

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dengan sadar dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan mengubah cara berpikir, bersikap, dan berperilaku demi pendewasaan dirinya atau orang lain. Menurut (Werang, 2015:15) pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang yang hendak belajar mendewasakan dirinya dan atau orang lain. Kedewasaan seseorang biasanya terungkap melalui perubahan cara orang tersebut berpikir, bersikap, dan berperilaku tentang sesuatu dan terhadap orang lain. Melalui pendidikan juga diharapkan dapat membentuk manusia menjadi pribadi dan menjadi masyarakat yang terdidik dengan memiliki kecerdasan intelegensi, emosional, dan spiritual yang tercermin dalam aktifitas yang terampil, kreatif, dan inovatif.

Pendidikan dapat berlangsung dan juga dilakukan di berbagai tempat. Salah satunya disekolah. Sekolah merupakan lembaga formal yang menyelenggarakan pendidikan secara terstruktur dan terencana. Pendidikan juga dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Sekolah menyediakan pendidikan yang berbeda dengan tempat lain karena beberapa cabang ilmu pengetahuan, serta keterampilan dapat dipelajari di sekolah. Dalam sistem pembelajaran di sekolah, guru dan siswa adalah bagian utama dalam pembelajaran.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses dimana terjadinya interaksi edukatif antara guru dan siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan konsep pembelajaran sosial dan mempunyai hubungan yang luas terkait dengan kehidupan sosial manusia dan tingkah laku manusia dalam masyarakat. Menurut Zuraik (dalam susanto, 2013:137) IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional yang penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Dalam hal ini akan mempelajari pengertian IPS sebagai program pendidikan yang pada pembahasaannya menerapkan pendidikan antar disiplin ilmu sosial yang mengintegrasikan berbagai konsep ilmu sosial.

Dalam mewujudkan sebuah pendidikan IPS disekolah dasar yang baik maka diperlukan berbagai macam hal yang mendukung terjadinya proses pembelajaran yang optimal tersebut. Seorang guru haruslah mampu memberikan pembelajaran sosial yang baik kepada siswanya. Pendidikan IPS di sekolah dasar juga dihadapkan pada berbagai masalah yaitu seperti fasilitas, media dan dana, sehingga penerapannya kurang efektif. Ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah faktor media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswanya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat membuat proses pembelajaran menjadi efisien. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengurangi masalah pembelajaran yang terjadi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus dipilih berdasarkan

karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran, dan lain sebagainya. Media pembelajaran akan berfungsi optimal jika sesuai dengan sasaran.

Namun pada kenyataannya permasalahan seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga terjadi di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Sampang, Kabupaten Sampang. Di sekolah UPTD SDN Banyumas yaitu dalam pembelajaran IPS pada materi perjuangan melawan penjajahan. Melalui hasil wawancara yang di lakukan peneliti dengan guru kelas 5, UPTD SDN Banyumas diketahui bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran IPS masih konvensional yaitu menggunakan media gambar dan buku ajar sebagai media pembelajaran. peran guru disini lebih mendominasi proses pembelajaran. Metode yang digunakan oleh guru disini yaitu menggunakan metode ceramah yang lebih berpusat pada guru, sedangkan kegiatan siswa hanya menyimak penjelasan guru, selanjutnya tanya jawab. Pembelajaran yang seperti ini, kurang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pokok utama permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kurangnya guru dalam merencanakan proses pembelajaran dan menentukan media pembelajaran sehingga memengaruhi nilai atau hasil belajar siswa. Permasalahan pembelajaran yang terjadi harus segera ditangani dan perlu adanya perubahan dalam pembelajaran. Pembelajaran diharapkan lebih mengarah dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Kegiatan siswa juga harus lebih diperhatikan sehingga siswa tidak lagi dipandang sebagai objek pembelajaran, melainkan sebagai subjek yang aktif. Seorang guru juga dituntut untuk berpikir kreatif dalam

merancang proses pembelajaran. Terampil dalam memilih model pembelajaran, dan juga harus teliti dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan agar materi ajar dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dengan mudah di pahami oleh siswa.

Upaya yang dapat dilakukan untuk siswa memahami materi ajar mata pelajaran IPS, yaitu dengan memilih media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran yang baik diharapkan dapat menghindari adanya kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting karena pada umumnya siswa lebih mudah dengan hal-hal yang bersifat konkret dan lebih kepada pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Hamalik 1986 (dalam Arsyad, 2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan semangat dan rangsangan kegiatan belajar bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain dapat memahami materi ajar siswa, dengan media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, dan memadatkan informasi.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Solekhah (2015), Program studi Teknologi Pendidikan. Jurnal dengan judul “Pengembangan media pembelajaran monopoli tematik pada tema “Tempat tinggalku” untuk siswa kelas 5 di SDN

Babarsari”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 3,9 termasuk kategori layak. Penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,8 termasuk kategori layak. Pada uji coba lapangan awal mendapatkan persentase skor 85 persen termasuk dalam kategori layak. Uji cobalapangan utama mendapatkan persentase skor 93,7 persen termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan operasional mendapatkan persentase skor 97,5 persen termasuk dalam kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Tematik untuk pembelajaran tematik siswa kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan.

Berdasarkan uraian diatas, permasalahan yang ada pada proses pembelajaran IPS di UPTD SDN Banyumas memerlukan penanganan yang tepat. Proses pembelajaran IPS yang efektif dapat diatasi melalui penggunaan serta pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran “Molitar” ini karena dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu menjelaskan bahwa penggunaan media monopoli termasuk dalam kategori layak untuk digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media molitar IPS materi perjuangan melawan penjajahan kelas 5 di UPTD SDN Banyumas di tinjau dari validitas?

- 2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media molitar IPS materi perjuangan melawan penjajahan kelas 5 di UPTD SDN Banyumas di tinjau dari keterlaksanaan pembelajaran?
- 3) Bagaimana keefektifan pengembangan media molitar IPS materi perjuangan melawan penjajahan kelas 5 di UPTD SDN Banyumas di tinjau dari angket respon siswa dan hasil belajar?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui kevalidan pengembangan media molitar IPS materi Perjuangan melawan penjajahan kelas 5 di UPTD SDN Banyumas di tinjau dari validitas.
- 2) Mengetahui kepraktisan pengembangan media molitar IPS materi Perjuangan melawan penjajahan kelas 5 di UPTD SDN Banyumas di tinjau dari keterlaksanaan pembelajaran.
- 3) Mengetahui keefektifan pengembangan media molitar IPS materi Perjuangan melawan penjajahan kelas 5 di UPTD SDN Banyumas di tinjau dari angket respon siswa dan hasil belajar.

1.3 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Molitar ini terdiri dari komponen-komponen. Yaitu:
 - a. Papan permainan dengan 24 petak (20 berisi tokoh-tokoh pada masa penjajahan belanda dan tokoh pergerakan nasional, 1 kesempatan, 1 dana

umum, 1 start, 1 bebas parkir, 1 penjara, 1 masuk penjara, 1 pajak jalan, dan 1 pajak istimewa), terbuat dari bahan kayu.

- b. Bidak-bidak untuk mewakili pemain yang berbentuk seperti replika pejuang.
- c. Dadu berukuran 1,5 cm, dan berisi 6 sisi.
- d. Kartu kesempatan dan Dana umum (terbuat dari kertas Buffalo).
- e. Amplop pemilik (terbuat dari kertas Buffalo).
- f. Uang mainan (terbuat dari kertas *art paper*).
- g. *Puzzle* berukuran 15 x 18 cm (terbuat dari kayu)
- h. Buku petunjuk permainan berukuran A5 menggunakan bahan kertas *art paper*

2. Media pembelajaran Molitar dibuat menarik dan berwarna.

3. Media pembelajaran Molitar dapat dimainkan di dalam kelas maupun diluar kelas.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan pengalaman belajarnya melalui penggunaan media pembelajaran Molitar dalam pembelajaran.
- b. Siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh.
- c. Siswa dapat dengan mudah dalam memahami materi perjuangan melawan penjajah.

2. Bagi Guru

- a. Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. yaitu dengan pengembangan media pembelajaran.
- b. Dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan inovatif sehingga membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang diterapkan disekolah.
- b. Menjadi alternatif contoh pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah pengetahuan bagi peneliti untuk memecahkan dan juga dapat terjun ke lapangan guna memecahkan masalah-masalah yang ada di lapangan.
- b. Dapat menerapkan teori yang sudah diperoleh ke dalam kehidupan nyata.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi pengembangan

Menurut Arikunto (2010:104) asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti. Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa pengembangan media molitar (monopoli pintar) ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang valid, paktis, dan

efektif serta dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajahan pada siswa kelas 5 SD/MI.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran Molitar dibatasi pada hal berikut:

Materi yang digunakan juga harus banyak, karena di permainan molitar terdapat cukup banyak petak.

1.6 Definisi Oprasional

Berikut ini akan dijabarkan secara jelas tentang definisi operasional beberapa istilah yang terkait dalam konsep pokok penelitian dan pengembangan. Yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran maupun minat belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. selain dapat memahami materi ajar siswa, dengan media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, terpercaya, dan memadatkan informasi.

2. Media pembelajaran Molitar

Molitar adalah salah satu jenis permainan ketangkasan dalam mengatur strategi dan menjawab pertanyaan. Dimana karakteristik permainan ini sangat

cocok dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Permainan Molitar juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran dimana dalam permainan ini berisi tentang strategi, kepemimpinan, ketekunan, kedisiplinan, dan pengetahuan umum serta keterampilan sosial dengan teman sebaya. Media pembelajaran dalam pengembangan ini berupa media 2 dimensi.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Dalam pengembangan ini, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang keanekaragaman suku bangsa, masalah-masalah sosial dilingkungan setempat, serta Perjuangan melawan penjajahan.