

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu kesempatan bagi dunia pendidikan untuk selalu berinovasi dalam meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Teknologi sekarang menjadi kebutuhan di ruang kelas, dan beberapa negara telah memasukkannya ke dalam kurikulum wajib (Attard & Holmes, 2019), sehingga guru harus menguasai teknologi yang akan dikaitkan dengan pembelajaran. Menurut Ubabuddin (2019), pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha sadar guru untuk membantu siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Disini guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, guru harus merancang proses pembelajaran yang efektif dan tepat, yang mencakup penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Menurut Daniyati Muttaqien et al (2023), media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran diharapkan dapat membuat kelas menjadi lebih efektif, siswa dapat menemukan permasalahan sendiri, sehingga pembelajaran lebih realistik. Media pembelajaran juga berfungsi membantu komunikasi baik bagi komunikator dan bagi penerima. Ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang harus dipertimbangkan oleh guru diantaranya yaitu, melihat tujuan penggunaan, sasaran pengguna media (untuk siapa), mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan pada media yang akan digunakan, mempertimbangkan waktu yang sesuai, mempertimbangkan biaya yang tersedia, serta terakhir yaitu melihat ketersediaan media pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda - beda untuk itu guru harus menyesuaikan dengan pembelajaran. Penggunaan media bisa dengan media permainan dalam proses belajar. Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang di dalamnya peserta didik harus mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan belajar yang menantang. Media permainan dipilih karena proses belajar akan lebih aktif dan lebih menyenangkan jika digabungkan dengan permainan (Samudro, 2020). Media permainan bisa di sesuaikan dengan era digitalisasi. Pembelajaran pada era digitalisasi memerlukan media pembelajaran yang dapat dengan mudah dibawa, diakses, serta digunakan kapan saja dan dimana saja (Choirunnisa & Febriani, 2022).

Materi pembelajaran Pendidikan Pancasila di bagian pembelajaran mengenal lingkungan sekitar merupakan materi yang kompleks, sering terjadi pada kehidupan sehari-hari akan tetapi siswa masih kesulitan memahami materi keberagaman, bentuk keberagaman suku bangsa dan budaya hanya dengan buku dari pemerintah. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi awal yang dilakukan di SD 3 Adiwarno pada tanggal 17 April 2024, SD 1 Jojo pada 17 April 2024, SD 2 Jojo pada 18 April 2024, SD 3 Jojo pada 18 April 2024, didapatkan fakta masalah yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD disebabkan beberapa faktor, saat proses pembelajaran siswa kurang bersemangat, konsentrasi siswa dalam pembelajaran kurang, hasil belajar siswa yang masih rendah, guru masih bingung dalam menerapkan pembelajaran kurikulum merdeka, metode mengajar guru masih konvensional, guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di kelas dan lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran, guru belum mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai karakteristik siswa, sehingga siswa masih kesulitan memahami konsep materi Pendidikan Pancasila karena kurang maksimalnya media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, diperlukan media pembelajaran digital yang sesuai karakteristik siswa yang mudah digunakan untuk membantu siswa memahami tentang materi mengenal lingkungan sekitar. Salah satunya adalah penggunaan media ular tangga. Media pembelajaran Ular Tangga digital dipilih karena dirasa dapat memenuhi hak peserta didik di Sekolah Dasar yang memang

masih menyukai hal-hal berbaur permainan, media dengan basis permainan akan menciptakan pembelajaran dua arah serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca karena dalam permainan siswa diharuskan membaca peraturan permainan (Rajab et al., 2023). Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang bisa dimainkan 2-3 orang, memiliki 100 kotak terdiri dari angka 1 sampai 100, dalam kotak tersebut ada angka sesuai urutan, ada ular dimana jika berada di ekor maka pemain turun begitu pula, ketika bertemu tangga maka pemain bisa naik ke angka yang lebih tinggi. Penggunaan permainan ular tangga sering diaplikasikan dalam pembelajaran yang dimodifikasi disesuaikan dengan materi. Hal ini dibuktikan berdasarkan penelitian yang dilakukan Pratiwi & Hardini (2022) Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas IV SD. Layak dan juga dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi sebuah pembelajaran. Akan tetapi adapun keterbatasan pada media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan ini yaitu media ular tangga hanya berbentuk media cetak, sehingga terkadang ada beberapa siswa yang kurang maksimal dalam permainan ular tangga.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dijadikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan pada proses belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD yaitu dengan pengembangan media ular tangga digital.

Permainan ular tangga digital merupakan hasil modifikasi dari permainan ular tangga tradisional yang awalnya hanya dapat dimainkan secara manual dan harus menggunakan alat yaitu papan bidak beserta dadunya, kini dapat diakses hanya menggunakan laptop maupun handphone secara daring (Dewi et al., 2023). Media pembelajaran permainan ular tangga digital dirancang dengan memanfaatkan teknologi atau digitalisasi sehingga akan merangsang perhatian siswa, meningkatkan minat, pikiran dan perasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Choirunnisa & Febriani, 2022). Selain pengintegrasian media dan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang materi mengenal lingkungan sekitar guru juga menerapkan kearifan lokal dalam materi pembelajaran. Kearifan lokal di daerah tempat tinggal siswa sehingga pembelajaran lebih realistik.

Kearifan lokal merupakan ciptaan masyarakat berupa nilai-nilai dan hasil budaya yang diyakini dan dipatuhi oleh masyarakat seperti tradisi, upacara adat, tarian asli dan bahasa (Nikmah et al., 2020). Pengintegrasian kearifan lokal pada pembelajaran sangatlah membantu proses pemaknaan dan hasil pembelajaran, karena memungkinkan siswa memperoleh pengalaman kontekstual (Rahayu et al., 2023). Nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga transfer ilmu yang diperoleh siswa tidak hanya terbatas pada pengetahuan, tetapi dapat diterapkan pula pada wujud praktek di luar sekolah (Ismaya, 2019). Nilai-nilai kearifan lokal juga memiliki beberapa fungsi, yaitu bisa dijadikan sebagai petuah, kepercayaan, sastra maupun pantangan. Hal tersebut dilakukan guna mengembangkan sumber daya manusia yang berkaitan dengan pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan nilai kearifan lokal bagi siswa sekolah dasar yaitu dengan adanya partisipasi guru untuk mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal pada siswa sangat bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa untuk menjadi sebuah media yang menarik bagi siswa dalam mencintai nilai-nilai kearifan lokal yang berada di sekitarnya dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari (Azizatul 'uula et al., 2022).

Penelitian yang mendukung pengembangan media ular tangga digital yang diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran berbasis kearifan lokal diantaranya dilakukan oleh Fadilla et al., (2021) media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini praktis dan mudah untuk digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Sejalan dengan itu Withasari & Risma, (2022) permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung yang dikembangkan peneliti kepada anak hasilnya baik menurut ahli media dan ahli materi.

Penelitian yang dilakukan Asih & Muslim, (2021) media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 didalamnya memuat kuis dan gambar kearifan lokal yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkannya memiliki perbedaan dengan media pembelajaran yang lainnya, sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini praktis dan mudah untuk digunakan pada proses

pembelajaran dikelas. Srdalan dengan itu Septiani et al., (2024) bahwa media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal sudah layak dari aspek valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Ular Tangga Digital Berbasis Kearifan Lokal Kudus Materi Menngenal Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar Di Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila membosankan
2. Sarana dan prasana yang tersedia kurang dimanfaatkan dengan baik.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang menarik yang sesuai dalam penyampaian konsep Pendidikan Pancasila yang realistik khususnya materi mengenal lingkungan sekitar
4. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV
5. Pembelajaran berupa media ular tangga digital belum dikembangkan.

### **1.3 Cakupan Masalah**

Cakupan masalah ini memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda, maka penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut.

1. Pengembangan media ular tangga digital ini bersifat mobile learning berupa aplikasi berbasis keraifan lokal
2. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan media yang dihasilkan berdasarkan komponen validitas materi, validitas Bahasa dan validitas media.
3. Dalam penelitian ini mengacu pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkat SD kelas IV

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan cakupan masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media ular tangga digital berbasis kearifan lokal materi mengenal lingkungan sekitar untuk kelas IV Sekolah Dasar di kecamatan Mejobo Kudus?
2. Bagaimana pengembangan desain media ular tangga digital berbasis kearifan lokal materi mengenal lingkungan sekitar untuk kelas IV Sekolah Dasar di kecamatan Mejobo Kudus?
3. Bagaimana kelayakan media ular tangga digital berbasis kearifan lokal materi mengenal lingkungan sekitar untuk kelas IV Sekolah Dasar di kecamatan Mejobo Kudus?
4. Bagaimana Keefektifan media ular tangga digital kearifan lokal materi mengenal lingkungan sekitar untuk kelas IV Sekolah Dasar di kecamatan Mejobo Kudus?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis kebutuhan media ular tangga digital berbasis kearifan lokal materi mengenal lingkungan sekitar untuk kelas IV Sekolah Dasar di kecamatan Mejobo Kudus
2. Mengembangkan desain media ular tangga digital berbasis kearifan lokal materi mengenal lingkungan sekitar untuk kelas IV Sekolah Dasar di kecamatan Mejobo Kudus
3. Menguji kelayakan media ular tangga digital berbasis kearifan lokal dalam materi mengenal lingkungan sekitar untuk kelas IV Sekolah Dasar di kecamatan Mejobo Kudus
4. Menganalisis Keefektifan media ular tangga digital berbasis kearifan lokal materi mengenal lingkungan sekitar untuk kelas IV Sekolah Dasar di kecamatan Mejobo Kudus

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi berbagai ilmu pengetahuan, terutama yang berkaitan dengan mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, serta menambah bahan kajian tentang pengembangan media

ular tangga berbasis kearifan lokal sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas Pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tertulis terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan pancasila

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi siswa**

Pengembangan ular tangga diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, diantaranya yaitu: mendapatkan pengalaman belajar sambil bermain menggunakan ular tangga berbasis kearifan lokal; membantu siswa dalam memahami materi pelajaran; meningkatkan motivasi siswa; serta siswa dapat belajar secara mandiri sehingga hasil belajar siswa meningkat.

#### **2. Bagi guru**

Manfaat pengembangan ular tangga berbasis kearifan lokal bagi guru antara lain: referensi bagi guru untuk mengembangkan media, memudahkan guru menyampaikan materi dengan bantuan ular tangga kearifan lokal; mengembangkan pengetahuan baru dan berfungsi sebagai referensi untuk penelitian lanjutan.

#### **3. Bagi sekolah**

Pengembangan media ular tangga berbasis kearifan lokal. Diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik untuk pembelajaran di sekolah dan memberikan pengetahuan yang lebih baik bagi guru tentang cara mengembangkan media pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat memperkuat dan melengkapi penelitian guru lain.

#### **4. Bagi peneliti**

Peneliti dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang penelitian pengembangan yang dilakukan, mengaplikasikan yang diperoleh selama kuliah, dan meningkatkan kemampuan peneliti untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut

1. Pengembangan media ular tangga digital menggunakan *Adobe Animate* sebagai software utama untuk membuat animasi dan menambahkan perintah berupa script, dan software pendukung adalah *adobe illustrator* untuk membuat desain tata letak dan desain user interface serta asset- asset dalam isi medianya. Selanjutnya di publish menjadi format android (.apk) dan format aplikasi desktop (.exe).
2. Pengembangan media ular tangga digital menggunakan hardware berupa laptop dengan spesifikasi: System microsoft windows 10, CPU berupa Intel Core i7, memori RAM 16GB, kartu grafis didukung 1920 x 1080, ruang hard drive diperlukan 8GB.
3. Untuk menjalankan media ular tangga digital menggunakan smartphone berbasis android dengan sistem operasi minimal android 4.0 (ice cream sandwich) dengan ram minimal 2GB.
4. Media ular tangga digital bisa dijalankan secara offline, jadi isi media ini bisa di akses tanpa memerlukan koneksi internet.