

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Latar belakang permasalahan yang peneliti lakukan adalah mengenai kurangnya media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk memahami dan menguasai materi IPS pada pembelajaran tematik tentang kerajaan dan peninggalannya. Maksud peneliti melakukan penelitian ini karena keterbatasan media pendukung untuk membuat siswa aktif dan memudahkan siswa memahami materi IPS, terutama pada pembelajaran Tema 5 Pahlawanku, Sub Tema 1 Perjuangan Para Pahlawan, Pembelajaran 1. Maka dari itu, penelitian pengembangan ini mencoba untuk mencari tahu mengenai media pembelajaran yang dapat membantu siswa mempelajari dan memahami materi kerajaan dan peninggalannya, serta juga dapat mendorong siswa untuk mempelajari kembali sekaligus mencari tahu lebih banyak tentang materi kerajaan dan peninggalannya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran sejarah adalah dengan menerapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Upaya tersebut dapat didukung dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang diikuti dengan kegiatan aktif dari siswanya. Seperti diungkapkan oleh Kemp dan Dayton dalam Solihatin dan Raharjo (2011: 23- 25) bahwa manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran akan mendorong siswa untuk menyukai ilmu pengetahuan dan 3 keinginan untuk mencari sendiri sumber-

sumber ilmu pengetahuan. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mampu membangkitkan keinginan dan minat baru siswa untuk terangsang dan termotivasi belajarnya.

Sementara itu, salah satu kegiatan aktif untuk menimbulkan suasana menyenangkan pada pembelajaran yang disukai oleh siswa sekolah dasar adalah dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain pada pembelajaran menurut Semiawan (2016: 20), merupakan kegiatan yang mengasyikkan tapi dilakukan dengan serius. Bermain memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba sendiri bukan dalam fantasi tetapi secara nyata dan aktif. Sama halnya dengan Bennett dkk. (2008: 46), menyatakan bahwa permainan merupakan sesuatu yang mampu memberikan kenikmatan, juga menguatkan minat, keterlibatan dan motivasi. Ostroff (2013: 8-9) menyebutkan bahwa ada empat hal yang dapat menjadi faktor pendorong motivasi siswa belajar yaitu, pembiasaan dan kesukaan akan hal-hal baru, kepercayaan diri, bermain, dan bergabung dengan komunitas. Oleh karena itu, menggabungkan penggunaan media pembelajaran dengan bermain merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di sekolah dasar.

Pendapat ahli yang dikemukakan di atas menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan media dan kegiatan bermain diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar mengenai materi sejarah. Oleh karena itu, pada penelitian pengembangan ini dilakukan studi pendahuluan dengan kegiatan wawancara pada guru kelas IV UPTD SDN Mlajah 1 Bangkalan.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV UPTD SDN Mlajah 1 diperoleh bahwa keterbatasan media pembelajaran yang dapat dimainkan di sekolah disebabkan oleh terbatasnya media permainan tentang materi kerajaan dan peninggalannya yang beredar di pasaran. Kalau dari segi personal, guru menyatakan kesulitan jika harus membuat sendiri media permainan karena keterbatasan waktu untuk penyusunan dan kurangnya pemahaman tentang macam-macam media yang dapat dikembangkan oleh guru. Secara garis besar, materi kerajaan dan peninggalannya pada kelas IV membahas tentang kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia kemudian dilanjutkan dengan tokoh dan peninggalan kerajaan. Sumber materi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia yang dapat diperoleh siswa dari buku tematik diketahui masih terdapat banyak kekurangan. Selain itu, materi kerajaan Islam di Indonesia pada buku Tema 5 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 kelas IV masih sedikit dan juga materi tersebut bersatu dengan materi kerajaan Hindu dan Buddha. Penggabungan materi tersebut mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam membedakan beberapa tokoh dari masing-masing masa kerajaan Hindu, Budha, dan Islam.

Berdasarkan kebutuhan di atas maka materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi tentang kerajaan Islam di Indonesia. Materi tersebut dipilih untuk penelitian pengembangan ini juga karena karena masih jarang ditemui media pembelajaran yang secara khusus membahas mengenai materi tersebut khususnya yang beredar pada UPTD SDN Mlajah 1, Kabupaten Bangkalan. Sementara untuk hasil studi pustaka mengenai media yang diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran tentang kerajaan Islam dan peninggalannya di kelas IV UPTD SDN Mlajah 1, Kabupaten Bangkalan adalah media kartu.

Media kartu merupakan salah satu media yang sederhana, sehingga tidak memerlukan perangkat lain seperti komputer dalam penggunaannya. Media kartu yang dirasa dapat dikembangkan untuk pembelajaran tentang kerajaan Islam di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar adalah media Karuta. Karuta merupakan salah satu macam 7 kartu yang sudah lama ada di negara Jepang. Kartu ini biasanya digunakan dalam sebuah pertandingan.

Media Karuta dipilih untuk penelitian ini karena penggunaan media ini dapat digunakan untuk melatih konsentrasi dan daya ingat pemakainya (Taynton dan Yamada, 2012: 407). Selain itu, media Karuta ini juga dapat memuat kelompok kartu berdasarkan kriteria tertentu. Pada materi kerajaan Islam di Indonesia kartu Karuta dapat dikelompokkan berdasarkan nama kerajaannya.

Selaras dengan permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan pada hasil wawancara ditambah dengan studi pustaka tentang materi dan media pembelajaran, maka perlu dilakukan upaya untuk melakukan suatu pengembangan media yang dapat digunakan oleh siswa kelas IV di UPTD SDN Mlajah 1 Kabupaten Bangkalan dalam mempelajari materi kerajaan Islam di Indonesia. Pengembangan media ini disesuaikan dengan kurikulum, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan dapat menambah ketersediaan media yang valid dan menarik untuk pembelajaran tentang kerajaan Islam di sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang peneliti sebutkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan dan kemenarikan media Karuta Kerajaan Islam dan Peninggalannya dalam pembelajaran kerajaan Islam dan peninggalannya pada Kelas IV UPTD SDN Mlajah 1 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dihasilkannya media Karuta Kerajaan Islam dan Peninggalannya yang valid dan menarik untuk digunakan dalam materi IPS pada Tema 5 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV UPTD SDN Mlajah 1 Bangkalan.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media Karuta Kerajaan Islam di Indonesia ini terdiri dari 3 bagian, yaitu:
 - a. Satu set kartu dengan berukuran 10 cm × 7 cm yang terbagi menjadi dua bagian yaitu: 15 kartu berisi pertanyaan dan 15 kartu berisi jawaban.
 - b. Buku modul yang berukuran 15 cm × 20 cm berisi materi Kerajaan Islam dan Peninggalannya.
 - c. Buku petunjuk penggunaan yang berukuran 15 cm x 20 cm berisi petunjuk penggunaan media karuta kerajaan Islam dan peninggalannya.
2. Materi yang disajikan dalam media Karuta Kerajaan Islam dan Peninggalannya ini cukup sederhana yang memuat tentang tokoh-tokoh yang terkenal dan peninggalan dari sepuluh kerajaan Islam di Indonesia.
3. Penggunaan media Karuta Kerajaan Islam di Indonesia ini dapat diaplikasikan dalam bentuk pertandingan antar individu maupun antar kelompok.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka media yang akan dikembangkan peneliti akan disesuaikan dengan kebutuhan. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah media karuta ini hanya terbatas pada materi IPS dan hanya memuat materi kerajaan Islam dan peninggalannya saja. Selain itu, penulis hanya melakukan penelitian ini di Kelas IV UPTD SDN Mlajah 1 Bangkalan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Karuta Kerajaan Islam dan Peninggalannya dilakukan sebagai salah satu sumber belajar yang mempunyai makna penting bagi siswa, guru, dan sekolah terutama dalam meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diperoleh sebelumnya. Salah satunya adalah materi tentang Kerajaan Islam dan Peninggalannya yang kebanyakan berisi tentang catatan sejarah yang perlu untuk diingat dan dipahami. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk memperoleh beberapa manfaat yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan khazanah ilmu pengetahuan khususnya tentang media Karuta.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini ditujukan untuk kebutuhan sekolah, guru, dan siswa yaitu sebagai berikut.

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini berupa produk media Karuta Kerajaan Islam dan Peninggalannya yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan kemampuan siswa guna mencapai tujuan pendidikan.

b. Bagi guru

Hasil pengembangan produk media Karuta Kerajaan Islam dan Peninggalannya ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam memberikan pembelajaran IPS/sejarah kepada siswa di kelas IV agar hasil pembelajarannya lebih optimal.

c. Bagi siswa

Produk pengembangan media Karuta Kerajaan Islam dan Peninggalannya pada penelitian ini dapat digunakan siswa untuk melatih ketercapaian terhadap pembelajaran sejarah yang diberikan guru dengan lebih menarik dan menyenangkan

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan pemahaman terhadap istilah-istilah yang terdapat pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Media Karuta dalam penelitian pengembangan ini adalah seperangkat kartu yang dapat dilihat, dibaca, dan dimainkan oleh siswa yang dilengkapi dengan beserta modul materi.
2. Kerajaan Islam dan Peninggalannya dalam penelitian pengembangan ini adalah sekumpulan materi IPS/sejarah yang memuat tokoh dan peninggalan dari

sepuluh kerajaan besar yang bercorak Islam yang pernah ada di Indonesia.

Berikut sepuluh kerajaan tersebut.

- 1) Kerajaan Samudera Pasai
- 2) Kerajaan Aceh
- 3) Kerajaan Demak
- 4) Kerajaan Cirebon
- 5) Kerajaan Banten
- 6) Kerajaan Pajang
- 7) Kerajaan Mataram
- 8) Kerajaan Gowa Tallo
- 9) Kerajaan Ternate
- 10) Kerajaan Tidore