

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Setiap individu pada umumnya memerlukan suatu pendidikan, karena dengan adanya pendidikan individu tersebut dapat memperoleh suatu ilmu atau pengetahuan, nilai, maupun keterampilan sebagai usaha untuk membuat individu tersebut lebih paham terhadap suatu ilmu, serta mampu mengubah tingkah laku secara individu maupun kelompok. Akan tetapi, seiring perkembangan zaman kualitas dan mutu pendidikan dituntut untuk menjadi lebih baik lagi. Salah satu langkah atau upaya yang digunakan oleh pemerintah untuk memperbaiki kualitas pendidikan Indonesia adalah dengan memperbaiki sistem pendidikan, misalnya dengan cara memperbaiki kurikulum yang ada di Indonesia.

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013, dimana pada kurikulum ini peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik, dimana pada pembelajarannya menggabungkan beberapa mata pelajaran yang dijadikan satu dalam tema. Adapun muatan yang terdapat pada pembelajaran tematik salah satunya adalah muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS merupakan ilmu yang membahas mengenai kehidupan manusia atau permasalahan sosial di masyarakat (Afandi, 2015:89). Muatan IPS di setiap jenjang diajarkan secara berbeda, di sekolah dasar diajarkan secara terpadu. Muatan IPS memiliki banyak materi, salah satunya adalah kenampakan alam di Indonesia. Materi ini membahas mengenai macam-macam dan contoh kenampakan alam yang ada di Indonesia.

Hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik, peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lainnya, maupun peserta didik dengan lingkungannya dibutuhkan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Selain itu, komunikasi yang baik antar individu juga harus

ditanamkan kepada peserta didik. Hal ini dipertegas oleh Arsyad (2015) yang berpendapat bahwa proses belajar terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, untuk muatan IPS pada pembelajaran tematik dibutuhkan penghubung antara guru dan peserta didik guna untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar tersebut. Penghubung yang dimaksud adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran dijadikan sebagai alat oleh guru untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran kepada peserta didik. Seringkali media pembelajaran dipakai oleh guru untuk merangsang pikiran dan menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media harus dipilih dengan baik dan disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik, supaya dapat mendukung berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 5 di UPT SD Negeri 48 Gresik. Guru tersebut mengutarakan, jika dalam kegiatan belajar mengajar lebih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi dibandingkan menggunakan media pembelajaran, karena media pembelajaran yang tersedia di dalam kelas hanya untuk muatan matematika saja pada materi tertentu saja. Akan tetapi, penggunaan metode ceramah tidak terlalu diperhatikan oleh peserta didik, karena peserta didik di kelas tersebut memiliki karakteristik yang mudah jenuh, sedangkan penggunaan metode diskusi dilakukan oleh guru karena melihat kondisi peserta didik yang aktif dalam bergerak atau bertingkah laku.

Hal tersebut dibuktikan peneliti dengan melakukan observasi di kelas 5 di UPT SD Negeri 48 Gresik tersebut. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, terbukti jika peserta didik mudah jenuh dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru. Melalui observasi tersebut, guru juga mempertegas bahwa peserta didik di kelas tersebut juga mudah jenuh jika guru mengulang materi yang telah disampaikan. Berdasarkan karakteristik peserta didik tersebut, guru memberi saran kepada peneliti untuk melakukan penelitian atau

pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang mampu memanfaatkan keaktifan peserta didik dalam bergerak atau bertingkah laku.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi di atas, pemberian informasi mengenai materi pembelajaran dapat dilakukan dengan menyajikan media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Kejelasan mengenai siapa dan kapan permainan ular tangga diciptakan masih belum diketahui. Akan tetapi, ular tangga merupakan salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak sejak zaman dahulu hingga sekarang.

Sebelum menentukan ular tangga sebagai media pembelajaran, peneliti mencari penelitian terdahulu mengenai permainan ular tangga. Hal ini bertujuan untuk menemukan inspirasi dari penelitian terdahulu yang nantinya dari penelitian tersebut akan dikembangkan oleh peneliti. Terdapat penelitian terdahulu terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga, diantaranya adalah : (1) penelitian yang dilakukan oleh Yumarlin MZ (2013) dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar”, (2) penelitian yang dilakukan oleh Amilia Pramita dan Rudiana Agustini (2016) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa”, dan (3) penelitian yang dilakukan oleh Rifqi Fatihatul Karimah, dkk. (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa Smp/Mts Kelas VIII”.

Penelitian yang dilakukan oleh Yumarlin MZ (2013) dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menjadikan peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran, tetapi jumlah materi sains yang disampaikan dari produk media tersebut masih terbatas karena peneliti kurang memperhatikan ketepatan materi dengan rumusan tujuan yang ditentukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Amilia Pramita dan Rudiana Agustini (2016) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada

Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa”. Hasil penelitian tersebut menjadikan 93% peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, tetapi pelaksanaan uji coba menggunakan media ular tangga tersebut membutuhkan waktu yang lama, karena terdapat kartu soal pada media tersebut yang belum dibuka, sehingga perlu untuk didiskusikan kembali.

Penelitian yang dilakukan oleh Rifqi Fatihatul Karimah, dkk. (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa Smp/Mts Kelas VIII”. Hasil dari penelitian tersebut adalah ketika media permainan ular tangga diuji cobakan kepada siswa, media tersebut memiliki hasil yang sangat baik atau dapat dikatakan siswa sangat setuju apabila media tersebut diterapkan di sekolah. Akan tetapi, kesesuaian *background* pada papan ular tangga dan kartu soal kurang kontras, sehingga siswa kurang konsentrasi dalam membaca soal. Selain itu, penggunaan soal terlalu banyak, sehingga alokasi waktu untuk satu kali pertemuan kurang cukup.

Melihat dari kekurangan-kekurangan media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti di atas, serta dari hasil wawancara dan hasil observasi di atas, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran ular tangga dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan tersebut. Media tersebut akan dikembangkan peneliti menjadi media pembelajaran ular tangga berbasis kenampakan alam Indonesia, sehingga materi yang dituangkan dalam media ular tangga tersebut adalah materi kenampakan alam di Indonesia. Mengenai materi pembelajaran, peneliti mengambil pada muatan IPS di tema 1, sub tema 2 untuk pembelajaran 4.

Media pembelajaran ini dikembangkan peneliti dengan melihat keaktifan peserta didik dalam bergerak atau bertingkah laku. Isi materi yang dituangkan dalam media bisa mengajak peserta didik untuk menambah pengetahuan mengenai kenampakan alam Indonesia dan aktif bergerak atau berjalan dengan menjawab soal mengenai kenampakan alam Indonesia yang dituangkan dalam media pembelajaran ular tangga. Langkah ini diambil oleh

peneliti dengan harapan dapat menarik minat peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik dapat turut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengambil penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran UTANG BAPAK ALI (Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia) pada Kelas 5 di Sekolah Dasar**" dengan harapan media tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran UTANG BAPAK ALI (Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia) pada kelas 5 di sekolah dasar ?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran UTANG BAPAK ALI (Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia) pada kelas 5 di sekolah dasar ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran UTANG BAPAK ALI (Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia) pada kelas 5 di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran UTANG BAPAK ALI (Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia) pada kelas 5 di sekolah dasar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu :

1. Bagi Guru

Memberikan alternatif dalam menggunakan media pembelajaran, terutama di kelas 5 dengan materi pelajaran kenampakan alam Indonesia.

2. Bagi Peserta Didik

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Memberikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang serupa.

4. Bagi Keilmuan IPS

Mengembangkan cara menyajikan materi IPS melalui media pembelajaran

#### **E. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini diberikan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dikembangkan pada :

- a. KI :

- 1) Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru.
- 3) Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu serta kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. KD :

3.1. Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

4.1. Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya komunikasi serta transportasi.

c. Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia)

d. Subtema 2 (Manusia dan Lingkungan)

e. Pembelajaran 4

f. Muatan IPS

g. Materi pembelajaran kenampakan alam di Indonesia

2. Media pembelajaran dikembangkan pada ranah :

a. Kognitif : Menyebutkan kenampakan alam di Indonesia (C1)

b. Afektif : Menjawab pertanyaan dengan jujur, tanggung jawab, dan percaya diri (A1)

3. Pengembangan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis kenampakan alam Indonesia.

4. Media pembelajaran dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan model 4-D, yakni : *define, design, develop, dan disseminate*. Akan tetapi, model ini hanya dilakukan tiga tahap, yakni : *define, design, dan develop*. Tahap *develop* peneliti hanya melakukan validasi dan revisi saja, tanpa uji coba.

5. Teknik pengumpulan data hanya dilakukan peneliti dengan validasi, sehingga teknik analisis data yang diukur dari penelitian ini adalah dari segi kevalidan media.

