

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya dalam berbagai aspek seperti religious, pengendalian diri, sikap sosial, kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan yang akan berguna bagi diri sendiri, masyarakat, dan Negara.¹ Melalui pendidikan manusia berharap nilai nilai kemanusiaan dapat diwariskan dengan menginternalisasikan watak dan kepribadian sehingga pendidikan menjadi kebutuhan bagi setiap manusia.² Dalam pendidikan terdapat sebuah proses pembelajaran yang harus dilakukan dan dijalankan oleh setiap peserta didik. Ada dua pelaku utama dalam proses pembelajaran yakni pendidik dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran diperlukan beberapa elemen pendukung seperti sistem pembelajaran, bahan ajar, serta media pembelajaran. Seorang pendidik harus mengerti dan memahami akan kebutuhan dalam proses pembelajaran.³

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting untuk menunjang suatu proses pembelajaran baik dari segi penyampaian materi hingga evaluasi mengenai materi. Penggunaan media

¹ Tafsir Ahmad, *Filsafat Pendidikan Islami, Integrasi Jasmani, Rohani Dan Kalbu Memanusiakan Manusia* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017).

² Triwiyanto Teguh, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

³ Dwiyono Yudo, *Perkembangan Peserta Didik* (Sleman: Deepublish Publisher, 2021).

pembelajaran memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Keberadaan media dalam proses pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai pencair suasana supaya tidak bosan dengan kegiatan pembelajaran dalam kelas. Guru sekurang kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun terkesan sederhana tetapi hal tersebut merupakan sebuah keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁴ Media diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran dan diharapkan pula dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tentu tujuan utama pembelajaran berorientasi pada peserta didik. Tidak semua media pembelajaran dapat digunakan untuk peserta didik. Media pembelajaran juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik.⁵ Para guru dituntut untuk kreatif menemukan serta menciptakan berbagai macam media sebagai penunjang proses pembelajaran.⁶

Secara psikologi media pembelajaran dapat digunakan untuk memancing motivasi peserta didik agar memiliki semangat belajar yang lebih.⁷ Dengan adanya media pembelajaran materi-materi yang ada pada pembelajaran yang dirasa oleh peserta didik itu merupakan hal yang abstrak tetapi dengan bantuan media dalam proses pembelajaran sesuatu yang abstrak tersebut dapat menjadinya nyata dan konkrit sehingga peserta didik dapat memahami materi tersebut dengan baik. Namun, media pembelajaran tidak

⁴ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. (Jakarta: Kencana, 2020).

⁵ Septia Kusumaning Tiyas, "Media Wayang Kulit Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10, no. 2 (2022): 338–339.

⁶ Dananjaya Utomo, *Media Pembelajaran Aktif*. (Bandung: Nuansa Cendekia, 2019).

⁷ Saeful Rahmat Pupu, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

hanya dapat digunakan dalam penyampaian materi saja. Pemilihan media juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan misalnya untuk mencapai tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, evaluasi pembelajaran, hingga karakteristik siswa agar efisien dan efektif dalam proses dan hasil pembelajaran.⁸

Penggunaan media dalam evaluasi pembelajaran sangat diperlukan karena untuk menciptakan suasana baru dan pengalaman baru bagi peserta didik mengenai evaluasi belajar. Selama ini evaluasi pembelajaran menjadi pengalaman yang menegangkan bagi peserta didik, bagi mereka evaluasi pembelajaran seperti akan bertempur dimedan perang, ada sebagian dari mereka yang menyiapkan senjatanya dengan baik yaitu dengan belajar sungguh sungguh mengenai materi yang akan dievaluasi, ada juga yang hanya berlindung dibawah temannya yakni mereka yang tidak mempunyai inisiatif untuk belajar melainkan akan mencuri kesempatan mencontek jawaban temannya, ada juga yang tidak siap sama sekali dengan perang yakni mereka yang tidak bisa apapun mengenai cara menjawab soal sehingga nilai yang mereka peroleh jauh dari rata rata yang telah ditentukan. Dengan adanya media evaluasi pembelajaran diharapkan dapat menambah motivasi semangat siswa untuk belajar ketika menjelang evaluasi. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Menurut data yang diperoleh dari guru kelas 4B MI Hidayatus Shibyan 30% hasil nilai evaluasi pembelajaran harian mata pelajaran IPA di atas rata rata. Sedangkan 70% lainnya masih jauh di bawah rata-rata yang

⁸ Utomo, *Media Pembelajaran Aktif*.

telah ditentukan adalah diangka 80. Menurut keterangan guru kelas 4B hal ini disebabkan karena siswa kurang persiapan sebelum evaluasi dan suasana evaluasi yang monoton sehingga menyebabkan siswa kurang termotivasi belajar.

Suasana evaluasi yang cenderung monoton dan kurang menyenangkan bahkan dirasa kurang Nyaman bagi siswa, dapat menimbulkan rasa bosan dan kurangnya motivasi belajar pada siswa. Menurut hasil wawancara dengan wali kelas 4B MI Hidayatus Shibyan media evaluasi yang digunakan selama ini adalah *paper base* (menggunakan kertas). penggunaan kertas sebagai media evaluasi merupakan metode kuno dan kurang efektif⁹. Ada beberapa alasan penggunaan *paper base* dapat dikatakan kurang efektif yakni dalam penggunaan *paper base* pada saat evaluasi pembelajaran suasana evaluasi cenderung tegang dan menimbulkan pengalaman yang menyieramkan bagi peserta didik. Menurut hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas 4B MI Hidayatus Shibyan. 70% dari 30 anak mengatakan bahwa menggunakan kertas soal pada saat evaluasi harian membuat Suasana evaluasi kurang menarik sehingga mereka juga kurang termotivasi belajar sebelum pelaksanaan evaluasi tersebut.

Adanya indikasi siswa termotivasi belajar menurut Hamzah B. Uno adalah adanya keinginan untuk berhasil dalam suatu pembelajaran, adanya kebutuhan dan dorongan dalam belajar, adanya harapan dan cita cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik

⁹ Qusthalani, *Pendidikan Tanpa Kertas Abad 21* (Jakarta: Guepedia Publisher, 2019).

dalam proses pembelajaran, adanya lingkungan belajar yang kondusif.¹⁰ Sedangkan indikator belajar yang terdapat dalam Djali adalah ketika siswa menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil hasilnya bukan dasar untung–untungan atau kebetulan, memilih tujuan yang realistis, tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai meskipun beresiko, mencari situasi dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaannya, senang bekerja sendiri dan bersaing mengungguli orang lain, mampu menagguhkan pemuasan keinginannya demi masa depan yang lebih baik, tidak minat untuk mencari keuntungan bersifat materi ia akan mencari hal tersebut untuk lambang prestasi atau *previllege* untuk ukuran keberhasilan.¹¹

Dalam hal ini perlu adanya inovasi dalam proses evaluasi belajar. Yakni penggunaan media dalam proses evaluasi dirasa dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam proses evaluasi pembelajaran. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan sebagai media evaluasi baik berupa online ataupun media offline. Contoh media evaluasi pembelajaran berbasis online yang banyak digunakan adalah google form dan quizizz. Namun penggunaan media evaluasi berbasis online memiliki beberapa kekurangan yakni jika ada keterbatasan akses hal ini dapat menghambat proses evaluasi pembelajaran, selain itu, ketika proses evaluasi berlangsung pendidik tidak bisa melakukan pengawasan secara intensif kepada peserta didik dikarenakan penggunaan server yang berbeda beda. Dilihat juga dari segi kemampuan

¹⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020).

¹¹ Djali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).

peserta didik.¹² Menurut hasil wawancara dengan guru kelas 4B Ada beberapa peserta didik yang memiliki keterbatasan melihat dari kemampuan dan latar belakang peserta didik itu sendiri sehingga tidak dapat menggunakan media berbasis online, keterbatasan fasilitas sekolah juga tidak dapat menunjang proses evaluasi pembelajaran secara online.

Untuk menindaklanjuti kondisi tersebut salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran mata pelajaran IPA materi sumber daya alam adalah media evaluasi yang dapat dilakukan dengan sistem offline. Seperti paper base, namun penggunaan paper base memiliki beberapa kekerungan yakni bersifat cenderung monoton dan membosankan bagi peserta didik usia SD/MI.¹³ Permainan tradisional. Permainan tradisional yang digunakan adalah Ular Tangga. Pemilihan permainan ular tangga sebagai media dirasa tepat dikarenakan ular tangga termasuk salah satu permainan anak-anak tradisional yang dimainkan oleh dua anak atau lebih dengan media permainan yang terbuat dari kertas yang berisi kotak-kotak dimana disela-sela kotak-kotak tersebut terdapat gambar ular dan tangga sebagai penghubung antar kotaknya.¹⁴ Permainan ular tangga sebagai media evaluasi mata pelajaran IPA dirasa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan adanya media evaluasi yang menarik dan menyenangkan akan membuat siswa aktif dalam proses evaluasi belajar.

Cara bermain yang menyenangkan dengan beberapa modifikasi aturan

¹² Nizaruddin and Dkk, "Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 13, no. 2 (2021): 64.

¹³ Mustofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).

¹⁴ Syafitri Aisha and Dkk, "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah.," *Alotrop (jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia)* 3, no. 2 (2020): 43.

bermain juga dapat menimbulkan suasana evaluasi yang menyenangkan bagi siswa.

Dengan penggunaan permainan ular tangga sebagai media evaluasi juga diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta kondusif pada pelaksanaan evaluasi harian mata pelajaran IPA. Dengan penggunaan media tersebut juga dapat mengurangi tindakan curang yang biasa dilakukan oleh siswa ketika pelaksanaan evaluasi belajar seperti mencontek teman ataupun media lainnya. Proses evaluasi yang menyenangkan akan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media ULTIPA (Ular Tangga IPA)?
2. Bagaimana Kelayakan Media ULTIPA (Ular Tangga IPA) untuk menunjang proses evaluasi belajar siswa kelas 4 MI Hidayatus Shibyan?
3. Bagaimana keefektivan media ULTIPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 MI Hidayatus Shibyan ?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan media ULTIPA (Ular Tangga IPA) ini adalah:

1. Mengetahui tahap pengembangan media ULTIPA
2. Mengembangkan kelayakan ULTIPA sebagai media evaluasi belajar siswa kelas 4 MI Hidayatus Shibyan.

3. Mengembangkan ULTIPA sebagai media evaluasi belajar siswa kelas IV MI Hidayatus Shibyan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Media ular tangga ini terbuat dari banner berukuran 250cm x 300cm.
2. Media ular tangga ini berisi kotak kotak berukuran 30cm x 30cm.
3. Media ular tangga berisi gambar tangga dan ular sebagai penunjang permainan.
4. Dalam setiap tangga dan ular terdapat pertanyaan yang harus dituntaskan oleh pemain sebagai syarat melanjutkan permainan.
5. Dadu yang terbuat dari boneka dadu berukuran 20cm x 20cm.
6. Kartu pertanyaan yang berisi beberapa pertanyaan evaluasi 10cm x 18cm.
7. Buku pedoman penggunaan media.
8. Materi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ULTIPA adalah sumber energi. Terdapat beberapa sub materi antara lain adalah : sumber energi, sumber energi alternatif, perubahan bentuk energi.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan ini, antara lain:

1. Bagi siswa

Media ini dapat memberi pengaruh baik bagi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Melalui media ini siswa dapat mempunyai pengalaman evaluasi yang berbeda dan menyenangkan. Suasana evaluasi yang timbul akan lebih rileks dan tidak tegang.

2. Bagi guru

Penggunaan permainan ular tangga sebagai media evaluasi dapat membantu guru untuk lebih mudah mengontrol suasana evaluasi. Dalam proses evaluasi biasanya timbul kecurangan yang dilakukan oleh siswa dengan penggunaan media evaluasi berbasis permainan akan mengurangi tingkat kecurangan tersebut dengan sistem yang berbeda pula.

3. Bagi sekolah

Diharapkan dapat dijadikan bahan masukan tentang media evaluasi berbasis permainan menggunakan permainan tradisional ular tangga.

4. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran IPA.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Dengan menggunakan media ULTIPA evaluasi belajar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar sebelum pelaksanaan evaluasi pada materi Sumber Energi tersebut.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian pengembangan ini hanya pada pembelajaran IPA.
- b. Penelitian pengembangan ini hanya pada proses evaluasi pembelajaran.
- c. Penelitian pengembangan ini hanya digunakan pada kelas 4.
- d. Penelitian pengembangan ini hanya untuk Madrasah Ibtidaiyah Hidayatus Shibyan.

- e. Materi yang digunakan adalah sumber energi.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memiliki tujuan membandingkan pada kenyataan yang ada di lapangan dengan teori yang relevan. Pendekatan dan materi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan berdasarkan penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan Lina Novita dan Fitri Siti Sundari pada tahun 2020 yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Digital. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki mutu pembelajaran atau hasil pembelajaran. Penelitian ini dilakukan 2 siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar dan terdapat perubahan sikap pada materi pembelajaran. Peningkatan ini terlihat pada nilai rata rata pada siklus I yaitu 74,42 menjadi 84,02 dan juga terlihat pada siklus 2 terjadi peningkatan 9,6.

Penelitian lain yang serupa dengan penelitian Lina Novita dan Fitri Siti Sundari adalah penelitian yang dilakukan oleh Elke Maisyarah dan Firman dengan artikel yang berjudul Media Ular Tangga, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini mengharapkan bahwa peserta didik mampu memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran ular tangga. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode literasi. Penelitian ini menyatakan bahwa guru dapat memberikan dorongan motivasi belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga karena hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik usia SD/MI yakni usia bermain.

Penelitian ini memiliki perbedaan dari jenis media yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayati dan Liuqman Hakim dengan judul Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. Tujuan dari penelitian ini menghasilkan permainan kartu UNO dapat menjadi media evaluasi pembelajaran serta dapat mendeskripsikan kelayakannya. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dan mengadaptasi model pengembangan Thiagaranja melalui 3 tahap yakni *Define, Design, Develop, tanpa tahap Disseminate*. Dari hasil tahap develop yang diujikan kepada 20 peserta didik diperoleh hasil 84% merespon positif terhadap penggunaan kartu UNO sebagai media evaluasi pembelajaran akuntansi.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Zuhdha Ferryka. Dengan judul permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa belajar sambil bermain dapat memberikan suasana yang berbeda bagi peserta didik, selain itu juga dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk bereksplorasi mencari pengetahuannya sendiri, serta mempraktikkan langsung materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini mengatakan bahwa guru tidak hanya mentransfer ilmu saja namun juga dapat sebagai pembimbing yang

mengerahkan peserta didik agar kreatif dan terampil dalam menemukan materinya sendiri.

Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Fairus Oryza Sativa dan Moh. Balya Ali Syaban dengan topik penelitian Pengembangan Evaluasi Berbasis Permainan Ular Tangga pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode RnD (Research and Development) dengan model pengembangan borg and gall melalui beberapa tahap yaitu uji lapangan, evaluasi dan menyempurnakan produk. Menurut penelitian ini dengan menggunakan media permainan ular tangga tahap evaluasi belajar dapat mengatasi rasa bosan siswa ketika sedang belajar. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media permainan ular tangga pada materi berbagai pekerjaan adalah valid dan praktis jika digunakan dalam proses pembelajaran.

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu produk dan diujicobakan mengenai kelayakan untuk melihat nilai guna suatu produk tersebut.
2. ULTIPA adalah singkatan dari Ular Tangga IPA, permainan tradisional ular tangga yang akan dijadikan media penelitian pengembangan dalam mata pelajaran IPA materi Sumber Energi.
3. IPA merupakan Ilmu Pengetahuan Alam mata pelajaran yang mempelajari tentang makhluk hidup di muka bumi beserta habitat atau tempat

tinggalnya. Pada penelitian ini mengambil materi sumber energi dalam kehidupan sehari-hari

4. Media evaluasi merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses evaluasi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media dalam evaluasi akan memberikan suasana yang berbeda dan menyenangkan bagi peserta didik.
5. Motivasi belajar merupakan sebuah keinginan yang ada dalam diri seseorang untuk mempelajari sesuatu hal. Faktor yang dapat mendorong timbulnya motivasi dapat diperoleh dari dalam diri sendiri atau dari luar.