

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan utama yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan di sekolah, dan juga sebuah bentuk pengalaman langsung dari seorang guru sebagai fasilitator. Guru sebagai salah satu peran penting jalannya proses pembelajaran, yang harus berhasil dalam mengelola kelas agar guru dapat dengan mudah menyampaikan materi belajar. Peran seorang guru tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, akan tetapi dalam proses pembelajaran juga dituntut untuk memerankan berbagai peran yang bertujuan untuk mengembangkan atau meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik.

Seorang guru harus sanggup menciptakan suasana belajar yang nyaman serta mampu memahami sifat peserta didik yang berbeda dengan peserta didik lain. Guru juga bertanggung jawab atas segala sikap dan tingkah laku dan perbuatannya dalam rangka membina jiwa dan watak peserta didik. Menurut Aryadillah dan Fitriansyah, F. (2017:4) mengemukakan bahwa: “Pembelajaran pada hakekatnya mempersiapkan peserta didik untuk dapat menampilkan tingkah laku hasil belajar dalam kondisi yang nyata, atau untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya”.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dari pengirim pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik). Media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Sebuah media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan

bagi peserta didik belajar lebih mudah, oleh sebab itu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menggunakan aplikasi unity 3D. Aplikasi unity 3D merupakan suatu program yang dirancang agar dapat dibuat animasi secara 3 dimensi dengan handal dan ringan untuk digunakan. Selain itu aplikasi unity 3D biasa dipakai untuk membuat media pembelajaran berbentuk web. Prasarana yang dapat mendukung unity 3D adalah *handphone android, IOS, dan CAI (Computer Assisted Instruction)* (Inawati dan Puspasari, 2021). Sebuah media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk mendukung motivasi belajar siswa. Berikut adalah jenis-jenis media yang dapat dipakai oleh guru sebagai alat bantu untuk mengajar yaitu media proyeksi, media visual dan audio visual, benda tiruan (*miniature*). Media ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mampu menarik minat belajar seorang peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar terdapat media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Secara umum media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dapat memudahkan bagi pendidik menyampaikan materi dalam bentuk media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Supaya media pembelajaran dapat disampaikan secara efektif maka pendidik membutuhkan sarana atau media yang memadai serta kerjasama dengan peserta didik dalam dalam proses belajar mengajar.

Seiring dengan perkembangan zaman masih terdapat pendidik melakukan proses pembelajaran IPS dengan penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab yang masih tampak sederhana. Ular tangga merupakan salah satu media yang digunakan dalam media pembelajaran. Permainan ular tangga itu adalah permainan sederhana yang berbentuk kertas segi empat dengan aneka gambar yang berbentuk ular atau tangga. Selain itu ada nomor-nomor dalam permainannya. Permainan ular tangga yaitu setiap pemain memulainya dengan bidak di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan bergantian melemparkan dadu. Bidak berjalan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Apabila permainan berhenti di ujung bawah sebuah tangga, maka dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain, dan bila berhenti di kotak dengan ular, maka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenangnya merupakan pemain yang pertama kali mencapai kotak terakhir (Indriani, Junarti, dan Hidayah, 2020).

Menurut Kusuma. dkk. (2020: 16). “Permainan ular tangga adalah permainan dengan papan dan dadu yang di dalamnya terdapat tangga dan ular sebagai bagian dari aturan dalam permainan ini dan bidak sebagai pemegang kendali permainan”. Permainan ular tangga menggunakan sistem berkelompok, kelompok tersebut bekerjasama dalam waktu yang diberikan pendidik. Peserta didik harus bekerjasama, berdiskusi, dan mengisi kekurangan anggota lainnya.

Permainan ular tangga dimainkan mengutamakan sistem berkelompok. dalam permainan ular tangga setiap kotak angka terdapat pertanyaan, dimana

angka-angka tersebut memiliki poin nilai tersendiri bagi kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga. Sehingga pengembangan permainan ular tangga dapat digunakan oleh pendidik untuk menilai hasil belajar masing-masing peserta didik setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dan mempertimbangkan manfaat aspek media pembelajaran maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang Tahun Pelajaran 2022/2023”. Pemilihan media pembelajaran ular tangga sendiri pada mata pelajaran IPS berdasarkan karakteristik peserta didik yang cenderung senang bermain ular tangga, sehingga akan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS pada kelas VIII di SMP Panca Setya 2 Sintang Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana mengetahui kelayakan media pembelajaran Ular Tangga yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS pada kelas VIII di SMP Panca Setya 2 Sintang dengan menggunakan media

Ular Tangga berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran serta tanggapan siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS pada kelas VIII di SMP Panca Setya 2 Sintang Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Untuk mengetahui c.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan upaya pengembangan dan perbaikan dalam mengembangkan media pembelajaran bagi dunia pendidikan dan memberikan kontribusi dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk Ular Tangga.
- b. Dapat dijadikan sebagai sarana untuk membagikan teori-teori yang ada dan akan dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya khususnya penelitian tentang media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran IPS untuk kelas VIII di SMP Panca Setya 2 Sintang.

b) Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan dapat memberikan solusi bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran dengan Ular Tangga dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan ilmu teknologi.

c) Bagi Peserta Didik

Agar siswa tertarik dengan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS untuk kelas VIII di SMP Panca Setya 2 Sintang Tahun Pelajaran 2022/2023.

d) Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru bagi lembaga, dan dapat di jadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS.

e) Bagi Peneliti

1. Peneliti dapat mengembangkan pola pikir dan cara untuk menerapkan pengetahuan yang telah di pelajari di perguruan tinggi.

2. Peneliti dapat meningkatkan kesiapan dan pengetahuan untuk menjadi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Peneliti dapat mengetahui apakah media pembelajaran dengan media Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS untuk kelas VIII dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran Ular Tangga IPS yang sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.
- b) Media pembelajaran Ular Tangga untuk peserta didik disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS kelas VIII.
- c) Media pembelajaran Ular Tangga disajikan dalam bentuk permainan ular tangga yang memuat pembelajaran IPS dengan penyajian yang lebih menarik, praktis, dan mudah di pahami peserta didik.
- d) Media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar baik didalam kelas maupun di luar kelas.
- e) Sasaran produk media pembelajaran Ular Tangga sebagai alat bantu media pembelajaran yaitu peserta didik kelas VIII mata pelajaran IPS.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a) Asumsi pengembangan yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dengan Ular Tangga pada mata pelajaran IPS dapat digunakan secara praktis di dalam kelas maupun di luar kelas bagi peserta didik kelas VIII.
- 2) Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran dengan Ular Tangga diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

b) Keterbatasan dalam pengembangan produk oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Keterbatasan dalam biaya dan waktu dalam menggunakan alat bantu media pembelajaran Ular Tangga terbatas.
- 2) Uji coba produk dilakukan oleh ahli bidang yang jumlahnya terbatas.
- 3) Media pembelajaran Ular Tangga yang digunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar, perlu dipahami dan di uji coba terlebih dahulu kepada peserta didik.
- 4) Media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII harus disampaikan terlebih dahulu oleh pendidik.