

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman globalisasi semakin berkembang pesat dan sulit diprediksi dalam berbagai aspek. Untuk dapat mengikuti alur perkembangan zaman tersebut harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu melalui pendidikan. Pendidikan sebagai modal untuk berperan aktif dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia terhadap berbagai perubahan keadaan.

Mengacu pada Permendikbud Nomor 160 Tahun 2014 terdapat dua kurikulum yang berlaku di Indonesia yaitu Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 memiliki karakteristik menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis keilmuan dengan lima tahapan yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan menginformasikan. Selain itu mata pelajaran diintegrasikan kedalam tema yang penyampaian materi pembelajaran secara menyeluruh. Mata pelajaran dalam Kurikulum 2013 untuk jenjang pendidikan dasar meliputi Pendidikan Agama Islam, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, SBdP, serta PJOK (Prastowo, 2015: 7).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bagian integral dari kurikulum pembelajaran di sekolah, selayaknya disampaikan secara menarik dan penuh makna dengan memadukan seluruh komponen pembelajaran secara efektif. Tujuan IPS sendiri yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi

Di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan strategi yang memadukan setiap komponen pembelajaran secara koheren dan *integrated*. Penentuan materi yang tepat, metode yang efektif, media dan sumber pembelajaran yang relevan serta proses evaluasi yang dapat mengukur tingkat pekerjaan utama pada aktor pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Febrianto dan Hanip, 2016:2).

Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran baik salah satunya dalam hal pemilihan media yang cocok dalam penyampaian materi. Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada tiap individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran ini dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi di kelas (Prastowo, 2015: 203).

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran yang aktif guru memiliki kewajiban untuk ,menyampaikan pengetahuan, pengalaman dan pandangannya terhadap bahan yang mereka pelajari. Waktu untuk menyampaikan informasi tersebut sangat terbatas, karena sebagian besar

waktu belajar digunakan untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi. Oleh sebab itu, para guru diharapkan mampu menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikan secara efisien, efektif dan menarik dalam waktu singkat tapi memiliki banyak informasi yaitu dengan bantuan menggunakan suatu media.

Media menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014: 3) yaitu manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media merupakan alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dengan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Orowala, 2017: 2). Dari beberapa definisi diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa dalam proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Smaldino (2012: 217) tujuan dari media adalah untuk mempermudah komunikasi dan belajar. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran sangatlah penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan beberapa siswa kelas IV di SDN Banjar 2 Galis, didapatkan informasi bahwa saat pembelajaran berlangsung tepatnya pada muatan IPS media pembelajaran yang digunakan dapat dikatakan kurang menarik dan kreatif.. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran di kelas IV pada Tema 7 Indahnya Kebergaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 tepatnya tentang keragaman suku bangsa. Pada buku siswa sudah tertulis tabel suku bangsa di Indonesia. Kemudian dilanjutkan dengan lembar kegiatan untuk dilakukan siswa agar lebih mengingat suku bangsa di Indonesia. Sudah tercatat langkah-langkah cara menyampaikan materi tersebut dengan cara yang sederhana yaitu dengan menuliskan suku bangsa dan kemudian ditempelkan pada daerah yang memiliki suku tersebut. Sesuai dengan hasil wawancara saat menggunakan langkah-langkah yang ada pada buku siswa, ada beberapa siswa yang meremehkan kegiatan tersebut karena dianggap tidak menantang dan kurang menarik walaupun ada hukuman apabila siswa salah dalam menjawab, tidak hanya itu sekitar lebih dari 15 siswa salah menjawab. Dengan 34 provinsi siswa harus bisa mengingat nama daerah dan suku-sukunya. Cukup sulit bagi siswa kelas IV untuk menghafalkan suku bangsa di Indonesia yang beranekaragam. Guru juga menyatakan bahwa sering sekali guru hanya mengikuti apa yang ada dibuku, seperti

kegiatan siswa tersebut, media yang digunakanpun hanya media yang memang sudah tersedia seperti gambar peta. Selain itu, guru mengatakan bahwa siswa kelas IV di SDN Banjar 2 Galis ini lebih menyukai apabila media yang digunakan dalam bentuk permainan, karena mereka lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun guru di SDN Banjar 2 Galis tidak memiliki media yang memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan melihat permasalahan yang sudah dipaparkan, hal yang paling dibutuhkan yaitu media pembelajaran. Sesuai dengan permasalahan siswa diatas bahwa media yang digunakan berbentuk permainan. Dalam hal ini peneliti menawarkan sebuah pengembangan media yang dapat digunakan untuk guru dalam menyampaikan materi sekaligus dapat digunakan untuk sebuah permainan, yaitu media ular tangga Indonesia. Media ini berbentuk persegi panjang yang terdapat peta yang berbentuk permainan ular tangga dan disertai pertanyaan dan jawaban. Peta ini memuat 34 provinsi yang sudah didesain sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Media ini didesain seperti permainan anak yang biasa siswa mainkan karena salah satu karakteristik siswa kelas tinggi (IV sampai 6) yaitu gemar membentuk kelompok untuk bermain bersama (Dirman, 2014: 28). Dengan demikian media ini dibentuk seperti permainan ular tangga agar siswa tidak jenuh dan bosan, serta tentunya hasil belajar siswa akan semakin baik. Media ini berbeda dengan media sebelumnya yang dipakai

oleh guru. Media sebelumnya hanya berupa gambar dan hanya dapat dilihat saja, untuk media yang akan ditawarkan pada guru yaitu media ini bisa dimainkan oleh siswa untuk mengasah kemampuan mengingat suku bangsa di Indonesia. Siswa bisa belajar sambil bermain baik didampingi guru maupun tidak didampingi guru.

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan yang dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih dengan melempar dadu yang terdiri beberapa kotak bergambar. Dalam permainan ular tangga ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga maka pemain naik sesuai dengan panjang tangga, apabila pemain mendapatkan ular maka pemain harus turun sesuai dengan panjang ular. Peserta akan dinyatakan menang apabila sampai diakhir permainan (Afandi, 2015: 80).

Pertimbangan peneliti mengembangkan media ular tangga Indonesia yang diadaptasi dari permainan ular tangga yang memiliki kelebihan yaitu yaitu (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan dengan cara berkelompok, (3) memudahkan siswa dalam mengingat materi, (4) tidak membuat siswa jenuh dalam belajar. Media pembelajaran ular tangga dikembangkan berdasarkan hasil observasi di sekolah pada kelas IV yang memang menyukai adanya media

dalam pembelajaran, dengan demikian media pembelajaran memang sangat penting untuk siswa maupun guru.

Dari kelebihan yang telah dipaparkan diatas, sangat diharapkan dalam penelitian ini bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran siswa serta siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara konvensional, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan siswa juga mudah dalam memahami materi IPS yang dianggap membosankan. Media yang akan dikembangkan juga bisa digunakan dapat bertahan dengan waktu yang cukup lama dan tidak mudah rusak.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yaitu oleh Rifki Afandi dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Aksara Jawa Edukatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang”, yang menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran ular tangga aksara jawa dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa siswa kelas IV yang dibuktikan dengan perbedaan rata-rata pemahaman siswa menggunakan uji t dan peningkatan rata-rata sebesar 0,73 dengan kategori tinggi.

Berdasarkan latar belakang diatas dan didukung oleh penelitian terdahulu, dan media ular tangga juga salah satu media yang dapat diinovasi dan perlu dikembangkan. Dengan demikian peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan media dengan judul “ Pengembangan

Media Ular Tangga Peta Indonesia Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 Muatan IPS Kelas IV Di SDN Banjar 2 Galis”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian sesuai dengan masalah yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Menguji kevalidan media Peta Ular Tangga Indonesia Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 Muatan IPS Kelas IV Di SDN Banjar 2 Galis.
2. Menguji keefektifan media Peta Ular Tangga Indonesia Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 Muatan IPS Kelas IV Di SDN Banjar 2 Galis.
3. Menguji keterterapan media Peta Ular Tangga Indonesia Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 Muatan IPS Kelas IV Di SDN Banjar 2 Galis.
4. Menguji kepraktisan media Peta Ular Tangga Indonesia Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 Muatan IPS Kelas IV Di SDN Banjar 2 Galis.
5. Menguji kemenarikan media Peta Ular Tangga Indonesia Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 Muatan IPS Kelas IV Di SDN Banjar 2 Galis.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah media yang diadaptasi dari permainan anak, untuk lebih detailnya sebagai berikut:

- a) Media ini berukuran panjang 165 cm, lebar 85 cm, tinggi 5 cm. Namun untuk lebih praktis media ini dapat dilipat sehingga mudah dibawa.
- b) Media Ular Tangga ini memiliki 55 kotak yang berisi pengetahuan, materi, dan soal untuk siswa.
- c) Sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yang lebih senang belajar sambil bermain agar lebih mudah.
- d) Media ular tangga ini juga dilengkapi dengan 4 boneka sebagai pion, dadu, ID kelompok, bintang sebagai poin, dan buku petunjuk media.
- e) Warna dan gambar pada media ini juga dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih semangat dalam belajar.
- f) Papan media ini terdapat di beberapa kotak terdapat tangga yang menunjukkan naik ke kotak yang dituju, dan ular yang menunjukkan turun kotak yang dituju.
- g) Materi pada media tentang suku-suku bangsa di setiap provinsi di Indonesia. Pengembangan ini tertuju pada kelas IV saat pembelajaran dengan Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 Muatan IPS di SDN Banjar 2 Galis.
- h) Cara bermain sudah dijelaskan pada buku petunjuk media.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini penting dilakukan karena adanya masalah yang telah ditemukan pada siswa kelas IV di SDN Banjar 2 Galis dan perlu segera diselesaikan. Pada buku paket Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 sudah terdapat kegiatan siswa dengan media yang seadanya. Siswa juga bosan apabila hanya belajar menggunakan buku paket saja. Kurangnya inovasi guru dalam membuat media sehingga guru hanya menggunakan media yang memang sudah ada, misalkan gambar peta. Berdasarkan masalah tersebut dengan demikian, adanya penelitian pengembangan ini dapat mempermudah siswa dalam belajar di kelas. Arti media itu sendiri yaitu alat yang digunakan untuk memberikan informasi atau pesan dalam proses belajar. Media yang akan ditawarkan juga berbentuk permainan yang sering dimainkan oleh siswa, yaitu permainan ular tangga, namun media ini akan berbeda dengan desain permainan ular tangga. Sehingga penelitian pengembangan sangat penting dilakukan untuk memberikan inovasi baru dalam membuat media yang menarik dan aktif untuk siswa belajar.

Secara teoritis dan praktis, hasil penelitian dengan judul “Pengembangan Peta Ular Tangga Indonesia Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 Muatan IPS Kelas IV Di SDN Banjar 2 Galis.” diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ragam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam muatan IPS dalam pembelajaran tematik. Selain itu, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dan juga teori yang terdapat dalam penelitian ini dapat berguna untuk selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Adanya pengembangan media pembelajaran ini bisa digunakan menjadi referensi untuk media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini bisa dijadikan sebagai sumber belajar yang menarik bagi siswa, dan memudahkan siswa dalam mengingat materi.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

1.5 Asumsi Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan peneliti membatasi penelitian pada pengembangan media. Media pembelajaran yang dikembangkan termasuk media cetak yang berbentuk permainan untuk muatan IPS pada Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas IV SDN Banjar 2 Galis. Hal ini didasarkan oleh permasalahan dimana pada buku paket tersebut terdapat sebuah kegiatan siswa yang menggunakan media seadanya. Pokok bahasan yang disampaikan tentang keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia yang terdiri dari 34 provinsi.

Peneliti memberikan batasan penelitian pengembangan untuk memberikan gambaran arah dari penelitian ini, batasan-batasan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Subjek uji coba adalah kelas IV Di SDN Banjar 2 Galis.
- 2) Materi yang diambil adalah suku-suku bangsa di Indonesia.
- 3) Peneliti tidak melakukan produksi massal, dikarenakan keterbatasan waktu dan dana untuk melakukan produksi massal.

1.6 Definisi Operasional

1. Media ular tangga adalah media yang diadaptasi dari permainan anak yaitu ular tangga tetapi desain gambar pada media ular tangga berbeda dengan desain permainan ular tangga pada umumnya yang berpetak-petak persegi, untuk media ini berbentuk peta Indonesia yang sudah diberi nomor.

2. Muatan IPS Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 memuat materi tentang suku-suku bangsa di Indonesia yang terdiri dari 34 provinsi dengan suku yang berbeda-beda.
3. Soal pada media Peta Ular Tangga Indonesia digunakan untuk melihat hasil belajar siswa kelas IV.
4. Keefektifan penggunaan media dilihat dari hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media.
5. Keterterapan media dapat dilihat dari angket keterlaksanaan pembelajaran yaitu yang diisi oleh guru. Keterterapan merupakan suatu tindakan atau perbuatan dari aspek.
6. Kepraktisan media dapat dilihat dari lembar validasi pengguna yaitu oleh guru.
7. Kemenarikan media dapat dilihat dari angket respon siswa setelah menggunakan media.