

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat mau tidak mau berdampak pada dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut masyarakat untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan, terutama untuk menyesuaikan penggunaannya dalam masyarakat pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi.

Teknologi informasi adalah pengembangan sistem informasi dengan menggabungkan teknologi komputer dengan telekomunikasi. Institusi pendidikan di Indonesia mulai bersaing dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pendidikan dengan membangun infrastruktur perangkat keras, jaringan internet, pengadaan perangkat lunak, dan lain-lain, semua dalam rangka memenuhi kebutuhan yang lebih efisien dan efektif. Metode pembelajaran yang efisien. Pelatihan yang sering menggunakan aplikasi komputer seperti; Intelligent Tutoring System (ITS), Computer Basic Training (CBT) dan Sistem E-Learning.¹

Menurut Tondeur et al dalam (Fitri Mulyani¹, 2021) menyatakan bahwa teknologi digital sekarang sudah mulai digunakan didalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sarana mengakses informasi) atau sebagai sarana pembelajaran (penunjang kegiatan belajar dan tugas). Perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini memunculkan peralatan dan aplikasi yang sangat mudah

¹ Budiman, HLM(2017). *Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), h. 32

dipelajari dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut sangat membantu dalam dunia pendidikan.²

Berbicara mengenai pendidikan tentunya tidak terlepas dari peranan seorang guru. Komponen yang utama dalam proses pendidikan adalah seorang guru. Guru menurut UU No. 14 Tahun 2005 merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mengajar, mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik baik itu pada tingkat anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, menengah. Dalam dunia pendidikan, istilah guru bukanlah hal yang baru.

Menurut pandangan lama, guru merupakan seorang manusia yang patut di jadikan suatu panutan ataupun bisa jadi contoh untuk peserta didiknya. Perkembangan baru terhadap pandangan belajar mengajar membawa konsekuensi pada guru untuk meningkatkan peranan dan kompetensi guru. Guru yang berpotensi akan mampu mengatur kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal. Peran seorang guru sangatlah signifikan dalam proses belajar mengajar. Peran guru dalam proses belajar mengajar di kelas meliputi banyak hal yaitu : sebagai pegajar, manajemen kelas, supervisor, motivator, konsuler, eksplorator, dan lainnya.³

Berdasarkan hasil observasi awal, bahwa permasalahan yang ditemukan di MTs Roudlotur Rosmani terutama di kelas VIII, diperoleh informasi guru mengalami masalah terhadap keterbatasan mengenai fasilitas sekolah, media yang digunakan oleh guru hanya Power point, video dan LKS, masih adanya anak-anak yang kurang antusias belajar, masih ada anak-anak yang kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, guru belum pernah melakukan

² Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), h. 102

³ Arianti, A. R. I. A. N. T. I. (2019). *Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), h. 117-134.

pengembangan variasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga mengakibatkan aktifitas siswa dalam belajar dan mengerjakan latihan masih rendah, bersifat individual, kurang berdiskusi, dan kurang kompetitif.

Hal ini dikarenakan pembelajaran serta soal yang diberikan belum sesuai dengan karakteristik siswa yang suka berkelompok, senang berdiskusi, dan menyukai permainan. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dapat diketahui sebgiaian siswa kesulitan dalam belajar materi sistem peredaran darah pada manusia karen terlalu banyak materi yang di hapal, hal ini karena guru menggunakan video sehingga sulit untuk diingat. Siswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran alternatif yang menarik dan seru.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam memahami materi tersebut, sehingga dapat memantapkan konsep siswa. Keperluan terhadap variasi media pembelajaran harus dikembangkan agar dapat menarik perhatian siswa tetap terfokus pada pembelajaran yang berlangsung dan memiliki minat untuk belajar. Media pembelajaran tentunya memiliki pengaruh yang besar untuk guru bisa memajemen proses pembelajaran di dalam kelas. Dasar penggunaan media pembelajaran dapat ditemukan dalam ayat al qur'an. Firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ

يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : (mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia

apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.⁴

Ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan salah satunya dengan menggunakan sistem permainan. Permainan dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif, memunculkan rasa gembira, dan menambah motivasi siswa.⁵ Media pembelajaran berupa permainan yang dapat digunakan pada materi sistem peredaran darah manusia salah satunya adalah ludo IPA. permainan ludo merupakan permainan jenis board game dengan desain papan permainan berpetak dan dimainkan oleh 2 sampai 4 orang yang saling berkompetisi dalam menjalankan pion berdasarkan lemparan dadu dimulai dari start hingga menuju finish. Permainan ludo dijalankan dengan menggunakan papan ludo dalam bentuk cetak, poin, dan dadu. Selain itu, permainan ludo sebagai media IPA juga dilengkapi dengan beberapa kartu soal, jawaban, dan kartu permainan. Setiap pemain saling berkompetisi menjadi yang tercepat sampai finish dengan mengumpulkan poin terbanyak. Media permainan ludo sebagai media pengayaan memuat beberapa latihan soal. Soal dalam media permainan ludo dibuat bervariasi dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dan disesuaikan dengan indikator⁶.

Salah satu penelitian yang pernah membahas mengenai media pembelajaran permainan ludo yakni yang dilakukan oleh Nadila Sri Yolanda & Iswenda, 2019 yang berjudul “ pengembangan media permainan ludo kimia sebagai media pembelajaran pada materi bentuk molekul kelas X SMA atau MA” Menunjukkan bahwa media

⁴ Al-Qur'an, An-Nahl:44

⁵ Yolanda, N. S., & Iswendi, I. (2019). *Pengembangan Permainan Ludo Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bentuk Molekul Kelas X SMA atau MA*. *Edukimia*, 1(2), h. 9-10

⁶ Fauziati, T., & Susilowibowo, J. (2021). *PENGEMBANGAN PERMAINAN LUDO KING OF ACCOUNTING (DOTING) SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI JURNAL KHUSUS PERUSAHAAN DAGANG*. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 9(1), h. 49

ludo sebagai media pembelajaran memiliki validitas katagori sangat tinggi dan praktis sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan LUDO IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran permainan ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia?
3. Bagaimana hasil uji validasi ahli terhadap media pembelajaran permainan ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia?
4. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran permainan ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran permainan ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran permainan ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia
3. Untuk mengetahui hasil uji validasi ahli terhadap media pembelajaran permainan ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia
4. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran permainan ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia

D. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis penelitian ini antara lain adalah :

1. Untuk memperkaya dan menambah khasanah ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berupa media permainan ludo pada mata pelajaran IPA SMP/MTs;
2. Sebagai sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru, pengelola, pengembang lembaga pendidikan dan peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji dan mengembangkan secara lebih mendalam tentang pengembangan media permainan ludo pada mata pelajaran IPA.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan juga mampu memberikan manfaat praktis bagi peneliti, siswa, guru dan lembaga pendidikan sebagai berikut:

1. Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini akan menjadikan diri peneliti semakin termotivasi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien guna membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran khususnya materi penelitian ini yaitu sistem peredaran darah pada manusia.

2. Siswa

Siswa lebih mudah memahami materi dan menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

3. Guru

Guru menjadi terbantu dengan adanya media pembelajaran interaktif yang baru untuk digunakan sebagai media sekaligus bahan ajar yang sifatnya membantu guru dalam menjelaskan materi yang rumit, abstrak dan sulit untuk dihadirkan secara nyata dalam pembelajaran langsung.

4. Lembaga pendidikan

Manfaat yang didapat untuk lembaga pendidikan dengan adanya media pembelajaran baru ini tentunya dapat menambah motivasi untuk menambah media ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat memotivasi guru-guru untuk membuat media ajar yang interaktif, efisien dan menyenangkan.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang telah dihasilkan oleh peneliti dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia untuk MTs kelas VIII yang memiliki beberapa spesifikasi yaitu :

1. Fungsi dari pengembangan media ini adalah agar siswa kelas VIII dapat memahami, mengenal, semangat, dan memiliki minat untuk belajar, dan tetap terfokus pada materi yang di sampaikan
2. Media pembelajaran ludo IPA ini dibuat dengan memuat materi IPA yang berkaitan dengan sistem peredaran darah manusia.
3. Media pembelajaran ludo IPA ini dapat digunakan oleh siswa untuk dapat belajar secara mandiri ataupun di bimbing oleh guru
4. Pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran permainan ludo IPA dikemas secara rinci sesuai dengan kurikulum yang di pakai oleh sekolah yaitu k13.
5. Dalam media pembelajaran berupa permainan yang dapat digunakan pada materi sistem peredaran darah manusia salah satunya adalah ludo IPA. permainan ludo merupakan permainan jenis board game dengan desain papan permainan berpetak dan dimainkan oleh 2 sampai 4 orang yang saling berkompetisi dalam menjalankan pion berdasarkan lemparan dadu dimulai dari start hingga menuju finish. Permainan ludo dijalankan dengan menggunakan papan ludo dalam bentuk cetak, pion, dan dadu. Selain itu, permainan ludo sebagai media IPA juga dilengkapi dengan beberapa kartu materi, soal, hukuman, dan hadiah .Pemaparan materi dilengkapi dengan memuat pembelajaran dan

soal-soal yang berupa gambar, pilihan ganda dan esay yang dikaitkan dengan bahan ajar yang digunakan oleh guru

F. Asumsi Pengembangan

Pada pengembangan ini memiliki beberapa asumsi. Adapun saumsi dalam pengembangan media pembelajaran permainan ludo IPA ini yakni:

1. Media pembelajaran ludo IPA dapat digunakan sebagai variasi penyampaian dari bahan ajar seperti video, PPT, modul, buku teks, LKS yang dipakai oleh siswa dan guru.
2. Media pembelajaran ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia dapat digunakan utnuk mengenalkan media pembelajaran.

