penting untuk menetapkan batasan masalah secara spesifik. Hal ini akan memungkinkan para peneliti untuk melakukan penelitian sesuai dengan sumber daya yang tersedia dan keterbatasan waktu. Studi ini difokuskan pada penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Sub Tema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan Kelas V SD Negeri 064977 Medan Tembung”

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini diturunkan dari batasan-batasan yang telah dibahas sebelumnya.:

1. Bagaimana Validitas dari media pembelajaran Ular Tangga Berbasis Budaya Lokal pada tema 7 Subtema 3 materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan di kelas V SD Negeri 064977 Medan Tembung?
2. Bagaimana Praktikalitas penggunaan media Ular Tangga Berbasis Budaya Lokal pada pembelajaran tema 7 Subtema 3 materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan di kelas V SD Negeri 064977 Medan Tembung?
3. Bagaimana Efektivitas penggunaan media Ular Tangga Berbasis Budaya Lokal pada pembelajaran tema 7 Subtema 3 materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan di kelas V SD Negeri 064977 Medan Tembung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Validitas Penggunaan dari Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Budaya Lokal pada pembelajaran tema 7 Subtema 3 materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan di kelas V SD Negeri 064977 Medan Tembung.
2. Untuk mengetahui Kepraktisan dari Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Budaya Lokal pada pembelajaran tema 7 Subtema 3 materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan di kelas V SD Negeri 064977 Medan Tembung.
3. Untuk mengetahui Efektifitas dari Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Budaya Lokal pada pembelajaran tema 7 Subtema 3 di kelas V SD Negeri 064977 Medan Tembung.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai alat bantu sehingga dapat meningkatkan semangat, motivasi serta hasil belajar peserta didik. Selain itu, dapat memberikan pengalaman langsung dan dapat menjalin hubungan yang baik antar teman.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam memberikan gambaran cara membuat media pembelajaran yang lebih menarik lagi kedepannya demi menciptakan kondisi yang positif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Untuk memberikan refrensi bagi sekolah, serta merupakan gagasan yang baik dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat menambah perangkat media pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Sebagai wacana untuk menambah pengalaman dan untuk mengembangkan pada proses pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Berbasis Budaya Lokal.

Dapat di simbulkan bahwa banyak manfaat yang akan di peroleh baik itu untuk peserta didik, guru, sekolah, peneliti serta dapat memerikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran.