

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah keseluruhan tahap-tahap perkembangan, yakni manusia yang berkembang secara fisikis, ruh dan logika sehingga pendidikan harus mampu menumbuhkan secara baik. Pendidikan adalah perubahan pemahaman kognitif yang semakin berkelanjutan sehingga terjadinya penyempurnaan potensi manusia.¹

Sesuai dengan Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003, Pasal 1 yang berkaitan dengan Sisdiknas yang memaparkan: Pendidikan adalah usaha sadar serta terpolu agar menciptakan proses pembelajaran serta suasana dalam belajar agar siswa secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri, rakyat, bangsa, serta Negara.² Dengan begitu, pembelajaran artinya suatu proses dalam membimbing dan mengarahkan siswa untuk menjadi siswa yang mempunyai potensi dalam dirinya.

Belajar merupakan terjadinya proses perubahan individu pada kehidupannya. Khodijah berpendapat bahwa “Belajar ialah proses seorang guna mendapatkan serta pembentukan potensi, perilaku dan keahlian baru”. Oleh karena itu, belajar bisa diartikan sebagai suatu transisi yang dapat terjadi di manapun dan kapanpun. Pada umumnya proses belajar mengajar dilakukan di sekolah, karena sekolah merupakan

¹Moh. Roqib.2009. *Ilmu Pendidikan Islam: “Pengembangan Pendidikan Integrative Di Sekolah, Keluarga, Dan Masyarakat”*. Yogyakarta: Lkis Yogyakarta, h. V

²Abdul Kadir.2014,(Dkk), “*Dasar-Dasar Pendidikan*”, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group,h.62

suatu tempat bertemunya siswa dengan guru disuatu ruang kelas.³ Menghadapi pengalaman secara langsung siswa akan memperoleh sesuatu yang lebih permanen sekaligus yang akan menjadi bagian dari keterampilan hidupnya.⁴

Pada hakikatnya proses belajar mengajar ini merupakan suatu proses interaksi, yaitu proses penyampaian informasi dari pemberi sumber melalui berbagai sarana sebuah media tertentu kepada penerima informasi. Terdapat beberapa komponen dalam komunikasi yakni informasi, sumber informasi, media serta penerima. Informasi yang diberikan berupa inti pembelajaran yang ada didalam suatu kurikulum. Pada sumber informasi didapatkan melalui guru, serta orangtua, siswa, maupun buku atau media lainnya. Sedangkan media merupakan media buku, maupun media lainnya.⁵

Alat bantu yang digunakan sangat membantu kegiatan proses belajar mengajar di kelas, terutama pada prestasi belajar siswa yang harus ditingkatkan. Maka dengan itu media pembelajaran sangatlah berarti bagi peserta didik sekolah dasar dalam aktivitas belajar mengajar.⁶

Proses pembelajaran di kelas lebih efektif jika seorang pendidik memakai media pembelajaran untuk menanamkan konsep pada peserta didik. Arsyad mengemukakan bahwa “Media ialah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan dalam pembelajaran”. Namun masalah yang dihadapi dalam pembelajaran saat ini salah satunya ialah kurangnya kreatifitas guru dalam

³Khodijah, N. 2014. “*Psikologi Pendidikan*”. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, h. 50.

⁴Mardianto, 2014, “*Pembelajaran Tematik*”, Medan: Perdana Publishing, hal. 38.

⁵Arif S. Sadiman. 2009 (dkk), “*Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*”, Jakarta : Rajawali Pres, h.11-12.

⁶Sudarwan Danim. 2010. “*Media Komunikasi Pendidikan*”, Jakarta : Bumi Aksara, hlm.1.

membuat media yang akan digunakan dalam pembelajaran.⁷ Guru merupakan seorang model pembelajaran yang akan diminta untuk melakukan proses pembelajaran dengan kreatif dan apik sehingga guru memerlukan berbagai jenis model, metode, teknik untuk membuat proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.⁸ Pada proses Pembelajaran yang dirangkai oleh guru pada setiap pertemuan memiliki capaian kompetensi yang berbeda.⁹

Dalam bahasa latin kata media ialah perantara atau pengantar yang diambil dari kata medium yang pada dasarnya merupakan bentuk jamak artinya alat penyampai materi belajar ataupun penyampaian pesan. Jika media dikatakan sebagai sumber belajar, sehingga media dapat berupa manusia, benda, maupun sebuah peristiwa yang dapat dipahami peserta didik sehingga mereka mendapatkan pengetahuan serta keterampilan.¹⁰

Siswa sekolah dasar sering kali mengalami kejenuhan dalam belajar Matematika, dikarena menurut mereka matematika artinya sebuah pelajaran yang sulit dan membosankan. Oleh karenanya, guru hendaknya memiliki keterampilan dalam memilih serta memakai media belajar sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar dapat menggapai sebuah keberhasilan dalam proses pendidikan serta pengajaran di sekolah.

Solusi untuk mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran di dalam kelas maka sebaiknya kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan adanya media

⁷Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, h. 2.

⁸Rora Rizky Wandini, *Pembelajaran Tematik*, Medan: Uinsu, hal. 23.

⁹Rora Rizky Wandini,dkk (2020) Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah Dasar.Vol.2, No 1. h..109

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah. 2002.*Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 136.

pembelajaran berbasis permainan. Permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna untuk membantu anak dalam menguasai kecemasan dan konflik. Karna tekanan- tekanan yang terdapat pada diri anak akan terlepas didalam permainan, anak bisa mengatasi masalah-masalah pada kehidupannya. Permainan juga bisa memungkinkan anak untuk melepaskan energi Fisik yang berlebihan serta melepaskan perasaan-perasaan yang tertanam pada diri anak.¹¹

Singer berpendapat bahwa “Bermain juga memberikan suatu cara bagi anak dalam meningkatkan laju masuknya perangsangan (stimulus) baik dari luar maupun dari dalam, ialah aktivitas otak yang secara tetap memainkan kembali serta merekam pengalaman yang dilakukan anak. Melalui permainan anak juga dapat mengoptimalkan kecepatan stimulus dari luar serta dalam, karna anak merasakan emosi yang menyenangkan”.¹²

Pada materi matematika khususnya Konsep Pecahan Sederhana akan lebih menarik jika menggunakan permainan ular tangga. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sandi yang menyatakan bahwa “Ular tangga sebagai salah satu permainan alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa”.¹³

Zudhah berpendapat bahwa “Permainan ular tangga ialah Permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan terbagi dalam kotak-kotak kecil serta beberapa kotak terdapat gambar tangga dan ular yang

¹¹Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, h. 137.

¹²Khadijah Dan Armanila. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdan Publishing, h. 6.

¹³Ari Indriani. 2020(dkk). *Penerapan Permainan Ular Tangga Pada Operasi Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar*. JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol. 7 No. 1. h. 58.

menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ular tangga ini diciptakan pada tahun 1870”.¹⁴

Permainan Ular Tangga yang digunakan ini merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang dibuat dan dirancang agar siswa termotivasi terhadap pelajaran yang dimana saat permainan ular tangga ini diberikan kesiswa, siswa pun dapat menjalankan permainan tersebut sesuai prosedur dari guru, mereka akan melaksanakan pembelajaran itu dengan seru dan secara perlahan mereka akan memahami materi pembelajaran pada saat itu.

Permainan ini adalah jenis permainan yang di sukai oleh anak-anak terutama siswa SD. Belajar menggunakan media ini diharapkan dapat memotivasi siswa sehingga semangat untuk terus belajar terutama matematika sehingga siswa mampu menggunakan kemampuannya dan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran dengan media ini mampu memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahunya, mempraktekkan, menggali rasa ingin tahunya sehingga memperoleh beraneka ragam konsep baru maupun pengertian yang menyebabkan proses kegiatan pembelajaran itu berlangsung.

Dalam penelitian ini, awalnya ditemukan bahwa kegiatan belajar pada kelas 3 MIS Mutiara siswa kurang bersemangat dan sering merasa bosan saat pembelajaran matematika sehingga siswa lebih banyak mencurahkan perhatiannya pada teman sebangkunya. Guru hanya menggunakan media seadanya yang berada di dalam kelas. Guru juga melakukan evaluasi pembelajaran hanya dengan soal

¹⁴Putri Zudhah Ferryka. 2018. *Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. vol 29, no. 100, h. 58

yang terdapat dalam buku sehingga kurang menarik dan membuat siswa merasa bosan.¹⁵

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar terasa menakutkan bagi siswanya karena pelajaran ini dirasa cukup sulit untuk dipelajari, soal yang sulit untuk diselesaikan juga menjadikan pelajaran ini kurang diminati siswa. Padahal pelajaran ini merupakan pelajaran yang penting bagi siswa sehingga harus dipahami. Hal ini disebabkan karena ilmu pelajaran matematika merupakan ilmu terapan yang dapat digunakan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut maka guru sebaiknya membuat pembelajaran terasa lebih hidup dan memberikan kesan yang seru bagi siswa. Sehingga siswa pun ikut larut dalam kegiatan pembelajaran, berperan aktif dan tidak bosan selama pembelajaran berlangsung. Maka dalam pembelajaran ini diperlukan media sebagai pembantu guru dalam mengantarkan materi pada siswa.¹⁶

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas III MIS Mutiara Sei Mencirim”**.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang yang dijabarkan dia atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

¹⁵Observasi Kelas III MIS Mutiara pada tanggal 8 maret 2021 di MIS Mutiara Sei Mencirim dalam rangka memenuhi data awal penelitian.

¹⁶Rora Rizky Wandini & Maya Rani Sinaga, 2019. *“Permainan Ular Tangga Dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar”*. Jurnal Pendidikan Dan Matematika. Vol.8. No 1. Hlm 41

1. Siswa tidak mencurahkan seluruh perhatiannya kepada guru saat menjelaskan
2. Guru hanya menggunakan media yang sedikit pada saat pembelajaran
3. Siswa merasa bosan saat pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka untuk memperdalam penelitian difokuskan pada pembuatan media permainan Ular Tangga Pecahan di kelas III MIS Mutiara Sei Mencirim.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini ialah Bagaimana Pengembangan media permainan ular tangga yang Efektif pada materi pecahan di kelas III MIS Mutiara Sei Mencirim?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai rumusan permasalahan di atas, penelitian ini memiliki tujuan Untuk mengetahui Bagaimana Pengembangan media permainan ular tangga yang Efektif pada materi pecahan di kelas III MIS Mutiara Sei Mencirim.

F. Manfaat pengembangan

1. Secara teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media permainan ular tangga di kelas III.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik

- 1) Dengan adanya penggunaan media permainan ular tangga peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran
- 2) Dengan adanya media permainan ular tangga keterampilan intelektual serta keaktifan peserta didik dapat meningkat sesuai dengan tahap perkembangan dan pengalaman belajarnya.
- 3) Media permainan ular tangga melatih peserta didik dalam memecahkan masalah terkait pecahan.

b. Bagi guru

- 1) Dengan terciptanya media permainan ular tangga dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan, khususnya untuk meningkatkan pemahaman mengenai pecahan.
- 2) Dengan adanya media permainan ular tangga, guru dapat dengan mudah mengevaluasi pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi peneliti

- 1) Untuk menambah keterampilan, kemampuan dan pengalaman mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran visual agar dapat lebih kreatif serta bermanfaat dalam pembelajaran dikemudian hari.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang sudah dikembangkan. Spesifikasi dari media permainan ular tangga yang akan dibuat yaitu:

1. Media permainan ular tangga di desain dengan menggunakan CorelDraw X7 dengan ukuran A3 (29,7cm x 42 cm)
2. Media permainan ular tangga dilengkapi dengan 4 pion berwarna dan 1 dadu, terdapat kertas soal dan Lembar kunci jawaban yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
3. Setiap kotak pada bidak ular tangga dibuat dengan warna yang bervariasi.

