

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suatu suasa belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022). Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam proses peningkatan sumber daya manusia suatu bangsa dan negara. Masalah pendidikan juga selalu dijadikan salah satu ukuran dalam mengetahui sejauh mana tingkat kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, maka pendidikan wajar menjadi perhatian serius jika ingin membangun peradaban dan kemajuan. Pendidikan juga ada usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara holistik. Pengembangan potensi tersebut mencakup aspek spiritual, intelektual, dan sosial (Tambun, Sirait, & Simamora, 2020). Untuk mengembangkan potensi tersebut maka harus adanya minat belajar yang kuat dari peserta didik.

Minat merupakan faktor pendorong untuk siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keinginan siswa itu untuk belajar (Karisma, Setiawan, & Oktavianti, 2022). Minat merupakan dasar dan pendorong bagi seseorang untuk melakukan apa yang di ingin kan jika ingin mecapai apa yang di inginkan. Minat juga merupakan suatu landasan yang

meyakinkan suatu keberhasilan suatu proses belajar. Pandangan seorang ahli, minat baca dapat diartikan sebagai keinginan yang kuat yang ditandai dengan usaha untuk membaca. Minat juga ada yang menyatakan perpaduan antara keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika didukung oleh motivasi (Bangsawan, 2023).

Minat dapat dikatakan perasaan tertarik atau kecenderungan hati seseorang terhadap suatu hal. Minat juga bisa diartikan sebagai keinginan untuk melakukan sesuatu hal yang disukai. Minat dapat muncul secara alami dalam diri sendiri, dan dipengaruhi oleh lingkungannya, serta dapat juga dipengaruhi oleh proses pemikiran, emosi, dan juga pembelajaran. Oleh karena itu, minat menjadi faktor penting dalam mendorong tumbuhnya dan berkembangnya proses pembelajaran, terutama ketika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan minat siswa.

Minat belajar siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar. Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik, atau tujuan kinerja, yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang

lain (ACHRU, 2019).

Fakta Minat belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 1 Nanga Silat tergolong kurang. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis saat guru melaksanakan proses pembelajaran di sekolah dasar negeri 1 Nanga Silat, masih terdapat masalah terkait minat belajar peserta didik. Masalah yang terlihat adalah kebanyakan peserta didik yang sering berbicara sendiri dalam proses belajar mengajar berlangsung yang sangat mengganggu keberlangsungan proses belajar mengajar, karena dapat mengganggu peserta didik yang lain yang ingin memperhatikan. Selain itu, sering juga peserta didik tersebut minta izin dengan guru mata pelajaran untuk keluar kelas, tidak bersemangat di kelas hingga malas bertanya. Bagi peserta didik yang demikian itu akan mengganggu peserta didik yang lain dan juga untuk dirinya sendiri bisa menyebabkan tidak dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran tersebut.

Fakta minat belajar peserta didik menurut (Marti'in, 2021) mengatakan “kalau seorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, tidak dapat diharapkan bahwa dia akan berhasil dalam proses belajarnya, dan begitu pula sebaliknya” artinya peserta didik yang menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan bosan bahkan malas mengikuti pelajaran tersebut. Peserta didik memang mungkin bisa saja tetap duduk, melihat, dan mendengarkan gurunya mengajar namun hatinya belum tentu sejalan dengan mata dan telinganya. Akhirnya proses belajar mengajar yang dilakukannya hanya sebatas angin lalu saja, akibatnya prestasinya kurang

memuaskan. Kurangnya rasa ketertarikan pada suatu bidang tertentu, bahkan dapat melahirkan sikap penolakan kepada guru.

Minat belajar sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, seperti dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal maupun faktor internal. Faktor eksternal itu dapat berupa faktor yang berasal dari guru, karena dalam proses pembelajarannya terkadang guru hanya menjelaskan, membuat catatan, maupun mengerjakan soal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang memiliki rasa ingin tahu dan motivasi yang besar untuk mencapai prestasi belajar tanpa paksaan siapapun (Putri, Angelina, Rahma, & Mujazi, 2020). Pada umumnya disekolah-sekolah masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode caramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi di dalam kelas, dan selalu didominasi oleh guru. Suasana belajar terkesan kaku karena yang lebih banyak berperan dikelas adalah guru sehingga penalaran pemahaman, kebiasaan, persepsi, kesenangan minat dan bakat siswa menjadi terhambat karena siswa jarang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Keadaan ini menimbulkan masalah baru diantaranya siswa menjadi cepat bosan, mengantuk, tidak memperhatikan, dan kelas menjadi sulit terkontrol dikarenakan siswa yang tidak mendengarkan apa yang dikatakan oleh gurunya. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media permainan dalam pembelajaran di sekolah tersebut.

Media permainan untuk pembelajaran di sekolah SDN 1 Nanga Silat tergolong masih kurang, itu sebabnya guru terkadang hanya menggunakan

media sekitar lingkungan sekolah saja, faktanya penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran di SDN 1 Nanga Silat adalah salah satu inovasi guru untuk membuat kelas menjadi menyenangkan dan interaktif. Media permainan sederhana ini berubah dari permainan ular tangga tradisional menjadi alat bantu belajar yang berisi materi atau soal-soal yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diajarkan, seperti Matematika, Bahasa Indonesia, atau Ilmu Pengetahuan Alam. Setiap petak papan ular tangga berisi instruksi atau soal yang harus dijawab atau dilakukan oleh siswa. Di lapangan, bukti menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, dan mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Media ular tangga yang sederhana ini juga terbukti mampu membuat siswa lebih aktif dan fokus karena menantang mereka untuk menjawab soal dengan benar agar mereka dapat melanjutkan permainan.

Pembelajaran melalui media ular tangga dimulai dengan persiapan guru. Guru membuat papan permainan dan soal-soal yang sesuai dengan kompetensi dasar. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diberi pion. Siswa kemudian bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion mereka sesuai jumlah yang mereka dapatkan. Ketika pion berhenti di petak dengan soal, kelompok harus menjawab soal tersebut. Selain itu, permainan ini menggunakan aturan umum ular tangga, yang memungkinkan siswa untuk naik atau turun tangga saat mereka mengenai gambar ular. Guru melakukan refleksi pembelajaran setelah permainan untuk mengevaluasi pemahaman

siswa dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna bagi siswa.

Kegiatan observasi dan juga wawancara kepada guru kelas III di SDN 1 Nanga Silat dan dari hasil oservasi yang dilakukan oleh penulis terkait pembelajaran matematika di ketahui bahwa guru tidak selalu menggunakan media dalam setiap pembelajaran dikarekan ketersediaan media pembelajaran terbatas dan kadang hanya menggunakan buku untuk menyampaikan materi kepada siswa. Hal tersebut menjadikan siswa cenderung kurang antusias dan aktif ditambah kegiatan belajar yang selalu sama membuat siswa cepat bosan sehingga konsentrasi dan fokus siswa mudah teralihkan, hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman dan minat belajar siswa kurang maksimal.

Dari permasalahan tersebut, maka perlu mengembangkan berbagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran adalah media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga ini bisa dikatakan pembelajaran yang tidak membosankan karena dengan kita belajar sambil bermain dengan begitu siswa tidak sukar dan semangat untuk belajar (Marti'in, Wicaksono, & Purwanti, 2021). Dilihat dari lingkungan sekolahnya juga, permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang di mainkan oleh siswa-siswa. Diterapkannya permainan ular tangga dalam pembelajaran, maka akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan

penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas III SDN 1 Nanga Silat Tahun 2025** “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan, maka masalah umum dan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana pengembangan media permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa pelajaran matematika kelas III SDN 1 Nanga Silat tahun 2025?

2. Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Nanga Silat?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media permainan ular tangga kelas III di Sekolah Dasar Negeri 1 Nanga Silat?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Nanga Silat?
4. Bagaimana respon siswa apakah media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas III di Sekolah Dasar Negeri 1 Nanga Silat?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa pelajaran matematika kelas III SDN 1 Nanga silat tahun 2025.

2. Tujuan Penelitian Khusus

1. Kelayakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Nanga Silat.
2. Kepraktisan tingkat media permainan ular tangga kelas III di Sekolah Dasar Negeri 1 Nanga Silat.
3. Keefektifan media permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Nanga Silat.
4. Respon siswa apakah media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas III di Sekolah Dasar Negeri 1 Nanga Silat.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi pembaca pada umumnya, baik secara teoritis maupun praktis. Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan manfaat teoritis, yaitu dapat memberikan sumbangan pemikiran dan tolak ukur kajian pada penelitian lebih lanjut yaitu berupa alternative yang dapat dipertimbangkan dalam usaha memperbaiki mutu Pendidikan dan mempertinggi intraksi belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Manfaat teoritis lainnya yaitu untuk menambah mengembangkan pengetahuan mengenai pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu dan pengetahuan bidang media pembelajaran terutama dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru dapat mengetahui metode pembelajaran yang bervariasi dalam rangka mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan dikreasikan permainan ular tangga.
- 2) Dengan penelitian ini, guru akan memperoleh pengetahuan dan akan terbiasa melakukan kegiatan penelitian serupa yang tentunya akan bermanfaat bagi pengetahuan sistem pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Sebagai bahan masukan bagi siswa untuk memotivasi diri dan

lebih kreatif lagi dalam memahami materi pembelajaran.

- 2) Meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.
- 2) Menambah pengetahuan mengenai konsep baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

d. Bagi penulis

- 1) Pengembangan media pembelajaran dapat menambah pengalaman peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif.
- 2) Mendapatkan pengalaman lapangan yang dapat dijadikan bekal ketika mengajar.

- e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan perpustakaan STKIP Persada Khatulistiwa, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam memacu daya kreativitas mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa untuk mengembangkan media pembelajaran yang edukatif.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran untuk

membantu siswa kelas III sekolah dasar yang berupa media permainan ular tangga yang bertujuan untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa. Spesifikasi produk yang akan di kembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut langkah-langkah pembuatan media permainan ular tangga :

1. Media pengembangan ular tangga ini di khususkan untuk siswa/i kelas III sekolah dasar.
2. Media ular tangga ini di pergunakan oleh pendidik di dalam proses belajar mengajar di dalam kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Pembuatannya dari bahan triplek, paku, lem, kertas vanila, botol, kayu, dan kertas karton serta karpet rumput.
4. Triplek di potong melingkar sebanyak 3, satu triplek besar, satu triplek sedang dan satu triplek kecil yang di buat menjadi 3 tingkatan.
5. Kemudian kertas yang sudah di print warna di potong melingkar kecil untuk mencatat angka dari 1 sampai dengan 50.
6. Di lem pada masing-masing lingkaran, lingkaran besar terdapat angka dari 1 sampai 19, lingkaran sedang terdapat angka dari 20 sampai 36, dan lingkaran kecil atau bisa di sebut lingkaran paling atas itu terdapat angka dari 37 sampai dengan 50.
7. Siapkan dadu dan pion untuk pembelajaran permainan ular tangga
8. Siapkan kartu polos kertas yang di gunting persegi untuk soal kuis dan kartu jawaban.
9. Kartu Soal kuis dan kartu jawaban di ambil dari buku paket di print dan di gunting di kartu polos yang sudah di siapkan.

10. Kartu Soal kuis dan kartu jawaban dapat di sesuaikan dengan materi yang ingin di pelajari.

Spesifikasi produk yang akan di kembangkan dapat di lihat dari Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Media Permainan Ular Tangga

Nama	Spesifikasi	Gambar
Papan Permainan	Bahan: triplek, kayu, lem, tusuk sate,	
Dadu	Bahan: Ket: bewarna merah	
Pion	Ket : bewarna biru, kuning, merah, hijau	
Kartu Soal	Bahan : kertas craft paper Ket : bewarna biru dan kuning	

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Untuk itu perlu dirancang dan dikembangkan media pembelajaran matematika berupa permainan ular tangga dan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan siswa. Sehingga dengan menggunakan media permainan ular tangga yang dikembangkan, diharapkan mampu memperbaiki aktifitas belajar siswa yang akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Asumsi pengembangan yang dapat dipetik melalui media permainan ular tangga tersebut, antara lain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan aktifitas belajar siswa, karena peserta didik dihadapkan dengan pengalaman belajar yang konkrit dan lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.
- b. Meningkatkan minat belajar siswa, karena media pembelajaran permainan ular tangga yang dirancang lebih mengarah kepada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran permainan ular tangga dapat membantu menciptakan struktur kognitif yang dapat menjembatani antara kemampuan awal siswa dengan pengalaman belajar terkait, sehingga pemahaman menjadi lebih terorganisir dan mendalam.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Karena keterbatasan waktu serta dana maka populasi di fokuskan pada SD Negeri 1 di Nanga Silat.
- b. Keterbatasan yang ada pada pengembangan media permainan ular tangga dibuat berdasarkan pelajaran matematika pada pokok bahasan tentang materi pecahan.