

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebuah komponen kunci perkembangan dari suatu bangsa adalah tingkat pendidikannya. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi berbagai perubahan zaman. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, serta kemampuan berpikir yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pendidikan yang berkualitas diharapkan mampu menghasilkan generasi yang adaptif, kreatif, dan mampu bersaing di tingkat global (Mahrunnisya, 2023). Oleh karena itu, sistem pendidikan perlu terus beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kebutuhan masyarakat yang terus berubah.

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan saat ini dihadapkan pada berbagai tantangan di era abad ke-21 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan yang sangat cepat tersebut memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi menuntut peserta didik untuk tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki berbagai keterampilan yang dapat membantu mereka menghadapi perubahan yang dinamis dan kompleks. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang agar mampu mengembangkan berbagai keterampilan yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Kebutuhan akan keterampilan abad-21 semakin meningkat di era globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat hingga saat ini (Redhana, 2019). Revolusi industri 4.0 telah membentuk abad-21 dan secara bertahap mulai mengubahnya menjadi era globalisasi dan keterbukaan. Indonesia saat ini hidup dimasa dimana revolusi industri 4.0 diharapkan dapat menciptakan lapangan kerja baru serta prospek kerja baru serta proses kerja manusia yang lebih cepat, mudah, dan efisien. Hal ini menggambarkan bagaimana manusia keberadaan manusia berubah secara drastis pada abad-

21, yang mengharuskan tersedianya sumber manusia yang terampil dalam semua aspek kehidupan (Mardhiyah et al., 2021).

Menurut PP no. 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah no. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan memiliki tujuan agar dapat mengembangkan potensi peserta didik”. Singkatnya, pendidikan memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap fungsi masyarakat sehari-hari dan memiliki potensi untuk terus meningkatkannya. Para pendidik profesional dituntut untuk terus meningkatkan kualitas dan potensi masyarakat agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Maka dari itu, kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM) menjadi sangat penting dalam mewujudkan pendidikan berkualitas di abad ke-21, terutama dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Keterampilan abad ke-21 pun menjadi krusial bagi lulusan peserta didik SMP. Beberapa keterampilan tersebut meliputi kemampuan kolaboratif, berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi yang efektif (Nadhiroh & Trilisiana, 2020).

Keterampilan abad-21 menjadi pondasi bagi siswa untuk mengembangkan skill. Keterampilan abad-21 diantaranya komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif. Salah satunya yaitu keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan penting yang dibutuhkan siswa di dunia pendidikan yang mengglobal saat ini. Keterampilan kolaborasi merupakan bagian dari 4C (Communication, Collaborative, Critical Thinking, & Creativity) yang mana 4C ini merupakan empat bakat utama dari pembelajaran abad-21 saat ini. Dalam hal pendidikan, tidak hanya mendukung siswa dalam jalur akademis tetapi juga memberikan siswa alat yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Maka dari itu keterampilan kolaborasi merupakan komponen penting dari pengembangan kompetensi siswa abad-21. Pengajar diwajibkan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dan

meningkatkan hasil belajar mereka, jadi keterampilan kolaborasi penting dalam pengembangan kompetensi siswa abad-21 (Sunbanu et al., 2019).

Keterampilan abad-21 menuntut siswa tidak hanya menguasai pengetahuan saja tetapi mampu mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, kreatif, dan berkolaborasi. Diantara *skill* tersebut kolaborasi menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran IPS karena erat kaitannya dengan kemampuan siswa dalam bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok dan menghargai pendapat dan karakter individu. Namun dalam kenyataannya masih banyak siswa yang sulit berkomunikasi secara efektif dan bekerja sama dalam kelompok saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan peserta didik selama proses belajar.

Salah satu unsur penting dalam pelaksanaan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Melalui media ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Komari & Sariyani, 2019). Namun, meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPS, masih menghadapi beberapa hambatan. Tantangan ini mencakup kesulitan dalam merancang media pembelajaran sesuai dengan materi, serta masalah dalam pengoperasiannya dan aspek lainnya (Putri & Citra, 2019). Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif berperan sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi agar peserta didik terangsang akan pembelajaran dikelas terutama di era globalisasi saat ini. Oleh karena itu, guru IPS dalam pembelajaran dikelas menerapkan metode dan media edukasi yang menarik agar siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar IPS.

Salah satu faktor yang memengaruhi keterampilan kolaborasi siswa adalah pendekatan pembelajaran yang masih cenderung konvensional. Dalam pendekatan ini, metode ceramah dan pemberian tugas sering mendominasi proses belajar mengajar di kelas. Pola seperti ini dapat membuat suasana pembelajaran kurang bervariasi, yang berpotensi mengurangi tingkat keterlibatan aktif siswa, terutama dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan

observasi awal yang dilakukan peneliti di MTs Negeri 3 Cirebon, sekolah ini telah berupaya menerapkan berbagai media tetapi masih kurang optimal, yang mana siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran hal ini terlihat ketika guru memberikan tugas kelompok, sebagian besar siswa belum menunjukkan kerja sama yang optimal dalam menyelesaikan tugas. Dari sekitar 30 siswa di kelas, hanya sekitar 30% siswa yang aktif berdiskusi dan berpartisipasi dalam kelompok, sedangkan sebagian besar siswa lainnya cenderung pasif, menunggu jawaban dari teman yang dianggap lebih mampu, atau bahkan mengerjakan tugas secara individu meskipun kegiatan dilakukan secara berkelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa interaksi dan kerja sama antar siswa dalam proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal.

Rendahnya keterampilan kolaborasi ini memengaruhi dinamika proses pembelajaran, menjadikannya monoton dan minim interaksi. Dampaknya, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS menjadi kurang optimal, padahal seharusnya mata pelajaran tersebut dapat terhubung dengan konteks kehidupan sosial sehari-hari. Salah satu penyebab kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPS adalah penggunaan media yang kurang bervariasi, yang tidak mampu melibatkan siswa secara aktif. Idealnya pembelajaran IPS dapat menjadi sarana yang menyenangkan bagi siswa untuk berkolaborasi agar siswa lebih tertarik dan terlibat langsung dalam KBM berlangsung.

Maka dari itu, diperlukannya inovasi dalam pembelajaran yang dapat mendorong interaksi lebih aktif, membangun kolaborasi siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam memahami materi IPS. Untuk mendukung proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif, media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting. Media pembelajaran ular tangga adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar yang menyenangkan dengan tingkat partisipasi siswa yang tinggi (Damayanti et al., 2023). Selain itu penggunaan media ular tangga dalam

pembelajaran IPS mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan hasil evaluasi yang sangat baik (Petrus et al., 2023).

Mencapai efesisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan kesesuaian tujuan, kegiatan pembelajaran, sumber daya, dan keterampilan siswa saat memilih media pembelajaran (Devantari et al., 2024). Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dipercayai dapat memberikan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan didalam kelas selama kegiatan pembelajaran ini berlangsung. Melalui pembelajaran dengan menerapkan permainan yang mengambil edukasi, kognitif anak akan ikut andil untuk berkembang baik secara emosi, sosial, maupun fisik dari anak itu sendiri. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kolaborasi siswa yaitu menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Media pembelajaran ular tangga adalah sebuah permainan yang dibuat untuk meningkatkan pertumbuhan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Media ular tangga memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai sumber daya yang efisien bagi siswa untuk memahami konsep dengan cepat dan efektif (Laily27 & Fitriyah, 2022). Penerapan media pembelajaran ular tangga diharapkan dapat mendorong motivasi belajar siswa dan keterlibatan aktif dalam pembelajara. Dengan menggunakan permainan ini siswa dapat meningkatkan dan menyempurnakan kemampuan kerja sama tim mereka.

Selain itu, materi pembelajaran IPS dapat dimodifikasi untuk menyertakan permainan ular tangga sehingga siswa dapat belajar sambil bersenang-senang. Misalnya, tantangan yang berupa pertanyaan dalam permainan dapat disesuaikan dengan pokok pembahasan yang sedang dipelajari siswa, hal ini untuk membantu siswa memahami pokok bahasan tersebut secara lebih menyeluruh. Maka dari itu, menggunakan media edukasi permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS ini dapat menjadi cara agar berhasil untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa, hal ini bukan sekedar membantu siswa dalam kegiatan belajar yang menyenangkan saja

didalam kelas, tetapi disini siswa diajarkan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan kolaborasi untuk bekal mereka dimasa yang akan datang.

Terdapat beberapa alasan yang mendasari pentingnya penelitian ini untuk dilaksanakan. *Pertama*, di era abad ke-21, keterampilan kolaborasi menjadi salah satu kompetensi yang sangat diperlukan dan harus ditanamkan sejak dini, terutama dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Kedua*, di MTs Negri 3 Cirebon, proses pembelajaran IPS pada kelas VII belum diterapkannya media interaktif dan masih banyak siswa yang pasif. Hal ini mengakibatkan siswa cenderung kurang aktif dalam berinteraksi di antara mereka, yang pada gilirannya dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka. *Ketiga*, penerapan media pembelajaran inovatif seperti permainan ini juga berpotensi mendorong kolaborasi antarsiswa, sehingga meningkatkan keaktifan dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS. Media ini dipilih karena memiliki karakteristik permainan yang sederhana, menarik, dan mudah dimainkan secara berkelompok oleh siswa. Selain itu, mekanisme permainan ular tangga secara alami melibatkan interaksi antar pemain, seperti menunggu giliran, mengikuti aturan bersama, serta berdiskusi ketika menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang terdapat dalam permainan. Proses tersebut memungkinkan terjadinya komunikasi dan kerja sama antar anggota kelompok selama kegiatan pembelajaran berlangsung. *Keempat*, penggunaan permainan edukatif tidak hanya bertujuan untuk memberikan kesenangan, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi ini diharapkan akan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka di bidang IPS. *Kelima*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan model pembelajaran kreatif yang berbasis permainan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs).

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan dan mengeksplor penggunaan media

pembelajaran ular tangga ini mampu meningkatkan *skills* kolaborasi dalam pembelajaran IPS. Maka dari itu, penelitian ini mengangkat judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA KELAS VII-A DALAM PEMBELAJARAN IPS DI MTs NEGERI 3 CIREBON**

B. Identifikasi Masalah

Mengingat konteks yang sudah dijelaskan sebelumnya dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut ini :

1. Rendahnya keterampilan kolaborasi siswa yang ditandai dengan yang ditandai dengan masih rendahnya kontribusi siswa dalam diskusi kelompok, kurangnya kerja sama antar anggota kelompok, serta masih adanya siswa yang cenderung pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Dominasi metode ceramah dan kurangnya variasi media pembelajaran yang mampu mendorong interaksi aktif siswa.
3. Belum pernah dikembangkannya media pembelajaran ular tangga yang terintegrasi dengan materi IPS dan dirancang khusus untuk menstimulasi kolaborasi di MTs Negeri 3 Cirebon.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas dan beberapa problem yang sudah teridentifikasi, agar pembahasan dalam penelitian ini dapat dibahas secara spesifik. Maka fokus penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Produk yang dikembangkan terdiri dari beberapa komponen, yaitu papan permainan ular tangga, dadu, pion, kartu petunjuk kartu tantangan, dan kartu kolaborasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelompok. Materi yang menjadi acuan diterapkannya media permainan ular tangga ini adalah aktivitas memenuhi kebutuhan. Media tersebut kemudian diujicobakan secara terbatas kepada siswa kelas VII MTs

Negeri 3 Cirebon yaitu kelas VII-A terdiri dari 30 siswa untuk mengetahui kelayakan serta respon siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan memodifikasi ini, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja, tetapi juga bisa dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPS. Demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas interaksi sosial dan kerjasama siswa di lingkungan sekolah.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan penekanan riset sebelumnya, maka rumusan masalah yang penulis ajukan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil validasi media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran IPS kelas VII-A Di MTs Negeri 3 Cirebon?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran ular tangga sebagai media pembelajaran IPS kelas VII-A Di MTs Negeri 3 Cirebon?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas VII-A Di MTs Negeri 3 Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Sasaran yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah diatas sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil validasi media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran IPS kelas VII-A Di MTs Negeri 3 Cirebon.
2. Mengetahui penerapan media pembelajaran ular tangga sebagai media pembelajaran IPS kelas VII-A Di MTs Negeri 3 Cirebon.

3. Mengetahui hasil efektivitas media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas VII-A Di MTs Negeri 3 Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang penerapan media edukasi interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS untuk menumbuhkan kemampuan kolaborasi siswa. Jadi dengan menggunakan media edukasi yang interaktif ini membantu siswa dalam meningkatkan paertisipasi serta keaktifan selama kegiatan belajar berlangsung. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai rujukan ilmiah yang memberikan gambaran yang baik tentang cara menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Mereka juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan alat kontrol untuk menentukan seberapa efektif media tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk mata pelajaran IPS, sehingga siswa tidak bosan saat belajar. Dengan menggabungkan media konvensional dengan yang lebih modern, guru dapat lebih mudah menjelaskan materi, dan media inovatif ini membantu siswa memahami pelajaran secara lebih baik selama proses belajar mengajar.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam konteks

pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar dengan cara pendekatan yang lebih menarik, sehingga dengan diterapkannya media pembelajaran yang inovatif ini siswa mampu menguasai materi serta mampu untuk berpartisipasi aktif dalam KBM didalam kelas

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini semoga menjadi pedoman dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis permainan, serta mendorong penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk memajukan mutu pendidikan yang lebih baik.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan dijadikan sebagai sumber untuk studi lebih lanjut yang berhubungan dengan peningkatan keterampilan kolaborasi siswa malui media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran IPS. Dengan hasil temuan ini sebagai sarana edukasi dalam pembelajaran IPS dengan diterapkannya media sebagai permainan selama KBM dikelas