BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara historis, pendidikan dalam arti luas telah mulai dilaksanakan sejak manusia di muka bumi ini. Dengan perkembangan peradaban manusia, berkembang pula isi dan bentuk termasuk perkembangan penyelenggaraan pendidikan (Lilik, 2013:21). Hal ini sejalan dengan kemajuan manusia dalam pemikiran tentang pendidikan. Dalam arti teknis, pendidikan adalah proses memajukan masyarakat, melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi atau lembaga-lembaga lain), dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan dari generasi ke generasi berikutnya. Ada masa tertentu dalam sejarah, boleh jadi pada masa kita, bahwa sebagian besar ulama, tenaga pengajar, lebih banyak memiliki “budaya lisan” dan sering kali merasa sangat sulit untuk menyampaikan pesan agama dan pikiran mereka melalui tulisan, dan tidak memiliki “budaya tulisan". Metode ilmiah dan penelitian yang di gunakan dalam ilmu tertentu sangat tergantung pada objek formal ilmu yang bersangkutan.

Menurut Margareth E Bell (1991:15) belajar merupakan sesuatu yang terjadi di dalam benak seseorang, yaitu didalam otaknya. Belajar sendiri adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Menurut

Skinner yang dikutip Gredler, belajar ialah perubahan tingkah laku. Ketika subjek belajar, responnya meningkat dan bila terjadi hal kebalikannya (Unlearning), angka responnya menurun, singkatnya belajar adalah suatu usaha perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons.

Dalam UU RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan Nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia pasal 3 UU Sikdiknas menyebutkan "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membantu watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi, peserta didik agar menjadi manusia yang beriman yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mewujudkan kualitas manusia modern yang harus ditingkatkan oleh setiap departemen pendidikan. Oleh karena itu, pembangunan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar bagi pembangunan pendidikan berkualitas nasional.

Salah satu hal untuk mendukung pembelajaran adalah media Pembelajaran. Media pembelajaran termasuk sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi dan edukasi antara pendidik serta peserta didik berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendidikan adalah guru memotivasi peserta

didik salah satunya dengan meningkatkan intensitas pembelajaran dengan menggunakan media belajar. Disebut pula pada Permendiknas No 16 tahun 2007 di nyatakan bahwa guru harus kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampuh untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Dengan itu media sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran salah satunya media belajar.

Kualitas pembelajaran memiliki peranan dalam mewujudkan tujuan nasional. Untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang optimal maka perlu adanya peran dari berbagai faktor seperti dari peran serta pendidik, media pembelajaran, sarana dan prasarana serta kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai aspek yaitu ranah kognitif, afekfik, dan psikomotorik. Dari ketiga aspek tersebut harus saling berkesinambungan, maka pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada bidang akademik melainkan dalam pembentukan sikap/karakter dan bidang spritiual yang baik. Dimana kegiatan belajar dilakukan untuk penggalian ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan pedoman berperilaku dan dapat diimplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu peneliti ingin membuat media yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan baik dan tidak menjenuhkan. Pembelajaran dapat menggunakan beberapa alat peraga maupun model pengajarannya yang beranekaragam menyesuaikan dengan konsep yang akan ditanamkan. Salah satunya diantaranya adalah dengan Media Permainan.

Media permainan dapat meningkatkan motivasi peserta didik di dalam kelas penggunaan media yang kreatif dan dengan tampilan yang menarik maka akan meningkatkan hasil belajar. penggunaan media permainan ular tangga merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang banyak digemari oleh anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dari zaman dulu hingga sekarang. Berbagai model dan bentuk ular tangga sudah tersebar luas, hingga pada ranah pendidikan permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media belajar. Kelebihan permainan ular tangga yaitu dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta permainan ular tangga juga dapat membentuk sikap dan keterampilan yaitu melalui kerjasama setiap kelompok. Maka peneliti mengembangkan sebuah produk yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar meningkatkan motivasi belajar seluruh peserta didik dalam pembelajaran dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

Banyak terdapat media pembelajaran seperti media visual, media audio, atau media audio visual, tetapi sekarang ini masih ada terdapat guru yang masih menggunakan metode konvensional saat kegiatan belajar mengajar dilakukan, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran, contohnya *PowerPoint*, media yang paling banyak digunakan guru ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung adalah *PowerPoint*. Hal ini bisa memberi dampak yang kurang baik bagi siswa maupun siswi ketika belajar di sekolah, seperti siswa merasa bosan,

jenuh serta kurang aktif ataupun kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu hendaknya guru bisa membangkitkan suasana belajar yang tidak membuat siswa bosan, jenuh, kurang aktif atau juga kurang fokus.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X SMA 4 Tanjung Jabung Barat, siswa cenderung suka bermain dan tidak memperhatikan guru sehingga materi yang disampaikan guru tidak bisa diterima dengan baik. Karena siswa bermain, kelas menjadi ramai dan konsentrasi siswa terganggu. Pembelajaran di dalam kelas yang ramai sulit bagi siswa untuk berkonsentrasi apalagi guru dalam menjelaskan materi hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku. Permasalahan dipengaruhi juga oleh latar belakang guru yang mengajar mata pelajaran sejarah bukan dari sarjana pendidikan sejarah melainkan dari sarjana pendidikan agama.

Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan fokus terhadap materi yang di sampaikan. Media Pembelajaran yang di maksud adalah media pembelajaran ular tangga, media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang ini, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Ular tangga dalam Materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Nusantara kelas X SMA N 4 Tanjung Jabung Barat"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah yakni:

1. Bagaimanakah pengembangan produk media permainan ular tangga pada mata pelajaran Sejarah untuk materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Nusantara kelas X SMA N 4 Tanjung Jabung Barat ?
2. Bagaimanakah pengembangan dan kelayakan produk media permainan ular tangga pada mata pelajaran Sejarah untuk materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Nusantara kelas X SMA N 4 Tanjung Jabung Barat ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Menjelaskan pengembangan produk media permainan ular tangga pada mata pelajaran Sejarah untuk materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Nusantara kelas X SMA N 4 Tanjung Jabung Barat.
2. Mengetahui kelayakan produk media permainan ular tangga pada mata pelajaran Sejarah untuk materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Nusantara kelas X SMA N 4 Tanjung Jabung Barat.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Guru
    a. Memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam memperbaiki pelajaran.
    b. Dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengolah pembelajaran.
    c. Menambah wawasan guru untuk menerapkan media permainan dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi Peneliti
    a. Hasil riset ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menerapkan media pembelajaran Ular Tangga pada kelas-kelas lainnya.
    b. Meningkatkan intensitas belajar guru guna menerapkan media pembelajaran Ular Tangga dalam peningkatan hasil belajar .
    c. Menambah wawasan peneliti dalam pembelajaran.

E. Kelebihan dan Kekurangan Media

1. Kelebihan

    Menurut Satrianawati (2018:72) Kelebihan media permainan ular tangga sendiri yaitu :

    a. Termasuk dalam media pembelajaran tematik.
    b. Menarik minat peserta didik untuk belajar, karena peserta didik menjadi bermain dalam pembelajaran.
    c. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.

d. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak.
e. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
f. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas.

Menurut Said dan Budimanjaya (2015: 240) Permainan ular tangga yaitu dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran dan menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh peserta didik.

2. Adapun kekurangannya yaitu :

Media permainan ular tangga tidak akan kondusif di dalam kelas jika tidak diatur dengan baik dan terencana. Kekurangan media permainan ular tangga menurut Satrianawati (2018:73)

a. Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan peserta didik akan terjatuh bila menemui ekor ular.
b. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
c. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.

d. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.
e. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Kekurangan media permainan ular tangga menurut Said dan Budimanjaya (2015: 240) Media permainan ular tangga akan mengakibatkan kesulitan bagi guru akibat tidak kondusif karena kuatnya pola interaksi antar peserta didik.

F. Spesifikasi Produk Media

Produk yang akan dikembangkan peneliti yaitu media ular tangga dengan spesifikasi produk sebagai berikut ini :

1. Media ular tangga didesain menggunakan aplikasi *Corell Draw*.
2. Media ular tangga dibuat dengan ukuran lebar 21,6 cm dan panjang 33 cm serta dicetak dengan menggunakan Banner.
3. Produk media ular tangga ini terdiri dari judul dan 35 kotak ular tangga yang didesain dengan menarik.
4. Setiap kotak yang terdapat pada media ular tangga memiliki gambar Kerajaan Islam dan Raja-Raja Kerajaan Islam di Nusantara.
5. Apabila siswa berhenti di gambar kepala ular, siswa akan mendapatkan kartu soal hukuman. Didalam kartu soal terdapat soal yang memiliki materi kerajaan-kerajaan islam.

G. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang terdapat dalam pengembangan media Ular Tangga antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran Ular Tangga pada kelas X SMA N 4 Tanjung Jabung Barat dengan menggunakan materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia.
2. Sudjana (2011) menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE salah satu model desain pembelajaran yang berlandasan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu: 1) *Analyze* (Analisis); 2) *Design* (Desain); 3) *Develop* (Pengembangan); 4) *Implement* (Implementasi),; dan 5) *Evaluate* (Evaluasi).
3. Media Ular Tangga merupakan media Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan merakyat dan digemari dari usia anak-anak, remaja bahkan dewasa. Permainan ini menuntut kecermatan terhadap setiap langkah agar dapat cepat mencapai finish (Haryono, 2013: 134). Ular Tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil yang didalamnya terdapat gambar “ular” dan “tangga” yang menghubungkan dengan kotak lain.