BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan zaman berdampak bagi seluruh dunia tidak terkecuali Indonesia, perubahan tersebut meliputi berbagai aspek kehidupan. Perkembangan globalisasi telah mempengaruhi sistem pendidikan di Indonesia, perubahan yang terjadi dapat dilihat pada kurikulum pembelajaran yang dipakai, perubahan kurikulum menyesuaikan dengan kebutuhan dalam peningkatan pembelajaran, (Rahayu et al., 2022). Pendidikan merupakan usaha nyata yang diniatkan untuk mendidik, membina, memantau, membimbing, mempengaruhi, dan memberikan pengetahuan kepada peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan, pengembangan pengetahuan, dan menjadikan peserta didik pribadi yang baik sehingga dapat berguna dimasyarakat, (Dika Nurhayati et al., 2022). Pendidikan adalah proses membangun kepribadian dan pengetahuan manusia. Pendidikan, ekonomi, sosial, dan budaya manusia telah sangat berubah karena kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, (Puspita Sari, and Misdalina 2024). Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah, Pasal 1 Ayat (1) menyatakan bahwa: “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pengajaran serta

cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.” Dan pada Pasal 1 Ayat (2) menyatakan bahwa “Kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah yang selanjutnya disebut dengan Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memberi fleksibilitas dan berfokus pada materi esensial untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila” (Riset et al., 2022).

Pembelajaran selalu berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar yang mencakup interaksi antar peserta didik dan guru, (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Tujuan kegiatan pembelajaran dapat dicapai dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam pembelajaran di kelas, penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah pembelajaran yang cenderung *teacher center* dan ceramah yang mengakibatkan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran di kelas, (Nur Pratiwi, Tryanasari, dan Aidah Riyani 2023). Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkatkan dan membentuk pengetahuan bagi siswa, (Lestari, Sayekti, dan Khanifah 2022). Menurut (Rosyid, 2019) Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, proses tersebut agar semua pesan (materi belajar) lebih mudah dimengerti oleh siswa, sehingga siswa mendapat pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya dengan sistem belajar yang lebih berkesan. Media pembelajaran harus digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik, baik guru maupun dosen. Pendidik harus memahami media pembelajaran selain memanfaatkan buku teks dalam proses pembelajaran. Namun, sebagian besar

sekolah tidak memiliki sumber pendidikan alternatif selain buku, modul, dan majalah. Dalam dunia pendidikan modern, guru harus mengadaptasi dan mengembangkan media pembelajaran untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Pengembangan media pembelajaran dirancang secara teratur dan direncanakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dan memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, (Rosmiyati et al., 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada saat mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 7 yang dilaksanakan mulai dari tanggal 26 Februari 2024 sampai dengan tanggal 19 Juni 2024 di SD Negeri 1 Lais. Diperoleh hasil dalam pembelajaran yang dilakukan, tidak semua menggunakan media pembelajaran terlebih media dalam bentuk permainan. Guru wali kelas terutama wali kelas IV SD Negeri 1 Lais masih sering mengalami kesulitan untuk menggunakan maupun membuat media pembelajaran yang menarik dikarenakan faktor kurangnya waktu guru dalam membuat media pembelajaran dikelas. Kondisi seperti ini cenderung membuat siswa menjadi bosan dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan diperlukan untuk membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai data awal nilai ketuntasan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV adalah 62. Hal tersebut dilihat dari nilai ulangan harian siswa kelas IV dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam pembelajaran sebesar 73. Siswa yang tuntas dalam ulangan harian tersebut berjumlah 3 dari 21 siswa. Cara mengatasi permasalahan tersebut pendidik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat mengajak siswa untuk berinteraksi didalam pembelajaran.

Pengunaan media dalam bentuk permainan bertujuan untuk membuat suasana belajar lebih interaktif dan menarik. Salah satu penggunaan media dalam

bentuk permainan adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga yang terdapat sajian materi yang akan dipelajari oleh siswa, selain itu juga terdapat tantangan yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan di kelas. Permainan ini akan dimainkan oleh siswa secara tim yang mana dapat membentuk kerjasama tim yang membuat siswa mampu meningkatkan interaksi sosialnya melalui interaksi dengan guru dan teman sejawat. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat mengatasi tantangan dan merangsang minat mereka untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, yang membuat proses pembelajaran lebih efektif dan mencapai tujuan, (Pratiwi et al., 2021).

Menurut Pujianto (2020), media “permainan ular tangga” dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena kegiatan ini menarik dan siswa tertarik untuk belajar melalui bermain. Dalam pembelajaran, penggunaan media ular tangga bertujuan untuk memberi siswa kesempatan untuk belajar sambil bermain, mengeksplorasi, dan mencoba hal-hal baru, (Nastiti, Eka Putri, dan Amirul Mukmin 2022). Beberapa penelitian yang relevan dengan penggunaan media ular tangga, seperti penelitian yang dilakukan oleh, (Nurhayati dan , Langlang Handayani 2020) “Pengembangan Media Pembelajaran UTASI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Jenis penelitian *R&D* dipilih oleh peneliti karena peneliti ingin melakukan pengembangan lagi terhadap media pembelajaran UTAPSI. Penelitian terdiri dari studi pendahuluan, pengembangan produk, dan uji produk. Penelitian dilakukan kepada siswa SD kelas 4 pada SD N Tingkir Tengah 02 Salatiga sebagai SD Inti. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, survei lapangan dan studi kepustakaan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* dengan menyusun aplikasi berbasis

Android yang kemudian dilakukan penilaian validasi oleh pakar ahli media, ahli materi, serta ahli desain pembelajaran serta memberikan soal kepada siswa sebagai bentuk *pre-test* dan *post-test*. Hasil kuesioner kemudian dilakukan uji reliabilitas dan uji validitas yang kemudian dilakukan uji *Wilcoxon* untuk melihat perbedaan hasil belajar menggunakan aplikasi SPSS.

Hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran UTAPSI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD yaitu menganalisis kebutuhan siswa, merancang media pembelajaran, membuat media pembelajaran, menguji media peserta didik, dan mengevaluasi kelayakan produk.
- 2) Hasil skor verifikasi ahli materi adalah 89,09% sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil dari kategori tersebut dapat dikatakan berlaku untuk UTAPSI.
- 3) Tingkat efektifitas berdasarkan hasil uji terbatas menggunakan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 dan nilai *Z* yaitu -4,732 sehingga dapat dikatakan sangat efektif.

Berdasarkan penjelasan secara teoritis permasalahan yang ada dapat diatasi dengan cara membuat media pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif dan menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Bermain dan belajar dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan membuat kelas menjadi menyenangkan. Sejalan dengan hal tersebut peneliti melakukan penelitian di sekolah dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS COOPERATIVE LEARNING PADA MATERI BANGUN RUANG DI KELAS IV SD.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya peneliti mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru mengalami kesulitan untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran.
2. Kurangnya waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan mencapai tujuan yang jelas dan tidak menyimpang dari sasaran penelitian peneliti membatasi masalah hanya pada:

1. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang di kelas IV Tahun Akademik Genap 2024/2025.
2. Media pembelajaran ular tangga ini berbasis *cooperative learning* dengan membentuk tim untuk memainkan permainannya.
3. Alat peraga ular tangga dalam penelitian ini bertujuan untuk dinilai uji layak atau tidaknya untuk dikembangkan di lapangan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas pengembangan media ular tangga berbasis *cooperative learning* pada materi bangun ruang di kelas IV SD Negeri 1 Lais?

2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media ular tangga berbasis *cooperative learning* pada materi bangun ruang di kelas IV SD Negeri 1 Lais?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media ular tangga berbasis *cooperative learning* pada materi bangun ruang di kelas IV SD Negeri 1 Lais?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media ular tangga berbasis *cooperative learning* pada materi bangun ruang di kelas IV SD Negeri 1 Lais yang valid.
2. Pengembangan media ular tangga berbasis *cooperative learning* pada materi bangun ruang di kelas IV SD Negeri 1 Lais yang praktis.
3. Pengembangan media ular tangga berbasis *cooperative learning* pada materi bangun ruang di kelas IV SD Negeri 1 Lais yang efektif.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Proses pembelajaran terutama dalam hal meningkatkan kemampuan kognitif siswa di sekolah, adapun kegunaan hasil penelitian ini diharapkan dari dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam menentukan pembelajaran yang sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika terkhusus pada materi bangun ruang.

3. Manfaat Pedagogik

Penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif dalam pembelajaran kelas IV materi bangun ruang.

1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan produk memiliki kesesuaian antara pembelajaran untuk pembelajaran matematika yang dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.7.1 Isi Media Pembelajaran

- a) Media ini berbentuk permainan edukatif yang melibatkan peserta didik secara langsung dengan menggunakan kartu soal sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa.
- b) Media pembelajaran memuat materi pembelajaran. Dengan Capaian Pembelajaran (CP) peserta didik dapat ciri mendeskripsikan berbagai bentuk bangun ruang (kubus, balok, tabung, kecut, prisma, limas, dan bola). Tujuan pembelajaran (TP) 1: Siswa mampu mempraktekkan cara menghitung volume bangun dengan balok, menyusun menjadi sebuah bentuk, menggambarkan bangun ruang dan bentuk-bentuk yang berbeda. Tujuan Pembelajaran (TP) 2: Siswa menyebutkan ciri-ciri bangun ruang seperti jumlah sisi, jumlah sudut, dan jumlah rusuk prisma dan tabung.
- c) Media pembelajaran memuat satu mata pelajaran dengan alokasi waktu 2 kali pertemuan (2 x 35 Menit).

1. Pertemuan 1: Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang.

2. Pertemuan 2: Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun ruang.

- d) Materi yang diambil sesuai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran. Kondisi lingkungan sesuai dengan perkembangan peserta didik.
- e) Memuat Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang jelas serta petunjuk penggunaan media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.

1.7.2 Kebahasaan

Media pembelajaran dirancang dengan menggunakan bahasa yang lugas, komunikatif, dan interaktif yaitu berkenaan dengan ketepatan struktur kalimat, keefektifan kalimat serta menggunakan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

1.7.3 Penyajian

- a) Media pembelajaran yang disajikan berupa permainan edukatif ular tangga sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar sambil bermain.
- b) Materi yang dijabarkan menggambarkan tahapan dalam materi pembelajaran.

1.7.4 Kegrafikan

- a) Pembuatan media pembelajaran ular tangga ini didesain menggunakan aplikasi *Canva for Android* dengan rincian sebagai berikut:
 - 1) Jenis huruf : *Times New Roman*
 - 2) Ukuran huruf : 16
 - 3) Bahan/Alas : *Matras Puzzle Anak*
 - 4) Ukuran bahan/alas : 30 cm x 30 cm per *puzzle*

- b) Pembuatan dadu dalam permainan ular tangga yang digunakan dengan rincian sebagai berikut:
- 1) Bahan : kain flanel, *dacron*, lem, benang jahut, dan jarum
 - 2) Ukuran : 20 cm x 20 cm
- c) Penggunaan pion (bidak yang digunakan pemain untuk bergerak di papan permainan) dalam permainan ular tangga melibatkan siswa secara langsung, salah satu perwakilan tim akan menjadi pion dalam permainan ular tangga.
- d) Pembuatan kartu soal dalam permainan ular tangga yang akan digunakan dengan rincian sebagai berikut:
- 1) Bahan : kertas A4 80 gram, plastik laminating ukuran A4
 - 2) Ukuran kartu soal : 14 cm x 9,5 cm
- e) Dalam permainan ular tangga ini dapat dimainkan dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang.
- f) Didalam permainan siswa mempunyai tugas masing-masing, antara lain: 1 orang menjadi pion, 1 orang melempar dadu, 1 orang mengambil kartu soal, dan pemain yang tersisa bertugas menjawab pertanyaan dari kartu soal. Apabila siswa kurang tepat dalam menjawab pertanyaan dari kartu soal maka timnya harus mundur 3 langkah. Jika tim menjawab dengan benar akan mendapatkan poin yang akan dihitung diakhir permainan.
- g) Tim yang berhasil mencapai angka ke-50 pertama kali dengan hitungan yang tepat akan dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan ular tangga.
- h) Keterangan pada kartu-kartu soal sesuai dengan isi materi bangun ruang dan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran yang berlangsung.

- i) Hadiah/*reward* akan diberikan kepada tim yang mendapat kemenangan dan kepada tim yang menjawab kartu-kartu soal terbanyak atau mengumpulkan poin terbanyak dalam permainan.