

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan didefinisikan sebagai "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara" (UU No 20 tahun 2003). Pendidikan adalah upaya untuk membantu siswa memenuhi tanggung jawab mereka dan bekerja sendiri. Oleh karena itu, "pendidikan adalah segala sesuatu yang memengaruhi perkembangan dan perubahan". Ujud dkk, (2023:12).

Dengan demikian, pendidikan tidak hanya membentuk individu yang berbeda dari orang lain yang dapat makan, meneguk, berpakaian, dan memiliki rumah untuk tinggal, tetapi juga memanusiakan manusia. Oleh karena itu, pemerintah berusaha untuk memberikan perhatian yang sungguh-sungguh pada pendidikan. Menyediakan alokasi anggaran yang signifikan dan menetapkan aturan kebijakan untuk upaya peningkatan kualitas menunjukkan perhatian tersebut. Bahkan yang lebih penting lagi adalah terus melakukan inovasi dan terobosan dalam berbagai cara untuk meningkatkan peluang bagi warga dan khalayak umum untuk memperoleh pengajaran di semua tingkat satuan pendidikan.

Pendidikan adalah suatu bentuk investasi jangka panjang yang penting bagi seorang manusia. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkeadilan di masyarakat serta tidak menyusahkan orang lain. Masyarakat dari yang paling terbelakang sampai yang paling maju mengakui bahwa pendidikan atau guru merupakan satu diantara sekian banyak unsur pembentuk utama calon anggota utama masyarakat. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkeadilan di masyarakat sehingga menjadi penting pendidikan untuk mencetak manusia yang memiliki berkualitas dan berdaya saing Guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan, yang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peserta didik tentunya adanya beberapa hal yang mempengaruhi seperti motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, rasa aman dan keterampilan guru dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan siswa menjadi faktor penting guru dalam proses pembelajaran. Dimana dalam proses belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Sehingga guru menandai penting dalam proses pembelajaran peserta didik dalam berupaya mewujudkan perubahan sikap dan tingkah laku.

Dalam pembelajaran IPAS ada beberapa materi, yang menurut informasi susah di fahami dan juga memerlukan banyak menghafal, salah satunya yaitu materi energi. Energi adalah kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja. Makhluk hidup membutuhkan energi. Manusia, hewan dan tumbuhan semua membutuhkan energi untuk melangsungkan kehidupannya. Energi tidak dapat diciptakan dan tidak dapat dimusnahkan, tetapi hanya dapat diubah dari satu bentuk energi ke bentuk yang lain.

Menurut Herdianti dkk.,(2020;9) Analisis kebutuhan menunjukkan ketertarikan siswa pada media ular tangga ipas, yang dapat diartikan bahwa siswa sangat ingin mengeksplorasi alat pembelajaran baru ini. Penggunaan permainan ular tangga ipas telah menunjukkan potensi untuk menarik minat siswa dan meningkatkan interaksi sosial di kelas. Pernyataan tersebut permainan dapat secara efektif memfasilitasi penerapan pengetahuan di kalangan siswa. Media tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih memahami materi dengan lebih baik, menghubungkan pengetahuan teoritis dengan pengalaman praktis, meningkatkan partisipasi aktif dalam pelajaran, dan meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan kerja tim dalam pendidikan IPAS. Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis gambar pada mata pelajaran IPAS agar dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, Guru memiliki kemampuan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang berdampak pada kegiatan pembelajaran siswa. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan

materi yang diajarkan dan kondisi siswa, sehingga siswa diharapkan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran.

Wati, (2021;2) Pengembangan media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga telah dimodifikasi oleh peneliti; permainan ular tangga yang dikembangkan disebutkan di bawah ini: (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan berkelompok, (3) belajar lebih mudah dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) membuat media pembelajaran permainan ular tangga tidak mahal.

Pada saat melakukan observasi di sekolah diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran IPAS kelas IV guru masih kurang bervariasi dalam penggunaan media. Guru masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional seperti menggunakan metode ceramah sebagai metode pembelajarannya terutama pada pembelajaran tematik. Sehingga pembelajaran masih berfokus pada guru. Hal ini disebabkan guru masih kurang memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran juga tidak diimbangi dengan penanaman nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, bahwa media yang sering digunakan dalam pembelajaran tematik adalah media gambar, namun

karena siswa hanya dapat melihat sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik. Sedangkan penggunaan media ular tangga sangat jarang khususnya pada pembelajaran tematik sehingga guru lebih sering menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket pada saat belajar.

Media pembelajaran ular tangga IPAS berbasis gambar adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan permainan dengan materi dan gambar. Itu dirancang untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa serta kriteria pemilihan media dan materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran ular tangga IPAS berbasis gambar juga memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan observasi di SDN Batu Ampar, Kecamatan Ketungau Hilir, Kabupaten Sintang. Yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga IPAS Berbasis Gambar Pada Kelas IV Di SDN 14 Batu Ampar.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran ular tangga mata pelajaran IPAS berbasis gambar dikelas IV SDN 14 Batu Ampar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga mata pelajaran IPAS berbasis gambar kelas IV SDN 14 Batu Ampar?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga mata pelajaran IPAS berbasis gambar kelas IV SDN 14 Batu Ampar

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah permainan ular tangga berbasis gambar yang digunakan dalam pembelajaran IPAS. Penulis mendesain khusus media permainan ular tangga terfokus pada materi tentang energy di kelas IV SDN 14 Batu Ampar.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga mata pelajaran IPAS berbasis gambar dikelas IV SDN 14 Batu Ampar.
3. Mengetahui pengembangan media pembelajaran ular tangga mata pelajaran IPAS berbasis gambardikelas IV SDN 14 Batu Ampar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dapat di gunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

#### **a. Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi Guru**

Dapat memberikan informasi dan masukan positif bagi guru agar dapat mengembangkan, serta menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis gambar yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

##### **2. Bagi Siswa**

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan semangat belajar serta pemahaman siswa dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

### **3. Bagi Sekolah**

Dapat memberikan informasi dan sumbangan pemikiran kepada sekolah agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

### **4. Bagi Peneliti**

Melalui penelitian ini, peneliti dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan media ular tangga berbasis gambar bagi siswa kelas IV SD.

## **E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Produk media ular tangga ini dapat merangsang siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran karena salah satu permainan edukatif. Produk media ular tangga ini juga dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa tidak hanya terpaku pada penjelasan guru saja tetapi praktek langsung menggunakan media ular tangga. Media ular tangga didesain menggunakan aplikasi Corell Draw.

Media ular tangga dibuat berdasarkan analisis kebutuhan akan adanya media yang menarik perhatian siswa. Media ular tangga ini dibuat dengan ukuran 50 x 50 cm dan dicetak dengan menggunakan mmt. Media ular tangga ini terdiri dari judul dan 100 kotak ular tangga yang didesain dengan keterpaduan warna yang menarik untuk mempermudah siswa mengingat kotak yang ditempati. Materi Tentang Energi”.

## **F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis gambar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ialah alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan siswa baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Teknik uji coba produk dilakukan pada saat kompetensi dasar ini disampaikan di sekolah, tujuannya agar mendapatkan hasil yang tepat mengenai pengembangan media pembelajaran ini.
3. Validator mempunyai pandangan yang sama mengenai kriteria/kelayakan media Ular Tangga IPAS yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media.
4. Penggunaan media pembelajaran ular tangga sebagai media belajar yang menyenangkan dengan konsep belajar sambil bermain diharapkan dapat membantu siswa memahami materi Tentang Energi.
5. Penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPAS materi Tentang Energi.