

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan dan usaha membina dan menjadikan anak sebagai manusia dewasa baik jasmani maupun rohaninya. Pendidikan sangat berperan dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Dewasa ini yang sering disebut sebagai era globalisasi, proses peningkatan mutu pendidikan sangat diperlukan oleh sebuah sistem, yang mana sistem tersebut mampu menggerakkan beberapa komponen, antara lain berupa program kegiatan pembelajaran, peserta didik, sarana prasarana pembelajaran, dana, lingkungan masyarakat, kepemimpinan kepala sekolah, dan lain-lain. Namun, semua itu tidak akan efektif terhadap perubahan pengalaman peserta didik apabila tidak didukung oleh keberadaan guru profesional. (Indrawan dkk, 2019: 2)

Dampak globalisasi pada era baru ini sangat mempengaruhi dalam berbagai aspek, salah satunya pendidikan. Untuk itu diperlukan perubahan dan gagasan serta ide-ide baru dalam proses pembelajaran baik dari sektor pendidik, maupun komponen-komponen dalam pembelajaran seperti sumber belajar, metode pembelajaran, media pembelajaran dan alat peraga. Tak hanya itu, guru sebagai pendidik juga harus menyesuaikan kebutuhan peserta didik seiring berkembangnya zaman dengan meningkatkan kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, guna meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar serta dapat membentuk pemahaman baru bagi peserta didik.

Kemampuan profesional pendidik menurut (Ali, 2009: 294) juga ditingkatkan agar mereka mampu melaksanakan proses pembelajaran efektif, sesuai dengan standar kompetensi pendidik yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran efektif diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, memotivasi, menyenangkan dan mengasyikkan untuk mendorong peserta didik berpartisipasi aktif, berinisiatif, kreatif,

dan mandiri, sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan kematangan psikologis.

Upaya membentuk generasi yang berkualitas dapat dilakukan dengan adanya proses belajar dan pembelajaran. Proses pembelajaran terdapat beberapa komponen diantaranya: adanya pendidik, peserta didik serta sumber belajar. Pembelajaran yang maksimal yaitu salah satu faktor pendorong seperti adanya sumber belajar yang menarik agar peserta didik mempunyai motivasi sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar. Pada proses pembelajaran sering pendidik menggunakan media yang konvensional dalam mengajar, oleh sebab itu peserta didik mudah merasa bosan dan pasif bahkan tidak memperhatikan. Maka pendidik harus mempunyai inovasi dan kreativitas dalam pengelolaan kelas salah satunya membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dengan membuat media pembelajaran.

Beberapa masalah yang sering timbul menurut (Hasan dkk, 2021: 2) adalah pendidik kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Sehingga menyebabkan motivasi belajar peserta didik berkurang. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan metode konvensional pada proses pembelajaran. Akibatnya peserta didik akan merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Fenomena ini menyebabkan peserta didik sebagai objek atau robot yang harus dipenuhi dengan berbagai materi, sehingga peserta didik tidak akan merasa nyaman di dalam kelas.

Dalam perspektif berbagai macam teori-teori belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang baik adalah peserta didik tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek, sehingga jika hal tersebut terjadi maka diharapkan peserta didik akan lebih aktif sehingga termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan yang diberikan. Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan. Diperlukan kerja keras yang tak jarang membuat peserta didik frustrasi dan bosan, sehingga kehilangan perhatiannya pada suatu kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi usia peserta didik. Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidup mereka. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya.

Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Selain itu peserta didik juga merasa senang karena media pembelajaran dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar peserta didik. Selain itu media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan *output* yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik.

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.

Secara perinci, Asyhar (2012: 12) menjabarkan empat alasan rasional mengapa media pembelajaran itu penting untuk digunakan dalam pembelajaran, yakni (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) kebutuhan pasar, (4) visi pendidikan global. (Kustandi dan Darmawan, 2020: 12)

Menurut Muhammad Hasan (2021: 13) ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Di samping itu, persepsi peserta didik juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Maka dari itu perlu diadakan

pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan kejelasan objek yang akan diamatinya. Bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman peserta didik.

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada hanya berupa abstrak. Ada beberapa pendapat yang berkaitan dengan *continuum* konkret-abstrak serta kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran yaitu (1) dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film kemudian belajar dengan menggunakan simbol, hal ini juga berlaku bukan hanya untuk anak, tetapi juga untuk orang dewasa; (2) nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang dari berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak; (3) membuat jenjang konkrit-abstrak yang dimulai dari partisipasi peserta didik dengan pengalaman nyata, kemudian peserta didik sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan dengan peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

Maka dari itu guru berperan sebagai mediator untuk peserta didiknya, menyediakan media atau penengah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dimana sistem pendidikan saat ini sudah diperbaharui dari KTSP menjadi Kurikulum 2013. Pembelajaran ini menggabungkan berbagai mata pelajaran ke dalam beberapa tema yang disebut tematik.

Menurut Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati (2017: 1) pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai

dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

Pembelajaran tematik berdasar pada filsafat konstruktivisme yang berpandangan bahwa pengetahuan yang dimiliki peserta didik merupakan hasil bentukan peserta didik sendiri. Peserta didik membentuk pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan, bukan hasil bentukan orang lain. Proses pembentukan pengetahuan tersebut berlangsung secara terus menerus sehingga pengetahuan yang dimiliki peserta didik menjadi semakin lengkap. Pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.

Dalam konteks ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan termasuk hal baru. Banyak pendidik yang telah mengetahui bahwa media sangat membantu selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan ini, menurut Darmadi (2018: 19) metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan metode pembelajaran (*learning*) bermain adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.

Beberapa pikiran yang mendasari perlunya pemanfaatan permainan dalam proses pembelajaran sebagaimana diungkapkan oleh Hidayat dan Tatang dalam Asrori (2009: 3) dalam kutipan (Darmadi, 2018: 3) adalah sebagai berikut:

1. Permainan mampu menghilangkan kebosanan;

2. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira;
3. Permainan menimbulkan semangat kerja, sekaligus persaingan yang sehat;
4. Permainan membantu siswa yang lambat dalam belajar serta rendah motivasi belajarnya; dan
5. Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

Menurut Askalin (2013) dalam (Dewi, dkk (2017) bahwa “permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga perlatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.”. Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Suppiah Nachiappan (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa selain dapat digunakan untuk mengisi waktu luang, permainan ular tangga juga dapat membantu siswa berkomunikasi dengan teman sebaya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. (Chabib dkk, 2017: 912)

Dalam hal ini maka dunia pendidikan harus mempersiapkan peserta didik yang memiliki kemampuan intelektual, emosional, sosial yang tinggi untuk mempersiapkan hal-hal yang terjadi akibat dari adanya perubahan yang terjadi di lingkungannya. Menurut Asti Faradina dan Mohammad Mukhlis (2020) kemampuan merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dimiliki oleh individu. Salah satu kemampuan yang sering kita lakukan dimanapun dan kapanpun sebelum melakukan sesuatu hal adalah kemampuan untuk berpikir. Berpikir merupakan kemampuan alamiah yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa yang sangat berharga. Berpikir merupakan suatu aktivitas pribadi manusia yang menghasilkan

penemuan terarah dan kepada suatu tujuan. Kemampuan dalam berpikir seringkali dikaitkan dengan berpikir yang masuk akal biasa disebut berpikir logis atau logika. Sehingga bisa disimpulkan bahwa kemampuan berpikir logis merupakan kemampuan berpikir menurut pola atau aturan inferensi logis untuk mengambil sebuah kesimpulan.

Menurut Syafmen & Marbun (2014) dalam (Ety Septiati, 2018) pemahaman konsep yang tidak didukung oleh kemampuan berpikir logis akan mengakibatkan siswa mempunyai intuisi yang baik tentang suatu konsep tapi tidak mampu menyelesaikan suatu masalah. Hal ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian (dalam Tuna, 2013: 83) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis memiliki peran mendasar dalam kinerja akademik siswa dan konstruksi konsep mereka.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Dasar dapat membimbing siswa untuk mengorganisasikan pengetahuan yang diperoleh di sekolah dengan permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini menitikberatkan pada gejala sosial dalam bermasyarakat dan memuat berbagai macam permasalahan sosial dalam kehidupan. Gejala dan masalah sosial yang dimuat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berhubungan erat dengan masalah konkret yang ada dalam kehidupan siswa sehingga siswa merasakan secara nyata dan tertarik untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran. Hal itu pada akhirnya menghantarkan siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan sosial serta kemampuan berpikirnya guna menemukan solusi bagi masalah sosial yang dihadapi. Kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah sosial tersebut harus dilakukan secara benar dan bertahap hingga siswa dapat menemukan penyelesaian dan membuat kesimpulan sebagai bentuk pemahamannya. Kemampuan berpikir secara benar dan bertahap yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar disebut sebagai kemampuan berpikir logis.

Kemampuan berpikir logis siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sejalan dengan teori Piaget yang menjelaskan bahwa siswa pada usia

Sekolah Dasar idealnya siswa sudah membangun proses berpikir yang dapat diaplikasikan pada masalah nyata. Proses berpikir siswa bukan hanya sekedar menerima informasi kemudian menjadikan informasi tersebut sebagai suatu hal yang dapat dinyatakan benar melainkan siswa berpikir dengan menggunakan kognisi dan logika dalam kegiatan pembelajaran. Siswa memaknai secara logis suatu permasalahan hingga mampu menarik kesimpulan sebagai bentuk pemahamannya.

Menurut Siswono (2008: 13) dalam kutipan Budi Andriawan (2014) mengatakan berpikir logis dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menarik kesimpulan yang sah menurut aturan logika dan dapat membuktikan kesimpulan itu benar (valid) sesuai dengan pengetahuan-pengetahuan sebelumnya yang sudah diketahui.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, peneliti melihat pendidik di UPT Sekolah Dasar Negeri 064968 Medan khususnya kelas IV hanya menggunakan buku cetak dari pemerintah ketika mengajar di kelas. Setelah diteliti lebih jauh, keadaan di sekolah tersebut kurang memadai fasilitas dan sarana prasarannya. Maka dari itu, para guru pun kurang kreatif dalam mengajar, akibatnya peserta didik menjadi kurang bersemangat dan merasa pembelajaran sangat monoton. Hal ini menjadi penyebab peserta didik cenderung pasif dan kurang bersemangat pada proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti berencana akan membuat inovasi baru pada proses pembelajaran dengan menggagaskan ide untuk mengaplikasikan media selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Selain itu diketahui pula bahwa kemampuan berpikir logis siswa sudah terlihat namun belum terarah dengan baik. Kemampuan siswa untuk berpikir secara logis sudah muncul namun belum terjadi secara menyeluruh karena masih terdapat siswa yang malas berpikir sehingga cenderung meniru dan menghafal materi pelajaran, siswa belum terdorong untuk menggali pengetahuannya tentang materi yang dipelajari karena materi dalam pembelajaran tematik khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang disajikan oleh guru belum berupa permasalahan yang dapat mendorong siswa untuk memecahkan aspek-aspek masalah secara bertahap

menuju sebuah kesimpulan. Kesimpulan yang dibuat oleh siswa akhirnya terpaku pada penjelasan guru dan buku serta ditiru dari teman sebangkunya. Siswa juga terlihat pasif dan kurang bersemangat karena sebagian siswa menganggap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai pembelajaran yang menjenuhkan.

Dalam tahap operasional konkret siswa mengonstruksikan cara berpikir melalui masalah-masalah yang dihadapi. Dengan masalah yang nyata, siswa dapat memecahkan permasalahan secara bertahap sesuai dengan proses penalaran dan logika yang digunakan sehingga terbentuk suatu konsepsi dalam pemikiran siswa. Hal ini akan mendorong peningkatan kemampuan berpikir logis siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Media pembelajaran dengan menggunakan permainan belum ada di UPT Sekolah Dasar Negeri 064968 Medan. Sejalan dengan itu, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan berpikir logis peserta didik. Penggunaan media sendiri sangat berfungsi dalam memaksimalkan pembelajaran, selain itu untuk menarik perhatian peserta didik agar tidak merasa bosan dan jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar. Konsep dari media yang ditawarkan peneliti yaitu belajar sambil bermain yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif serta dapat memicu stimulan kemampuannya dalam berpikir. Maka peneliti akan mengembangkan media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik yaitu pada materi Kegiatan Ekonomi dan Jenis-jenis Pekerjaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

- 1.2.1 Siswa merasa jenuh dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton seperti buku ajar yang berasal dari pemerintah.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik dan cenderung kurang inovatif.

- 1.2.3 Belum dikembangkannya media pembelajaran baru dengan konsep belajar sambil bermain berupa permainan ular tangga.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu:

- 1.3.1 Media pembelajaran yang peneliti kembangkan berupa permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran tematik. Peneliti mendesain khusus media permainan ular tangga terfokus pada tema kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada siswa.
- 1.3.2 Materi dalam penelitian ini tentang tema kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan kelas IV semester I.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Tematik Raga Gemini (Ular Tangga Kegiatan Ekonomi dan Jenis-Jenis Pekerjaan) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media?
- 1.4.2 Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Raga Gemini (Ular Tangga Kegiatan Ekonomi dan Jenis-Jenis Pekerjaan) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan penilaian dari ahli praktisi dan penilaian respon siswa?
- 1.4.3 Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Raga Gemini (Ular Tangga Kegiatan Ekonomi dan Jenis-Jenis Pekerjaan) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar terhadap peningkatan kemampuan berpikir logis sesudah penggunaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai, diantaranya sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Tematik Raga Gemini (Ular Tangga Kegiatan Ekonomi dan Jenis-Jenis Pekerjaan) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.
- 1.5.2 Mengetahui tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Raga Gemini (Ular Tangga Kegiatan Ekonomi dan Jenis-Jenis Pekerjaan) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan penilaian dari ahli praktisi dan penilaian respon siswa.
- 1.5.3 Menguji keefektifan Media Pembelajaran Tematik Raga Gemini (Ular Tangga Kegiatan Ekonomi dan Jenis-Jenis Pekerjaan) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar terhadap peningkatan kemampuan berpikir logis sesudah penggunaan.

1.6 Spesifikasi Produk

Media pembelajaran Raga Gemini (ular tangga kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan) yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran tematik siswa kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 064968 Medan. Media pembelajaran raga gemini dirancang sesuai materi pembelajaran tematik pada subtema kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan. Media ini mengambil konsep bermain sambil belajar, sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dalam media raga gemini ini pemain harus melewati tantangan berupa menjawab beberapa pertanyaan sesuai dengan materi terkait. Konsep seperti ini dapat menjadikan siswa mudah untuk memahami materi karena diiringi dengan permainan. Tak hanya itu, dalam permainan ular tangga ini siswa juga dilatih keterampilan sosialnya bersama teman sebaya.

Media permainan raga gemini ini terbuat dari kertas asturo berwarna merah muda. Hal ini agar menarik perhatian peserta didik, karena pada dasarnya anak-anak terutama pada jenjang sekolah dasar menyukai yang berwarna. Adapun panjang dan

lebar kertas tersebut yaitu 60 cm dan 40 cm. Dengan rincian panjang dari setiap kotak permainan yaitu 6 cm, dengan lebar masing-masing kotak 4 cm. Agar tampilan papan permainan lebih kokoh, maka dilapisi menggunakan triplek dengan ukuran yang sama seperti kertas asturo tersebut.

Media pembelajaran raga gemini ini dirancang sama dengan permainan ular tangga pada umumnya. Terdiri dari empat buah pion yang terbuat dari tutup botol minuman yang berwarna-warni sesuai dengan warna pada pion asli pada permainan ular tangga. Sedangkan dadu yang digunakan bukan dadu bawaan dari permainan ular tangga yang beredar di pasaran, melainkan peneliti membeli terpisah hanya khusus dadu saja. Lalu, terdapat kartu petunjuk bermain dan kartu kunci jawaban yang terbuat dari kertas *buffalo*.

Pada permainan ular tangga, pion yang sudah sampai pada kotak *finish* maka disebut pemenang. Aturan main dalam raga gemini ini yaitu jika pion berhenti di tangga, maka ada pertanyaan yang harus dijawab. Jika siswa mampu menjawab, maka pion menaiki tangga, namun apabila siswa tidak mampu menjawab pertanyaan maka siswa tidak dapat menaiki tangga tersebut. Dan ketika pion berhenti di ular, ada pertanyaan yang harus dijawab pula. Jika siswa mampu menjawab pertanyaan, pion tidak turun. Yang artinya pion tetap berada pada kotak. Namun, apabila siswa tidak mampu untuk menjawab pertanyaan tersebut, maka pion pun harus turun.

Adapun rincian spesifikasi produk Raga Gemini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Papan Raga Gemini

Papan permainan Raga Gemini terbuat dari kertas jenis asturo berwarna merah muda, dengan menggunakan alas berupa triplek ukuran 60 cm x 40 cm. Desain papan permainan dirancang dengan cara menggambar manual berdasarkan pada papan permainan ular tangga pada umumnya yang terdiri dari 8 buah tangga dan 9 ekor ular yang bervariasi dengan setiap kotak berukuran 6 cm x 4 cm.

b. Pion

Pion Raga Gemini terdiri dari empat buah pion yang terbuat dari tutup botol minuman yang berwarna-warni sesuai dengan warna pada pion asli pada permainan ular tangga. Peneliti mendesain pion berwarna merah dari botol minuman *Fanta*, pion berwarna kuning dari botol minuman *Inaco*, pion berwarna hijau dari botol minuman *Sprite*, sedangkan untuk pion berwarna biru dari botol minuman *Le Mineral*. Dengan masing-masing pion diberi sebuah gambar pekerjaan terkait materi yang relevan diatas tutup botol tersebut. Gambar tersebut dicetak menggunakan kertas canvas yaitu kertas foto yang populer di masyarakat untuk mencetak foto dengan masing-masing warna latar belakang yang sama sesuai dengan tutup botol.

c. Kartu Petunjuk Bermain

Kartu aturan bermain atau petunjuk bermain didesain dengan menggunakan kertas *buffalo* berwarna hijau dengan ukuran 16 cm x 11 cm.

d. Kartu Soal

Kartu di desain dengan menggunakan kertas jenis *buffalo* atau kertas jeruk berwarna hijau yang dibuat dengan dua ukuran, yakni ukuran 8 cm x 5 cm berjumlah sembilan buah, lalu ukuran 15 cm x 8 cm berjumlah delapan buah.

e. Kartu Kunci Jawaban

Kertas yang digunakan untuk kunci jawaban adalah kertas *buffalo* berwarna biru dengan ukuran 16 cm x 11 cm.

f. Kotak Penyimpanan

Kotak penyimpanan untuk menyimpan beberapa perlengkapan media raga gemini dari bekas kemasan kotak masker yang berwarna merah muda berbentuk persegi panjang berukuran 17 cm x 12 cm yang dilapisi kertas hvs merah muda untuk bagian dalam kotak dan kertas kado dengan aksan merah jambu di bagian atas pembuka kotak.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pada era globalisasi sekarang ini, media pembelajaran sangat beragam demi meningkatkan kualitas pembelajaran. Terlebih sekolah menggunakan Kurikulum

2013 yang sudah terintegritas. Muatan materi yang dipadukan menjadi satu membuat peserta didik jenuh dan bosan. Maka dari itu, pendidik harus menciptakan inovasi dengan mengembangkan media agar peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan melakukan pembelajaran sambil bermain. Dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain siswa dapat lebih mudah menyerap materi dan tidak hanya itu, kemampuannya dalam berpikir juga akan berkembang.

Penggunaan media pembelajaran pada tema Kegiatan Ekonomi dan Jenis-Jenis Pekerjaan belum ada dan belum pernah diterapkan. Sehingga anak-anak kurang bersemangat dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Adapun dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media ini adalah peserta didik mampu untuk memahami materi dan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi. Melalui pengembangan media ini peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan media pembelajaran Raga Gemini adalah media yang dikembangkan dari permainan ular tangga menjadi alat permainan edukatif dengan konsep belajar sambil bermain pada tema “Kegiatan Ekonomi dan Jenis-Jenis Pekerjaan”.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media Raga Gemini ini adalah:

- 1.8.1 Media Raga Gemini terbatas hanya untuk materi kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan.
- 1.8.2 Media Raga Gemini kurang cocok digunakan pada siswa yang mempunyai tipe belajar auditif.
- 1.8.3 Materi hanya dipaparkan dengan unsur visual.

1.9 Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.9.1 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan untuk mentransfer atau menyampaikan pesan dimana pada konteks ini adalah materi yang diajarkan oleh pendidik kepada siswa yang fungsinya untuk menstimulasi pikiran, perasaan maupun minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

1.9.2 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah sebuah pembelajaran yang terintegritas yang mencakup dalam beberapa mata pelajaran agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami setiap materi.

1.9.3 Kemampuan Berpikir Logis

Kemampuan berpikir logis adalah sebuah kemampuan untuk menarik kesimpulan yang benar menurut aturan logika dan dapat membuktikan kesimpulan tersebut berdasarkan pengetahuan atau ilmu yang sudah diketahui.

1.9.4 Keefektifan Media

Keefektifan media merupakan produk yang akan di uji coba pada saat pembelajaran kepada peserta didik untuk mengetahui apakah penggunaannya efektif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

1.9.5 Kelayakan Media

Kelayakan media yaitu uji coba produk apakah suatu produk yang digunakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

1.9.6 Kemampuan Berpikir Logis

Kemampuan berpikir logis merupakan indikator terhadap keberhasilan suatu produk yang di uji coba. Dalam hal ini adalah media pembelajaran yang di

aplikasikan apakah mampu dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

Dengan definisi istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Raga Gemini (Ular Tangga Kegiatan Ekonomi dan Jenis-Jenis Pekerjaan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan cara menyalurkan materi menggunakan perantara agar lebih mudah dipahami materi pembelajaran yang dipadukan yang mencakup ke dalam beberapa mata pelajaran agar dapat menarik kesimpulan secara nalar untuk mengetahui apakah pantas dan lolos uji coba sebagai alat dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN