

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam upaya memanusiakan manusia. Saat ini manusia semakin sadar bahwa pendidikan mempunyai peran yang penting dalam kemajuan umat manusia. Selain peranannya yang penting, pendidikan juga merupakan kekuatan dinamis dalam kehidupan individu yang mempengaruhi perkembangan fisik, jiwa, sosial dan moralitasnya. Pendidikan adalah rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman yang menambah makna pengalaman dan yang menambah kemampuan untuk mengarahkan pengalaman selanjutnya.¹ Dengan kata lain pendidikan merupakan usaha rekonstruksi pengalaman yang bermakna dalam mempengaruhi kemampuan dan kepribadian individu dalam interaksinya dengan sesama, lingkungan serta dengan Tuhan untuk mengarahkan kehidupan lebih baik.

Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya memperbaiki sistem dan strukturnya. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman demi melancarkan jalan menuju pencapaian tujuan penyelenggaraan sebuah pendidikan. Upaya-upaya tersebut dapat tercermin dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti pergantian kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum KTSP. Kurikulum ini

¹ Dwi Siswoyo, dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press. hlm.54

berisi berbagai organisasi pembelajaran yang menggunakan model tematik integratif. Pergantian Kurikulum 2013 merupakan bentuk pembaharuan sistem dalam lembaga pendidikan demi optimalisasi pembelajaran. Perubahan kurikulum dilakukan untuk menyiapkan para generasi penerus bangsa agar mampu bersaing dimasa yang akan datang. Alasan lain dilakukannya perubahan kurikulum adalah terlalu banyak materi pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik sehingga membuat peserta didik terbebani. Pada kurikulum 2013 aspek yang dinilai mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek efektif, dan aspek psikomotorik. Pada jenjang Sekolah Dasar diterapkan sistem tematik yang mengaitkan 1 tema dengan tema yang lain dalam pembelajaran.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik.² Pembelajaran tematik juga merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan satu tema pelajaran dengan tema yang lain. Dengan adanya pengaitan anatar mata pelajaran ini membuat para peserta didik menerima pelajaran atau pengetahuan secara utuh dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Dengan adanya penggunaan tema siswa diharapkan dapat memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu serta pemahaman terhadap pembelajaran menjadi lebih berkesan dan mendalam. Pembelajaran tematik lebih memusatkan pada keterlibatan siswa dalam

² Nur Leli, "Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik". *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 2 (Desember 2018), hlm. 248-249

prose pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari.³

Dalam pelaksanaannya pembelajaran tematik masih banyak kendala atau hambatan seperti : Perencanaan pembelajaran yang memakan waktu dan tenaga yang lebih banyak mulai dari penyusunan matriks tematik, jaring laba-laba, program semester, silabus, RPP dalam satu semester. Menyiapkan media perlu disesuaikan dengan pemilihan tema. Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal yaitu salah satu faktor pendorong seperti adanya sumber belajar yang menarik agar peserta didik mempunyai motivasi sehingga dapat dapat meningkatkan semangat dalam belajar, motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar.⁴

Ketersediaan sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 sangat penting. Adanya sumber belajar seperti media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan kurikulum 2013 di sekolah-sekolah tidak berjalan lancar. Terdapat kendala dalam pelaksanaan kurikulum ini seperti keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Kondisi tersebut juga dialami SD Negeri 05 Sekayu. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan peneliti di SD

³ Rizki Ananda Fadhilaturrahman, "Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD", *Jurnal Basicedu*, Vol. 2 No.2 (2018), hlm. 11-21

⁴ Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar", *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, Vol. 1 No. 1 (2015), hlm 77-89

Negeri 05 Sekayu, terdapat media pembelajaran seperti video pembelajaran, powerpoint dan berbagai fasilitas pembelajaran yaitu LCD proyektor serta laboratorium. Tetapi media tersebut belum terintegrasi dengan kurikulum 2013.

Pada pembelajaran tematik, pendidik dituntut untuk membuat inovasi dalam pembelajaran yang bukan hanya terfokus pada bahan ajar buku cetak dan media gambar sebagai media pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam belajar, maka penggunaan media sebagai sarana pembelajaran harus dibuat dengan karakter peserta didik yang masih gemar bermain, yaitu dengan penggunaan media permainan dalam pembelajaran. Selain itu penggunaan media harus disesuaikan dengan pola pikir atau pemahaman peserta didik terhadap materi atau bahan ajar yang dimana peserta didik masih berfikir sederhana menuju kearah yang lebih kompleks atau dari yang konkret ke abstrak.

Media pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013 adalah modul tematik yang diperoleh dari pemerintah. Modul tematik berisi berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan tema. Sedangkan dalam pembelajaran, guru masih terpusat atau mengacu pada modul tematik saja. Kelemahan dari modul tematik adalah materi yang dijelaskan atau dipaparkan kurang luas. Hal ini diperlukan media pembelajaran yang bervariasi sebagai perantara untuk menyampaikan materi supaya dapat memperkaya ilmu pengetahuan siswa. Tujuan kurikulum 2013 adalah

siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran. Sedangkan penggunaan media pembelajaran kurang mendukung. Media pembelajaran yang dipakai dalam kurikulum 2013 seperti modul cenderung untuk pembelajaran mandiri, sehingga interaksi keaktifan antar siswa kurang terwujud. Peran aktif dalam kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik tidak hanya aktif dalam ilmu pengetahuan tetapi juga pada aspek interaksi sosial antar siswa.

Selain itu dalam teori humanis pembelajaran tematik menetapkan bahwa belajar mengarahkan kepada aktualisasi diri antar teman sebaya. Implikasi dari pandangan humanis dalam pembelajaran tematik ini siswa dapat menyikapi hal-hal yang unik dari diri siswa, baik yang menyangkut personal atau faktor lingkungan sosial seperti interaksi kepada masyarakat. Apabila dilandasi dengan penyikapan tersebut diharapkan siswa mampu membentuk lingkungan belajar yang kondusif sehingga rasa minder siswa akan berkurang.

Media pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) di Sekolah Dasar Negeri 5 Sekayu ada sebagian media pembelajaran yang digunakan disekolah dari kertas karton seperti gambar bagian tubuh manusia, gambar huruf alfabet, gambar bangun datar dan sebagainya. Tetapi untuk media ular tangga tematik khususnya kelas IV seperti Ular Tangga Tematik belum ada. Adapun media cetak seperti poster, peta dan globe yang belum terintegrasi dengan permainan. Padahal dengan adanya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat siswa

lebih aktif, kreatif dan dapat membuat siswa senang karena tidak hanya monoton belajar dengan tugas-tugas dalam materi pokok. Tujuan bermain sendiri adalah menghibur sehingga dapat menyenangkan serta menciptakan suasana keceriaan. Sedangkan, alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang sederhana tanpa harus belajar ditempat tertentu atau menggunakan peralatan seperti listrik.

Media Ular Tangga Tematik adalah alat permainan edukatif berbentuk papan yang terdapat kotakan pada tiap tepi, kemudian terdapat materi mengenai pembelajaran tematik. Bentuk fisik Ular Tangga Tematik dibentuk seperti papan catur yang bisa dilipat dengan tujuan agar dapat menyimpan komponen dari Alat permainan ini. Dalam media Ular Tangga Tematik terdapat sajian materi pembelajaran, beberapa tantangan soal yang tertuang dalam pembelajaran tematik pada setiap kotak yang dapat membuat anak-anak dapat belajar kejujuran serta meningkatkan jiwa kompetitif dengan cara menyenangkan.

Alat permainan ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran tematik, dimana media Ular Tangga Tematik ini terinspirasi dari permainan Ular Tangga biasa yang diminati anak-anak sekolah dasar. Permainan yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar dan sikap pro-aktif siswa. Selain itu permainan ini juga memberikan pemahaman kembali atau melakukan fungsi perulangan kepada siswa yang berisi materi. Media Ular Tangga Tematik diharapkan mampu menjadi media yang tepat guna dalam menjalankan aktifitas proses

pembelajaran di SD Negeri 05 Sekayu. Konsep awal dari pengembangan media ular tangga ini mengacu pada karakteristik siswa Sekolah Dasar yang suka bermain.⁵

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis serta sosial anak sekolah Dasar. Dengan bermain anak berinteraksi antar teman lain yang banyak memberikan pengalaman yang berharga. Permainan yang disukai cenderung kegiatan bermain secara kelompok. Dengan berpedoman pada prinsip “bermain sambil belajar” permainan ini akan membawa siswa ke dunia belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan. Media Ular Tangga Tematik berisi materi Tema Jenis-Jenis Pekerjaan semester 1 kelas IV Subtema 1 Berbagai Pekerjaan Pembelajaran 1.

Media Ular Tangga Tematik yang bertema berbagai pekerjaan bertujuan mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, energi, serta permasalahan sosial. Selain itu, media Ular Tangga Tematik yang bertema “Berbagai Pekerjaan” juga mengajarkan berbagai macam-macam pekerjaan seperti barang dan jasa yang dihasilkan serta hubungan pekerjaan dan pemanfaatan sumber daya

⁵ Andi Prastowo. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.hlm.83

alam secara tepat dan selalu menghargai pekerjaan, selalu berusaha, bekerja keras dan peduli lingkungan.⁶

Dari observasi yang peneliti lakukan maka peneliti melakukan penelitian tentang pengembangan media permainan ular tangga Tematik Pada Tema 4 Subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan” Kelas IV. Peneliti memilih media permainan ular tangga sebab media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran hanya berupa buku cetak dan media sederhana berupa gambar karton. Alasan saya mengambil tema 4 subtema 1 “jenis-jenis pekerjaan” karena ada sebagian siswa belum memahami materi pembelajaran tematik pada tema 4 subtema 1. Maka dari itu peneliti memberikan solusi dengan adanya media ini dapat memotivasi belajar peserta didik serta media permainan ular tangga belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada tema 4 subtema 1.

Peneliti ke dalam media permainan dengan tujuan agar peserta didik selain dapat memahami konsep materi pembelajaran, peserta didik juga dapat mengetahui materi jenis-jenis pekerjaan melalui media yang terdapat dalam permainan ular tangga. Maka peneliti akan mengembangkan media permainan ular tangga jenis-jenis pekerjaan pada pembelajaran tematik.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

⁶ Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan; Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.hlm.1

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih minim.
2. Penjelasan materi yang diajarkan dalam pembelajaran tematik kurang luas.
3. Buku yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas.
4. Peran aktif dalam pembelajaran kurang terwujud secara optimal.
5. Belum dikembangkannya media pembelajaran Ular Tangga Tematik “Jenis-Jenis Pekerjaan” yang pernah digunakan di SD Negeri 05 Sekayu.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan Media Ular Tangga Tematik pada tema 4 subtema 1 yang “Jenis-Jenis Pekerjaan” siswa kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang permasalahan diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 05 Sekayu?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik Pada Tema 4 Subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan” kelas IV SD Negeri 05 Sekayu?

3. Bagaimana keefektifan pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik Pada Tema 4 Subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan” kelas IV SD Negeri 05 Sekayu?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan kevalidan media Ular Tangga Tematik yang layak untuk pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri 5 Sekayu.
2. Mengetahui kepraktisan penggunaan media ular tangga tematik kelas IV SD Negeri 5 Sekayu.
3. Serta mengetahui keefektifan media ular tangga tematik kelas IV SD Negeri 5 Sekayu.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pihak-pihak berikut:

a. Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan ini diharapkan bisa menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa media ular tangga.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

- 1) Menyediakan alternatif media belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 .

- 2) Memberikan media belajar yang lebih menarik dan menyenangkan
- 3) Dapat meningkatkan minat untuk belajar dan membaca materi yang dipelajari.

b) Bagi Guru

- 1) Menyediakan media yang baru sebagai bahan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan.
- 2) Meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran di kelas.
- 3) Memberikan inspirasi serta referensi kepada guru untuk menciptakan media belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013.

c) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah referensi bagi mahasiswa lain yang menjadikan peserta didik aktif, kreatif, dan mampu memotivasi minat belajar siswa .

G. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang dianggap relevan menggambarkan relevansi perbedaan dengan penelitian:

1. Sigit Widhi Atmoko (2017), penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi luas keliling bangun datar kelas III SD/MI*, menghasilkan media pengembangan media dengan hasil penilaian dari ahli media persentase kelayakan 95%, ahli

materi persentase 90%, penilaian pendidik 90%, dan rpson siswa persentase 94,4%. Sehingga media valid dan layak digunakan. penelitian ini persamaannya adalah sama-sama membahas materi mengenai media ular tangga.⁷Perbedaanya dai penelitian ini hanya saja penelitian dari Sigit Widhi Atmoko membahas tentang matematika yaitu Materi Luas Keliling Bangun Datar dan peneliti membahas tentang Tematik “Jenis-Jenis Pekerjaan”.

2. Rifqi Fatihatul Karimah (2014), penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII* menghasilkan pengembangan media termasuk kriteria sangat baik.hal ini ditunjukkan dengan persentase penilaian ahli materi 77,4% kriteria layak digunakan, penilaian ahli media memperoleh persentase 94% media sangat layak digunakan, penilaian dari peserta didik persentase 80% maka media dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaannya dari penelitian ini adalah sama-sama membahas materi mengenai Ular Tangga.⁸ Perbedaanya hanya saja adalah penelitian dari Rifqi Fatihatuk Karimah membahas tantang materi Getaran dan Gelombang dan peneliti membahas tantang materi Tematik.

⁷ Sigit Widhi Atmoko, Fajar Cahyadi dan Ikha Listyarini, “Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI”,Al Ibtida: *Jurnal Pendidikan Guru MI* (2017),4.1 (2017),hlm.119-28

⁸ Rifqi Fatihatul Karimah, Suporwoko, dan Daru Wahyuningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/Mts Kelas VIII’, *Jurnal Pendidikan Fisika*”,2.1 (2014),hlm.6-10

3. Desi Astuti (2017), penelitian berjudul "*Pengembangan Media Ular Tangga IPA Fisika Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII Pokok Bahasan Pesawat Sederhana*". Menghasilkan pengembangan media dengan kriteria sangat baik dengan hasil penilaian tiga ahli desain yang menunjukkan persentase kelayakan 78,5% dikategorikan bahwa media layak digunakan.⁹ Persamaannya dari penelitian ini adalah sama-sama membahas materi mengenai Ular Tangga. Perbedaannya penelitian dari Desi Astuti membahas tentang materi berbasis *Abode Flash* dan peneliti membahas tentang materi Tematik.
4. Nafiah Nurul Ratnaningsih, penelitian berjudul "*Penggunaan Permaian Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SD N Nogopuro Sleman*".¹⁰ Hasil penelitian menunjukkan bahwa permaian ular tangga yang dilakukan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan persentase rata-rata motivasi belajar dari 62,96% menjadi 73,89% pada siklus I dan siklus II meningkat menjadi 85,74%. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas permainan ular tangga. Perbedaannya adalah penelitian dari Nafiah Nurul Ratnaningsih tentang materi motivasi belajar IPS kelas III dan

⁹ Desi Astuti , *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga IPA Fisika Berbasis Adobe Flash untuk Siswa SMP/Mts kelas VIII Pokok Bahasan Pesawat Sederhana*, (Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2017)

¹⁰ Nafiah Nurul Ratnaningsih, *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A Sdn Nogopuro, Sleman*, (Yogyakarta: Univeristas Negeri Yogyakarta)

penelitian ini membahas tentang materi tematik “Jenis-Jenis Pekerjaan”.

5. Nanang Yuliyanto, penelitian berjudul “*Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas IX Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*”.¹¹ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian kelayakan uji coba kelompok pada siswa diperoleh 4,39% yang dikategorikan sangat layak uji coba siswa dilapangan diperoleh 4,21% dikategorikan sangat layak, jadi media dikategorikan sangat layak digunakan. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas permainan ular tangga. Hanya saja perbedaannya adalah penelitian dari Nanang Yuliyanto tentang materi meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak kelas IX akuntansi SMK Negeri 1 Klaten dan penelitian ini membahas tentang materi tematik “Jenis-Jenis Pekerjaan”.

¹¹ Nanang Yuliyanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta).