

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Proses pembelajaran menjadi kegiatan utama sekolah. Menurut (Junaedi, 2019) pembelajaran yaitu seluruh usaha yang dilaksanakan dari pendidik sehingga berlangsung tahapan belajar dalam diri siswa. Dijelaskan dari (Anwar, 2019) pembelajaran efektif merupakan sebuah pembelajaran yang memberikan kemungkinan bagi peserta didik sehingga mampu belajar dengan mudah, menyenangkan, juga mampu memperoleh tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Tahapan pembelajaran mampu berlangsung jika ditemukanya hubungan timbal balik pada guru bersama siswa terhadap lingkunganya dengan tujuan memperoleh tujuan pendidikan yang ditetapkan. Pendidik memiliki peran sangat utama dalam konteks mengarahkan siswa menjadi pribadi yang bertanggung jawab (Nugroho, 2018). Pendidikan tidak sekedar mengembangkan intelektual saja, namun meningkatkan semua kemampuan yang terdapat pada siswa.

Menurut (Nurjannah, 2021) berpendapat bahwa pengelolaan pembelajaran yaitu serangkaian aktifitas guru dalam memunculkan serta mempertahankan organisasi pembelajaran secara efektif. Untuk tahapan pembelajaran, guru memiliki peran secara penting seperti dalam menentukan metode pembelajaran secara efektif serta mendukung siswa memperoleh pengalaman belajar secara berharga (Sulistyo, 2016). Pembelajaran yang terdapat di sekolah dasar terdapat tahapan yang mampu menjadi penentu untuk keberhasilan pembelajaran tersebut yang mana tahapan pembelajaran

itu dirancangs serta ditentukan dari guru (Alfiansyah, 2018). Perhatian guru ketika tahapan pembelajaran di kelas mampu mempengaruhi prestasi atau juga hasil belajar siswa, dikarenakan pemanfaatan metode pembelajaran secara baik ketika kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran yang berjalan umumnya siswa lebih sering memahami sebatas terkait dengan teori yang menciptakan siswa kurang mengetahui materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini dikuatkan pada pendapat dari (Nurrita, 2018) Pembelajaran di kelas lebih difokuskan untuk kompetensi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Akan tetapi minimnya pengaplikasian dari teori yang telah disampaikan dari guru untuk kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memahami secara menyeluruh pada materi sebuah pelajaran. Hasil proses belajar secara baik mampu diperoleh dengan interaksi pada beberapa faktor yang saling berkaitan satu dan lainnya. Salah satu komponen utama untuk kegiatan pembelajaran merupakan pemanfaatan variasi media pembelajaran.

Menurut Hamka, 2018 bahwa media pembelajaran adalah media pendukung berupa fisik atau juga non fisik secara sengaja dimanfaatkan menjadi penghubung dari tenaga pendidik terhadap didik ketika memahami materi pembelajaran sehingga lebih efektif juga efisien (Nurfadhillah & 4A, 2021). Media pembelajaran mampu memberikan motivasi peserta didik ketika proses pembelajaran, dijelaskan dari Arsyad pada (Hadiana et al., 2018) menjelaskan mengenai pemanfaatan media pembelajaran pada kegiatan

belajar mengajar mampu menciptakan harapan juga minat baru, menciptakan motivasi maupun rangsangan aktifitas belajar, serta juga mmebawa berbagai pengaruh psikologi terhadap siswa.

Menurut (Jalinus & Ambiyar, 2016) pemanfaatan media untuk aktifitas belajar mengajar mempunyai pengaruh yang lebih banyak dengan alat-alat indra. Terhadap pemahaman isi pelajaran, dengan nalar mampu dijelaskan mengenai pemanfaatan media mampu lebih menjamin pemahaman secara lebih baik untuk siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan juga serta menciptakan siswa pada kondisi rasa bahagia juga gembira, dimana terdapat kontribusi emosial maupun mental. Pemanfaatan media pembelajaran sangat utama sehingga meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan kemudahan siswa dalam hal belajar, dikarenakan media mampu menciptakan hal-hal bersifat abstrak ke dalam lebih kongkrit (nyata).

Pemanfaatan media pembelajaran secara kurang variatif mampu berdampak pada kejenuhan serta kebosanan maupun kurang semangat pada peserta didik ketika menjalani proses pembelajaran, minimnya pemahaman siswa dengan materi yang diberikan, maupun hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan (Atiaturrahmaniah et al., 2021). Karakteristik peserta didik kelas IV yang masih senang bermain serta gemar terhadap sesuatu yang nyata serta mampu dilihat dengan indera penglihatan (Sabani, 2019). Sehingga dibutuhkan pemilihan media pembelajaran secara tepat disesuaikan terhadap materi pembelajaran maupun kebutuhan peserta didik sehingga

mampu membantu berjalanya kegiatan belajar mengajar secara menyenangkan.

Hasil wawancara yang dijalamkan dari peneliti bersama ibu Syafurah, S. Pd selaku guru kelas IV di MI Muhammadiyah 03 Doudo diperoleh adanya informasi, informasi yang diperoleh adalah minimnya materi muatan IPS pemanfaatan media pembelajaran sekedar dalam gambar-gambar sederhana saja yang disebabkan minimnya sarana prasarana sehingga belum mampu menjangkau pada semua kelas, juga minimnya ketersediaan buku yang mendukung sumber belajar yang menyebabkab dalam hasil belajar peserta didik maupun pendidik umumnya memanfaatkan metode ceramah saja, tidak ada keterlibatan siswa dalam proses pembelajarn. Keterbatasan waktu dari pendidik juga menyebabkan tidak terciptanya media yang secara khusus untuk pembelajaran IPS. Selama proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan penyampaian guru saja. Sehingga tidak memberikan kesempatan bagi siswa dalam berfikir kreatif serta aktif untuk menyampaikan pendapat maupun ide ketika pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh terhadap minat belajar yang kurang pada peserta didik, serta berdampak juga terhadap pemahaman peserta didik dengan materi pembelajaran yang masih kurang serta cepat lupa, dan mengakibatkan belum terperolehnya tujuan pembelajaran dengan keseluruhan (Musyadad et al., 2019).

Media pembelajaran sangat utama ketika proses belajar mengajar, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Pada proses pembelajaran meida menjadi komponen yang sangat utama untuk menumbuhkan suasana aktif

dari peserta didik. Dengan terdapatnya media mampu mendukung juga bagi peserta didik ketika proses pembelajaran, khususnya mendukung untuk upaya memberikan informasi kepada informan, pada konteks ini yaitu para peserta didik (Umarella et al., 2018). Pemanfaatan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan minat maupun keinginan siswa untuk belajar, meningkatkan hubungan guru dengan siswa maka siswa tidak merasa bosan ketika melaksanakan pembelajaran. Selain itu juga media mampu membangkitkan motivasi siswa dan menstimulasi kegiatan belajar (Faradila & Aimah, 2018). Dampak apabila didalam proses pembelajaran tidak terdapat media pembelajaran yaitu terdapatnya kesulitan ketika mengajar, materi yang disampaikan terkesan monoton juga siswa merasa bosan terhadap apa yang diajarkan dari pendidik (Tafonao, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran harus dapat mempersiapkan prasarana bagi siswa melakukan kegiatan belajar. Salah satu fasilitas yang perlu disediakan untuk pembelajaran adalah media. Media pembelajaran sangatlah banyak, salah satu media pembelajaran yang mampu dimanfaatkan siswa untuk materi macam-macam pekerjaan seperti *Snake Board Game*. Menurut (Mahatmi, 2021) *board game* merupakan sebuah permainan yang dijalankan diatas papan dengan menggunakan pion, kartu, dadu, maupun komponen khusus lainnya, memiliki aturan permainan serta goals. *Snake Board Game* sebagai perangkat pemberian informasi yang berbentuk papan dan kartu. Media *Snake*

*Board Game* sebagai pengembangan kartu permainan dengan permainan ular tangga yang dimodifikasi oleh peneliti menjadi lingkaran.

Untuk perkembangannya, siswa sekolah dasar lebih memilih belajar memanfaatkan gambar maupun warna-warna, akan tetapi tidak ada media belajar yang dimanfaatkan untuk pelajaran IPS. Maka sangat dibutuhkan pengembangan yang bersifat kontemporer sehingga mengikuti perkembangan peserta didik juga lingkungan yang terdapat pada sekitar mereka. Peneliti mengembangkan media kedalam permainan salah satunya dalam mewujudkan pembelajaran secara menantang serta tidak membosankan maka pembelajaran akan menjadi menyenangkan dalam memperoleh hasil belajar secara maksimal.

Ada berbagai penelitian yang telah dijalankan, misalnya yang dilaksanakan dari (Anjelinda et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Media *Board Game* pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau”. Dalam penelitiannya menyatakan terkait media pembelajaran *Board Game* dinyatakan praktis, valid serta layak agar dimanfaatkan ketika pembelajaran IPS kelas IV. Kekurangan pada penelitian ini terletak pada komponen media yaitu pada dadu dan box soal karena bahan yang digunakan mudah rusak, bahan yang digunakan terbuat dari kertas manila/buffalo yang tidak ada lapisan plastic/laminating sehingga rentan terkena air, serta gambar yang digunakan tidak banyak variasinya jadi terkesan biasa.

Penelitian yang dijalankan dari (Nurhayani et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Media *Board Game* pada Mata Pelajaran IPA Tema 1 Kelas

IV SDN Sindang Rasa Bogor”. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa pengembangan media *Board Game fun-learning* yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE ini dikatakan layak agar dimanfaatkan ketika kegiatan pembelajaran serta mampu memberikan kemudahan bagi guru atau juga peserta didik ketika aktifitas pembelajaran, hal tersebut dilandaskan dari tanggapan positif yang didapatkan pada hasil penilaian angket yang dilaksanakan peserta didik. Kekurangan pada penelitian ini terletak pada media yang dikembangkan kurang menarik karena desain gambar pada kartu soal dan kartu materi hanya berupa warna dan gambar sederhana dan papan permainan dicetak dalam bentuk benner bukan menggunakan bahan papan.

Terdapat juga penelitian yang dilaksanakan dari (Maryanti et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Permainan Tradisional Engrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar”. Dalam penelitiannya menyatakan terkait media *Board Game* berbasis permainan tradisional engrang batok memenuhi ketentuan aspek valid serta praktis juga layak dimanfaatkan untuk berbagai aktifitas pembelajaran. Kekurangan pada penelitian ini terletak pada media yang dikembangkan kurang praktis jika dibawa kemana-mana, karena bagian-bagian dari media cukup besar jika mau membawa/memindah media membutuhkan lebih dari satu orang untuk membawa semua komponen media tersebut.

Penerapan materi pembelajaran IPS berbasis media visual menjadi salah satu pilihan yang layak, sebagaimana telah dijelaskan di atas. Salah satu media yang dikembangkan khusus untuk siswa kelas IV adalah Snake Board

Game. Media ini selaras dengan tahap perkembangan dan preferensi siswa, karena mereka masih menemukan kesenangan dalam bermain dan tertarik pada unsur-unsur yang nyata dan merangsang secara visual.

Dengan pemanfaatan bentuk media ini, terdapat harapan akan integrasi yang efektif ke dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan pendidikan IPS bagi pendidik dan siswa. Sehubungan dengan tujuan tersebut, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Snake Board Game* pada Materi Macam-macam Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Doudo”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini muncul dari latar belakang permasalahan yang ada.

1. Bagaimana proses pengembangan media *Snake Board Game* pada materi Macam-macam Pekerjaan untuk siswa kelas IV MI Muhammadiyah Doudo?
2. Bagaimana kevalidan media *Snake Board Game* pada materi Macam-macam Pekerjaan untuk siswa kelas IV MI Muhammadiyah Doudo?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media *Snake Board Game* pada materi Macam-macam Pekerjaan untuk siswa kelas IV MI Muhammadiyah Doudo?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan media *Snake Board Game* pada materi Macam-macam Pekerjaan untuk siswa kelas IV MI Muhammadiyah Doudo?

### **C. Tujuan Masalah**

Dari rumusan masalah tersebut, sehingga untuk penelitian ini memiliki tujuan seperti di bawah ini.

1. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi dan menjelaskan langkah-langkah dalam pembuatan media untuk Permainan Papan Ular Macam-macam Pekerjaan untuk siswa kelas IV MI Muhammadiyah 03 Doudo.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kevalidan media *Snake Board Game* pada materi Macam-macam Pekerjaan untuk siswa kelas IV MI Muhammadiyah Doudo.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media *Snake Board Game* pada materi Macam-macam Pekerjaan untuk siswa kelas IV MI Muhammadiyah Doudo.
4. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan efektivitas media *Snake Board Game* pada materi Macam-macam Pekerjaan untuk siswa kelas IV MI Muhammadiyah Doudo.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat seperti di bawah ini.

1. Bagi Siswa

Pengembangan media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MI Muhammadiyah 03 Doudo pada materi Macam-macam Pekerjaan.

2. Bagi Guru

Pengembangan media ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru serta alternative mengenai penggunaan media pembelajaran berupa media *Snake Board Game* sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi Macam-macam Pekerjaan.

3. Bagi Peneliti

Memberikan informasi mengenai pengembangan media *Snake Board Game* serta bisa menjadi referensi penelitian selanjutnya.

**E. Batasan Penelitian**

Batasan-batasan untuk penelitian ini yaitu seperti di bawah ini.

1. Penelitian ini dilakukan di MI Muhammadiyah 03 Doudo Kelas 4 sejumlah 7 siswa.
2. Pengembangan media pembelajarannya adalah media *Snake Board Game*.
3. Model pengembangan yang dimanfaatkan dari peneliti memanfaatkan model ADDIE.
4. Fokus media *Snake Board Game* ini adalah pada pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
  - a. Kompetensi Inti
    - 1) Merangkul dan mempraktikkan prinsip-prinsip dan doktrin-doktrin keyakinan yang mereka pilih.
    - 2) Menunjukkan perilaku yang tulus, sopan, penuh kasih sayang, berperilaku baik, bertanggung jawab, dan percaya diri ketika

berinteraksi dengan orang yang dicintai, kenalan, pendidik, dan anggota komunitas.

3) Memperoleh pengetahuan tentang fakta melalui pengamatan (mendengarkan, mengamati, membaca) dan rasa ingin tahu tentang individu, makhluk yang diciptakan oleh kekuatan yang lebih tinggi, dan tindakannya, serta benda-benda yang ditemuinya di rumah atau lembaga pendidikannya.

4) 4) Menanamkan pemahaman bahasa secara komprehensif secara jernih, teratur, dan runtut, meliputi kreasi seni, aktivitas fisik yang mencontohkan kesejahteraan anak, dan pendekatan yang mencontohkan akhlak anak yang berbudi luhur dan keimanan yang teguh.

b. Kompetensi Dasar

3.3 Menjelajahi korelasi antara kegiatan ekonomi dan pekerjaan yang berbeda, serta dampaknya terhadap tatanan sosial dan budaya di daerah dan provinsi setempat.

4.3 Mengkomunikasikan temuan-temuan penyelidikan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai sektor pekerjaan, serta menyoroti pengaruhnya terhadap aspek sosial dan budaya lingkungan sekitar dan provinsi.

## F. Definisi Operasional

1. Media *Snake Board Game* adalah media yang bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran khususnya bagi kelas IV MI Muhammadiyah 3

Doudo untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Macam-macam Pekerjaan. Media *Snake Board Game* ini menggunakan papan dan Permainan ini mencakup kartu bergambar yang dimodifikasi, komponen putaran, papan permainan, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, papan jawaban, dan buku panduan.

2. Materi Macam-macam Pekerjaan menjadi salah satu materi yang terdapat di pembelajaran IPS Kelas IV MI Muhammadiyah 3 Doudo. Materi Macam-macam Pekerjaan berisi tentang Ada dua jenis pekerjaan: pekerjaan yang melibatkan produksi barang dan pekerjaan yang melibatkan penyediaan jasa.

