

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk kebutuhan siswa. Teknologi informasi yang berkembang begitu pesat membuat pencarian informasi dengan begitu mudah. Guru dituntut untuk membuat inovasi dalam pembelajaran tidak hanya terfokus pada bahan ajar berupa buku cetak sebagai media pembelajaran. Inovasi adalah segala hal yang baru atau bersifat pembaharuan. Inovasi merupakan suatu ide baru yang dapat diaplikasikan dengan harapan dapat menghasilkan atau dapat memperbaiki sebuah produk, dalam hal ini inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu Ella H. Tumuloto & Bulu Baan (2023). Media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi.

Pendidikan merupakan proses yang sangat kompleks yang diperlukan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang baik agar mampu menghadapi perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan Salam et al., (2019). Pemanfaatan pengembangan media merupakan proses pembaruan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan siswa. Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Saat ini, guru diberbagai tingkat pendidikan semakin menyadari pentingnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi dan perubahan dalam gaya belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti permainan menjadi penting. Untuk memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran pendidik harus membuat sebuah media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran prakarya Ella H. Tumuloto & Bulu Baan, (2023).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan melalui wawancara dengan 6 siswa kelas VIII SMP Yaspia Jakarta, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, diantaranya; media pembelajaran yang digunakan yaitu buku paket dan penjelasan guru saat penyampaian pembelajaran dengan metode ceramah, membuat kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses belajar mengajar para siswa menjadi kurang aktif karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian. Selain itu, disebabkan oleh penggunaan smartphone pada peserta didik dalam pembelajaran cukup tinggi. Sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, media pembelajaran dibuat agar guru tidak hanya mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya media pembelajaran. Dalam mengatasi permasalahan pembelajaran mengenai keterbatasan media berdasarkan hasil observasi tersebut, menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses belajar. Para siswa mengatakan bahwa mengeahui pembelajaran berbasis permainan ular tangga, tetapi hanya satu diantaranya yang pernah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Menurut para siswa dengan adanya media pembelajaran permainan ular tangga mungkin akan seru dan dapat menarik perhatian siswa dengan pengetahuan yang baru. Dengan permainan ular tangga ini siswa dapat belajar sambil bermain, siswa juga dapat belajar secara berkelompok sehingga siswa lebih termotivasi dan meningkatkan interaksi sosial serta kerjasama tim dalam pembelajaran. Pembelajaran prakarya ini bersifat praktikum, guru dapat membantu siswa untuk mendukung pembelajaran secara aktif Taula et al., (2021).

Pembelajaran menggunakan permainan ular tangga dapat mengatasi keterbatasan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan perhatian siswa hingga menimbulkan motivasi belajar. Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memuat prosedur kegiatan belajar dari awal hingga akhir yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil proses belajar mengajar sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar serta mengacu pada

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar tercapainya pembelajaran yang efektif dan terstruktur.

Media pembelajaran dibuat sebagai proses pembelajaran yang lebih interaktif dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pembuatan media pembelajaran juga penting dalam mendorong siswa untuk berekspresi dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Berdasarkan pada hasil wawancara yang menunjukkan bahwa pembelajaran hanya menggunakan media buku paket. Dalam proses pembelajaran melibatkan kegiatan belajar dan mengajar yang dapat menentukan keberhasilan siswa serta untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mata pelajaran prakarya tersebut merupakan salah satu mata pelajaran yang menumbuhkan sikap dan etika, memberikan bekal pengetahuan dan memiliki keterampilan tangan untuk modal siswa Anugrah & Monoarfa, (2023). Maka diperlukan pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran terutama dalam latihan menjawab soal. Permainan Ular Tangga berisi media permainan yang tidak terlepas dari adanya gambar dan animasi lainnya. Pesan melalui gambar bisa menggugah dan menarik perhatian. Permainan Ular Tangga digunakan sebagai media permainan dengan harapan siswa mampu menunjukkan rasa percaya diri Sari & Damayanti, (2023).

Pembelajaran merupakan proses yang sistematis dan terencana, baik guru maupun siswa harus siap mengikuti suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran memerlukan persiapan berupa sistem perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Ella H. Tumuloto & Bulu Baan, 2023). Model pengembangan memegang peranan yang sangat penting sebagai dasar pembelajaran tahap pengembangan media. Hal ini karena untuk mendapatkan media pembelajaran yang berkualitas diperlukan perencanaan dan pengembangan yang matang dengan prosedur yang tepat.

Materi kerajinan bahan lunak memiliki potensi besar dalam meningkatkan kreativitas siswa. Bahan lunak seperti tanah liat, flour clay, getah nyatu, sabun, lilin, plstisin, dan parafin. Namun, untuk mengajar materi ini dengan efektif, diperlukan pendekatan yang menarik dan interaktif. Permainan ular tangga dapat menjadi alat yang efektif untuk memasukkan elemen hiburan ke dalam pembelajaran kerajinan

bahan lunak. Permainan ular tangga dapat dirancang untuk dimainkan secara berkelompok, yang mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berkolaborasi. Hal ini sejalan dengan perkembangan pendidikan yang menekankan pembelajaran kolaboratif dan keterampilan sosial.

Permainan ular tangga yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Mereka dapat merasa lebih tertarik untuk memahami materi ketika pembelajaran diintegrasikan dengan unsur permainan, seperti tugas-tugas yang menantang atau hadiah-hadiah yang bisa mereka dapatkan. Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk materi kerajinan bahan lunak di SMP juga sejalan dengan kurikulum yang mungkin menekankan pentingnya penggunaan media modern dalam pendidikan. Permainan ular tangga merupakan edukasi permainan yang dikembangkan menjadi jenis permainan yang memiliki nilai edukasi dengan desain yang dibuat Yuningsih et al., (2019).

Media pembelajaran sangat menentukan materi pembelajaran. Siswa akan menjadi semakin tertarik karena variasi meningkat. Untuk dapat belajar, media harus dipahami dengan baik sehingga kemajuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Pembaruan baru dapat fokus pada cara kerja penyampaian media pembelajaran agar dapat dipahami secara efektif. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar Sukmawati et al., (2022).

Pemanfaatan teknologi dan informasi dapat membuat pembelajaran lebih inovatif dan kreatif dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat sebagai perantara agar pesan yang disampaikan dalam pembelajaran dapat tersampaikan, sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif. Adapun keuntungan dalam menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yaitu, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi siswa untuk belajar, memperkuat kerjasama antar siswa dalam pemahaman dan keterampilan sosial, meningkatkan, memudahkan siswa terhadap materi pelajaran, dan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat untuk memudahkan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam menciptakan sesuatu yang bermakna dan baik proses pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran jika digabungkan dengan komponen lain dapat menciptakan situasi belajar yang diinginkan, membangkitkan minat siswa dalam kegiatan belajar, menyampaikan penjelasan untuk mengurangi ketidakpastian siswa, dan menstimulasi belajar anak. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi tentang materi yang diajarkannya, sehingga meningkatkan keterampilan mengajarnya. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu siswa memahami cara menerima pesan yang diterimanya dengan baik Utama et al., (2020).

Media berfungsi sebagai sarana atau alat yang dapat membantu tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran. Media digunakan dalam pembelajaran bertujuan membantu siswa agar dapat dengan mudah memahami materi-materi pelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, tujuan penggunaan media pembelajaran ini selain untuk menimbulkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan juga dapat meningkatkan pencapaian pengetahuan, karena tidak hanya melibatkan indera pendengaran saja namun melibatkan indera mata Rosita et al., (2018).

Bermain adalah cara alami bagi anak-anak untuk memahami dunia sekitar mereka. Oleh karena itu, bermain menjadi bagian tak terpisahkan dalam pembelajaran, untuk memberi gambaran, klasifikasi, dan manfaat permainan, maka dibuatlah media dalam bentuk buku. Selain itu, ada pertimbangan dalam pemilihan waktu yang tepat untuk menerapkan permainan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berbasis digital interaktif menggunakan permainan ular tangga, untuk meningkatkan media pembelajaran sebagai minat dan aktivitas siswa secara signifikan.

Beberapa penelitian yang menjadi dasar peneliti mengembangkan media permainan ular tangga adalah pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari & Damayanti, (2023) dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMP”

menyimpulkan bahwa pengembangan permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dapat disimpulkan layak digunakan. Uji keefektifan menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan pengembangan permainan ular, adalah efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Soka et al., (2022) dengan judul “Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Delapan di SMP PGRI 4 Malang” menyimpulkan bahwa ular tangga mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP PGRI 04 Malang. Aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I dan siklus II meningkat secara bertahap yang meliputi keaktifan, keberanian, kemandirian, dan keberhasilan. Selain itu, Klimova, (2015) yang berjudul “Games in The Teaching of English” menyimpulkan bahwa permainan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran. Seperti yang dikatakan didalamnya, permainan mendorong, menghibur, mengajar, dan meningkatkan kefasihan dan komunikatif keterampilan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian memfokuskan untuk mengkaji masalah dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Jenis dan Karakteristik Kerajinan Bahan Lunak di SMP Yaspia Jakarta”. Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk materi kerajinan bahan lunak di tingkat SMP dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran kerajinan bahan lunak.

Permainan ular tangga dapat dirancang dengan fitur evaluasi yang memungkinkan guru untuk melacak kemajuan belajar siswa. Hal ini memudahkan guru dalam memberikan umpan balik dan menyesuaikan pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Dalam domain alami, ular dan tangga menekankan siswa untuk menggunakan komunikasi verbal daripada komunikasi visual dan motorik. Perlunya mencoba meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan permainan ular dan tangga ini Soka et al., (2022). Ada banyak jenis media permainan yang dapat digunakan dalam pelayanan, tetapi permainan Ular

Tangga masih dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan Ular Tangga berisi media permainan yang tidak terlepas dari adanya gambar dan animasi lainnya. Pesan melalui gambar bisa menggugah dan menarik perhatian Sari & Damayanti, (2023).

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu cara agar pembelajaran yang disampaikan dan di ajarkan oleh pengajar akan lebih mudah dipahami oleh siswa Minarto et al., (2021). Media pembelajaran berbasis permainan ini nantinya dapat dipergunakan untuk menunjang proses pembelajaran kepada siswa. Sehingga siswa dapat mempelajari materi melalui permainan ular tangga. Selain di sekolah, media permainan ular tangga ini juga dapat dipelajari sendiri di rumah. Melalui media pembelajaran permainan ular tangga ini peneliti mengharapkan penelitian dan pengembangan menjadi akses yang mudah bagi ssiwa untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti jelaskan dalam latar belakang tersebut, peneliti telah mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
2. Penggunaan media pembelajaran yang belum dikembangkan dan kurang menarik dalam proses pembelajaran.
3. Siswa cenderung pasif dan kurang interaktif pada saat penyampaian materi pembelajaran.
4. Belum adanya pengembangan materi pembelajaran prakarya oleh guru yang mengarah dalam permainan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah kajian penelitian pada pengembangan media pembelajaran SMP Yaspia Jakarta. Peneliti ingin membuat media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar prakarya pada materi “Jenis dan Karakteristik Kerajinan Bahan Lunak”.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, maka permasalahan pada penelitian merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi jenis dan karakteristik kerajinan bahan lunak sebagai media pembelajaran parakarya di SMP Yaspia Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga sebagai media pembelajaran prakarya di SMP Yaspia Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi jenis dan karakteristik kerajinan bahan lunak.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini anatar lain:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media yang dapat digunakan dalam pembelajaran prakarya.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi atau saran untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian media pembelajaran permainan ular tangga.
3. Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada dunia pendidikan untuk pengembangan ilmu media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Universitas Negeri Jakarta, dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan dan menambah pengetahuan yang mendalam tentang bidang ilmu pendidikan khususnya pengembangan media pembelajaran.
2. Bagi Peneliti, diharapkan dapat menerapkan ilmu dan gagasan serta mampu menerapkan ilmu yang telah didapat dan diterima selama pendidikan.
3. Bagi Siswa, media yang dihasilkan dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dan mendukung pemahaman siswa.
4. Bagi Guru, dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan mengajar dalam pemahaman pengetahuan dan keterampilan untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

