

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik yang memiliki tujuan untuk memandirikan diri sendiri. Menurut sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menggariskan “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Sedangkan menurut Hamalik (2008:3) “pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat”. Untuk mewujudkan pendidikan tersebut, maka dibutuhkan sebuah kurikulum. Kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 memberikan kebebasan guru untuk memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, kreativitas, perhatian siswa, dan hasil belajar. Penerapan Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pembentukan karakter.

Menurut Haryati (2017); Fitri (2012:156), “pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari”. Karena itu, pembelajaran nilai-nilai karakter seharusnya tidak hanya diberikan pada arah kognitif saja, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di sekolah dan di masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan karakter dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, masyarakat, dan budaya bangsa.

Menurut Mufiwan (2015:3) “melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar IPS serta memiliki Keterampilan dan sikap yang baik dalam memecahkan persoalan serta masalah hidup dalam sosial masyarakat yang kompleks dilingkungannya”.

Menurut Susanto (2013:145) tujuan pembelajaran IPS yaitu “tujuan utama Pembelajaran IPS ialah untuk 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.”

Mengacu pada tujuan pendidikan IPS tersebut, maka dalam kegiatan pembelajaran IPS guru harus bisa memotivasi siswa untuk aktif, kreatif dan

inovatif, serta pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari Selasa yaitu tanggal 5 November dan hari Rabu tanggal 6 November 2019 di kelas IV SDN 16 Pagambiran untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran IPS. Pada saat peneliti melakukan observasi hari kedua yaitu pada hari Rabu tanggal 6 November 2019, dari hasil observasi tersebut peneliti melihat bahwa wali kelas IV sedang menerangkan pembelajaran IPS dengan Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup dengan Kompetensi Dasar 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Pada observasi tersebut, di peroleh fakta bahwa (1) Guru memberikan pembelajaran dengan metode konvensional dan penugasan. (2) Belum ada media pembelajaran yang meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS. (3) Guru menggunakan buku siswa dalam menjelaskan materi dan buku siswa juga dijadikan sebagai media pembelajaran. (4) Belum adanya penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IV Ibu Afriyeni, S.Pd pada hari Jumat tanggal 7 November dan hari Selasa tanggal 12 November 2019. Dari hasil wawancara itu, diperoleh fakta bahwa guru dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran. Hanya saja media konkret yang digunakan guru kurang mampu menarik minat belajar siswa yang suka bermain, berbicara diluar topik pelajaran dalam proses

pembelajaran. Sehingga saat sesi latihan, banyak siswa yang tidak bisa menjawab soal latihan sehingga ada siswa yang mencontoh jawaban temannya atau mengosongkan jawabannya. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Melihat hasil tersebut maka perlu adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi belajar IPS dan perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar siswa tertarik mempelajari IPS, karena ilmu sosial sangat diperlukan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian sebelumnya, beberapa peneliti telah mengembangkan berbagai media pembelajaran, termasuk salah satunya media pembelajaran yang berbasis ular tangga ini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Elke Maisyarah (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 06 Cindikir Kecamatan Bungus Kota Padang”. Peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran yang berbasis ular tangga ini untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk itu dirasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga supaya lebih meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Media permainan ular tangga merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi kondisi di atas. Hal ini didasarkan pertimbangan bahwa ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan. Siswa SD sangat senang apabila diajak bermain. Belajar IPS akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan.

Kartikaningtyas, dkk (2014:663) menyatakan bahwa “Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Adaptasi permainan ini kedalam bentuk game edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPS yang dipelajari”. Jadi, media ular tangga merupakan media pembelajaran sambil bermain yang dapat digunakan oleh dua orang atau lebih dalam bentuk permainan yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 16 Pagambiran adalah :

1. Guru memberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional.
2. Belum ada media pembelajaran yang meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran terutama pembelajaran IPS.
3. Guru menggunakan buku siswa dalam menjelaskan materi dan digunakan juga sebagai media pembelajaran.
4. Belum adanya penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS.

5. Saat guru menjelaskan materi pelajaran, siswa terlihat berbicara diluar topik pelajaran sehingga saat sesi latihan, banyak siswa yang mencontoh jawaban temannya atau mengosongkan jawaban teman karena tidak paham.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka peneliti membatasi masalah pada Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku dengan Kompetensi Dasar mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya dilingkungan sekitar sampai provinsi di SD Negeri 16 Pagambiran Jl. Pengambiran, Pagambiran Ampalu Nan XX, Lubuk Begalung, Padang yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan pengembangan ini adalah :

1. Untuk menghasilkan Media pembelajaran IPS berbasis ular tangga untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan Media pembelajaran IPS berbasis ular tangga untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Melalui pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga , peneliti berharap dapat memberikan manfaat, adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah, sebagai rujukan untuk memberikan motivasi kepada guru, agar lebih kreatif dalam mengembangkan bahan pembelajaran.
2. Bagi guru, sebagai alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, juga dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran guna penyelesaian masalah belajar yang ditemukan di dalam kelas.
3. Bagi siswa, untuk membantu mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial melalui media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.
4. Bagi mahasiswa, khususnya bagi mahasiswa yang bergerak dalam bidang pendidikan, diharapkan dapat menambah pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, agar nantinya dapat menjadi guru yang kompeten dibidangnya.

5. Bagi peneliti, sebagai penambahan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.
6. Bagi peneliti lain, sebagai sarana berbagi pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan dengan deskripsi sebagai berikut :

1. Media permainan ular tangga ini disusun untuk siswa SD kelas IV tema 8 Daerah Tempat Tinggalku pada pembelajaran IPS.
2. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Materi yang dikembangkan adalah materi Tema 8 Subtema 1 pembelajaran 3 dan 4, Subtema 2 pembelajaran 3 dan 4.
4. Bentuk fisik produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan *software editing Photoshop dan Powerpoint*.
5. Jenis tulisan menggunakan *font Grabiola* yang berukuran 18.
6. Warna yang digunakan warna yang cerah pada umumnya disukai oleh anak-anak.
7. Permainan ular tangga ini disajikan dalam bentuk cetak.
8. Ukuran yang digunakan yaitu A4 (21 cm x 29,7 cm).

H. Definisi Operasional

Fungsi dari media yang sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung didalam hasil belajar siswa sehingga peserta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, disinilah letak pentingnya media dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung.

1. Media permainan ular tangga merupakan alat komunikasi penyampaian pesan kepada peserta didik berbentuk papan permainan ular tangga yang berisikan pertanyaan yang sesuai dengan KI dan KD yang sudah dipelajari.
2. Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan sosial.