

BAB I

PENDAHULUAN

atau kecil kemungkinan seorang guru menggunakan media pembelajaran dikarenakan berbagai macam alasan diantaranya keterbatasan waktu yang dimiliki dalam membuat media pembelajaran dan harga media pembelajaran yang begitu mahal.

Materi penggolongan hewan merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas 4 sekolah dasar. Dalam materi tersebut terdapat berbagai macam penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Peneliti disini ingin mengembangkan media pembelajaran ular tangga penggolongan hewan berdasarkan makanannya, agar peserta didik lebih tertarik dan mampu mengembangkan keterampilan berfikir melalui permainan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan oleh peneliti dapat ditemukan permasalahan yaitu kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran. Adapun berberapa perbedaan produk media pembelajaran ular tangga yang dibuat oleh peneliti dengan produk media pembelajaran ular tangga yang sudah ada sebelumnya. Ada pula keunggulan yang membedakan produk media pembelajaran ular tangga yang dibuat oleh peneliti dengan produk media pembelajaran ular tangga yang sudah ada sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Arifandi (2015) yang mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Sekolah Dasar”. Pada penelitian yang dilakukan oleh Arifandi (2015), peneliti menggabungkan pertanyaan pada bidak kotak media pembelajaran permainan ular tangga. Sedangkan pada produk baru media pembelajaran ular tangga yang dibuat oleh peneliti akan meletakkan pertanyaan pada kertas potongan yang akan ditempel pada bidak kotak media pembelajaran ular tangga yang nantinya peserta didik dapat membuka secara mandiri pertanyaan yang ada.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nurul (2017) yang mengangkat judul “Pengembangan Media Ular Tangga Pembelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV SDN Demaan Rembang”. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nurul (2017), peneliti menggunakan papan kayu sebagai bahan dari alas media pembelajaran media pembelajaran ular tangga. Hal ini sangat berbeda dengan apa yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat suatu produk baru berupa media pembelajaran ular tangga dengan media berupa *banner* (spanduk) dengan menggunakan berbagai macam gambar hewan dan

makanan didalamnya. Hal ini akan sangat memudahkan karena dengan menggunakan *banner* (spanduk) maka akan memudahkan guru dan pesert didik dalam menggunakannya baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Penggolongan Hewan untuk Sekolah Dasar”. Dengan harapan dapat menghasilkan media pengembangan pembelajaran yang valid. Dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

A. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang maka penulis merumuskan:

1. Pengembangan media pembelajaran ular tangga penggolongan hewan untuk sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran ular tangga penggolongan hewan untuk sekolah dasar?

B. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan uraian yang telah dikatakan oleh peneliti diatas, maka peneliti memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran ular tangga penggolongan hewan untuk sekolah dasar
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran ular tangga penggolongan hewan untuk sekolah dasar

C. MANFAAT PENELITIAN

1. Media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik, meningkiatkan kecerdasan peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

2. Sebagai refrensi untuk peneliti yang lain yang ingin membuat penelitian pengembangan media pembelajaran yang serupa.

D. PEMBATAAN MASALAH

1. Penelitian dilakukan hanya pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya.
2. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan media pembelajaran 4 D, yaitu a) Pendefinisian (*Define*), b) Perancangan (*Design*), c) Pengembangan (*Develop*) dan d) (*Disseminate*) dalam menggunakan model pengembangan ini peneliti hanya akan menggunakan sampai pada tahap c atau tahap ke tiga. Tahap Penyebaran (*Disseminate*) pada model 4 D dalam penelitian ini tidak dilakukan karena setelah tahap ketiga dilaksanakan, diharapkan diperoleh media pembelajaran yang baik sesuai tujuan penelitian dan penelitian ini tidak disampaikan secara langsung melalui tatap muka atau daring dikarenakan virus *covid 19* yang terjadi di seluruh negara.

E. DEFINISI OPERASIONAL

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pelengkap pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

2. Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, baik dimainkan oleh anak-anak, remaja hingga orang tua. Dalam permainan ular tangga terdapat gambar “ular” dan “tangga” yang memiliki beberapa bidak kotak. Permainan dilakukan dengan cara melempar dadu. Permainan ini akan berakhir apabila pemain mencapai garis akhir atau garis *finish*.