

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang pesat di era digital ini telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, proses pembelajaran kini dapat dilakukan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini sangat penting, khususnya untuk pendidikan dasar, di mana peserta didik memerlukan metode yang menyenangkan untuk memahami konsep-konsep dasar, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Dewi et al., 2023, p. 1954).

Menurut Susanto et al. (2024, p. 115), mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu pelajaran yang berperan penting pada upaya pengembangan beberapa keterampilan bagi peserta didik, yang terdiri dari gabungan konsep-konsep dasar pengetahuan berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Namun, seringkali peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan melalui metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah. Pembelajaran konvensional memiliki arti bahwa guru menjadi pusat di dalam aktivitas belajar (teacher centered) sementara siswa hanya berperan untuk memperhatikan dan mengamati penjelasan yang dipaparkan oleh guru. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik (Ajiba et al., 2024, p. 166).

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis digital, seperti aplikasi ular tangga. Aplikasi ini tidak hanya menyajikan konsep-konsep IPAS dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Penggunaan media Pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan karena dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran. Menurut Batubara (2021a, p. 3), media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital seperti komputer, tablet dan smartphone.

Dari beberapa penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran aplikasi ular tangga, penelitian yang dilakukan oleh Rajab et al. (2023, p. 1541), yang berjudul “Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD”. Media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital pada materi Tema 3 subtema 1 yang telah dikembangkan layak untuk digunakan. Penggunaan media permainan ular tangga tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta didik, yang berkontribusi pada pemahaman materi lebih baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni et al. (2023, p. 33), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini sangat kreatif, inovatif, menambah pemahaman kepada peserta didik terkait keragaman budaya kesenian yang berada di Indonesia, dan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam digitalisasi, media ular tangga membuat peserta didik semangat untuk belajar, mudah digunakan, dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Dewi et al. (2023, p. 1953), dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA siswa Sekolah Dasar”.

Pengembangan media permainan ular tangga digital layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V Sekolah Dasar pada materi siklus air. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang membantu mengurangi rasa bosan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media ular tangga.

Menurut Herdianti et al. (2024, p. 1593), Pengembangan media permainan sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan interaksi sosial selama proses pembelajaran di kelas. Permainan yang dapat menarik perhatian bagi anak-anak salah satunya ular tangga. Menurut Wati (2021, p. 70), media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapatkan di SD Negeri 32 Prabumulih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran diantaranya, adalah belum adanya pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis digital yang diterapkan pada mata pelajaran IPAS, sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan media untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, proses pembelajaran yang digunakan oleh sebagian guru masih konvensional menggunakan beberapa buku paket, media seadanya seperti media gambar dan peta (*Globe*), yang mengakibatkan kurangnya partisipasi aktif dari peserta didik dalam belajar, kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran IPAS masih terbatas.

Pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik sangat penting dalam proses belajar agar tidak terjadi rasa jenuh saat berlangsungnya pembelajaran. Peserta didik di era sekarang lebih menyukai media pembelajaran yang lebih menarik saat pembelajaran. Adapun

fasilitas pendukung di SD Negeri 32 Prabumulih seperti proyektor, chromebook yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis digital dapat diterapkan. Dengan mengembangkan media pembelajaran aplikasi ular tangga untuk peserta didik supaya peserta didik tidak terjadi rasa jenuh, dan menambah pemahaman dalam pembelajaran IPAS kelas V materi perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan penjajah dan mempertahankan kedaulatannya, subtopik A latar belakang kedatangan bangsa Belanda ke Indonesia. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR”**

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Belum adanya pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis digital yang diterapkan pada mata pelajaran IPAS, sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan media untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.
- b. Proses pembelajaran yang digunakan oleh sebagian guru masih konvensional menggunakan beberapa buku paket, media seadanya seperti media gambar dan peta (*Globe*), yang mengakibatkan kurangnya partisipasi aktif dari peserta didik dalam belajar.
- c. Kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran IPAS masih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah yaitu

- a. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian yaitu pembuatan media/produk berupa aplikasi ular tangga yang dapat digunakan melalui komputer maupun handphone.

- b. Muatan mata pelajaran adalah pelajaran IPAS pada materi Perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan penjajahan pada pembelajaran subtopik A latar belakang kedatangan bangsa Barat ke Indonesia pada topik membahas mengenai kedatangan bangsa Portugis, Spanyol, Inggris, dan Belanda, tetapi media pembelajaran ini hanya membahas latar belakang kedatangan bangsa Belanda ke Indonesia.
- c. Siswa yang akan diteliti yaitu siswa kelas V SD Negeri 32 Prabumulih.

1.4 Perumusan Masalah

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran aplikasi ular tangga pada pembelajaran IPAS kelas V yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran aplikasi ular tangga pada pembelajaran IPAS kelas V yang praktis?
- c. Bagaimana keefektifan hasil mengembangkan media pembelajaran aplikasi ular tangga untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS Kelas V?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui:

- a. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran aplikasi ular tangga pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 32 Prabumulih.
- b. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran aplikasi ular tangga pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 32 Prabumulih.
- c. Untuk mengukur keefektifan penggunaan media pembelajaran aplikasi ular tangga dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN 32 Prabumulih.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan manfaat dalam konteks teoritis dan praktis, sebagai berikut:

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk referensi tambahan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman pelajaran IPAS.

b. Secara Praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran aplikasi ular tangga sejarah pada pembelajaran IPAS kelas V dapat membuat peserta didik memiliki motivasi dalam pembelajaran, bermain sambil belajar menggunakan smartphone, meningkatkan pemahaman serta menciptakan suasana kelas yang aktif dan membuat mereka tidak bosan dalam belajar.

2) Bagi Pendidik

Dengan adanya media pembelajaran aplikasi ular tangga, diharapkan guru dapat termotivasi untuk membuat bahan ajar yang inovatif dan membantu guru dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V supaya bisa menciptakan suasana yang lebih menarik dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik menjadi meningkat.

3) Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk menambahkan pengetahuan dan wawasan baru dalam meningkatkan kemampuan pembuatan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah aplikasi ular tangga yang dibuat menggunakan *software Adobe Animate* yang diharapkan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ular tangga ini dimainkan terdiri dari 2 pemain, salah satu dari pemain dimainkan oleh komputer atau otomatis dan bersama peserta didik untuk menjadi lawannya dalam permainan ular tangga digital.
- b. Desain papan ular tangga, background, gambar dan tombol terbuat dari aplikasi *Canva*, *Adobe Animate*
- c. Menggunakan pemrograman yaitu *actionscript* untuk memudahkan menulis kode memberikan intruksi didalam pembuatan aplikasi ular tangga melalui aplikasi *Adobe Animate*.
- d. Dalam produk ini berisi tentang komponen, seperti tampilan awal mulai, petunjuk aplikasi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, ular tangga yang di dalamnya terdapat kuis dan penjelasan jawabannya tentang sejarah perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan penjajahan.
- e. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.
- f. Peserta didik dan guru dapat menggunakan media pembelajaran ini melalui *smartphone* atau *android*, maupun *laptop*.