

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran memiliki suatu tantangan tersendiri untuk dapat meningkatkan mutu serta efektivitasnya yang sejalan dengan tuntutan nasional kemajuan dan perkembangan di era saat ini. Untuk itu saat ini guru lebih dituntut agar dapat memiliki keterampilan dalam mendesain programnya dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan ketika berada di ruang kelas. Sistem kegiatan pembelajaran yang efektif bisa diterapkan oleh pendidik dilaksanakannya dengan menggunakan keterampilan memakai ataupun memilih media untuk pembelajaran yang tepat. Menurut Hamalik dalam (Putri & Citra 2019) media pembelajaran bisa menambahkan minat dan juga gairah baru serta akan bangkit motivasi yang merangsang pembelajaran bahkan memberikan pengaruh atau imbas psikologis kepada peserta didik. Menurut Arsyad dalam (Atmoko, 'et al.' 2017) “Media pembelajaran bisa menambah serta memusatkan perhatian dari peserta didik agar dapat memberikan motivasi dalam belajar. interaksi berlebih yang terjadi secara langsung diantara peserta didik dengan lingkungannya dan memungkinkan peserta didik untuk dapat mandiri dalam melakukan kegiatan belajar disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki serta minatnya”.

Peningkatan kemampuan, kualitas, dan daya saing suatu bangsa merupakan hal terpenting yang bisa dilaksanakan oleh pendidik dari program pendidikan. Pendidikan merupakan bekal dalam menata masa depan yang lebih baik karena siswa akan diarahkan serta di bekali ilmu pengetahuan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting yaitu mempersiapkan generasi muda agar mempunyai potensi dan kecerdasan serta keterampilan yang kreatif. Dalam dunia pendidikan yang menjadi tokoh utamanya adalah seorang guru. Karena fasilitator dan sumber belajar

dalam pelayanan pendidikan merupakan tugas utama yang harus diemban guru sehingga pendidikan mampu maju dan berkembang sama halnya dengan kemajuan teknologi ilmu pengetahuan. Menurut (Samsudin, 'et al.' 2021) “Pengajar menjadi pemimpin dalam pendidikan artinya suatu proses yang bisa terjadi dimana antara suatu individu (pendidik) menyampaikan efek terhadap sekelompok individu yang lain (peserta didik) agar dapat tercapai suatu tujuan pendidikan secara bersama-sama”. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik perlu merancang suatu proses kegiatan belajar mengajar yang tepat serta benar, Termasuk ketika merancang pemakaian media pembelajaran agar baik Afandi dalam (Maesaroh 'et al.' 2021). Karena untuk menjamin kelangsungan hidup manusia, pendidikan lah yang berperan penting untuk mewujudkannya sehingga berbagai upaya perlu dilakukan agar pendidikan itu memiliki kualitas yang tinggi dan unggul.

IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial yakni sebuah mata pelajaran yang diajarkan untuk Siswa sekolah dasar diajarkan pembelajaran yang disebut studi sosial atau ilmu sosial untuk belajar tentang fakta sosial, peristiwa, dan ide. Sedangkan menurut (Umbara, 'et al.' 2020) “Salah satu pembelajaran penting yang sangat dibutuhkan dan diterapkan pada sekolah dasar yakni mata pelajaran IPS, karena pembelajaran IPS bisa menyampaikan sumbangan bekal kepada peserta didik guna menghadapi masalah sosial yang akan didapati oleh peserta didik kelak”. Pernyataan tersebut sejalan dengan Sapriya dalam (Siska, 'et al.' 2021) “secara konseptual, dari pembelajaran IPS dituntut agar dapat menjadi masyarakat negeri yang bertanggung jawab serta demokratis dan sebagai masyarakat global yang mencintai kedamaian”. Tujuan pembelajaran IPS adalah memastikan bahwa siswa memiliki informasi, sikap, dan kemampuan. yang bermanfaat untuk kebaikannya menjadi individu juga anggota warga masyarakat. Agar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat digemari oleh siswa guru dapat sekreatif mungkin menjadikan suasana kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan yaitu caranya dengan memakai media yang menghadirkan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran selain itu, guru dapat

memakai media dalam pembelajaran sebagai alat yang memiliki fungsi membantu untuk mempermudah pemahaman siswa. Hal ini sejalan sependapat dengan Yosita Ratri dalam (Ineu, 'et al.' 2020) media yang inovatif dalam pembelajaran harus tetap berlangsung serta dikembangkan pada sekolah dasar, salah satunya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang sampai sekarang masih perbincangkan sebagai suatu mata pelajaran yang cenderung hafalan dan membosankan.

Keberhasilan dari proses suatu pembelajaran tidak dapat terlepas dari peranan penting dari pendidik atau guru yang dapat mendorong minat serta memberikan motivasi untuk belajar kepada siswa dengan cara memakai media ketika pembelajarannya. Pemakaian media ketika pembelajaran akan lebih efisien, efektif, dan menyenangkan. Selain hal tersebut, penggunaan media pembelajaran berperan mengatasi kebosanan siswa dalam belajar dikelas. Menurut Slavin dalam (Wati, 2021) “pada prinsipnya anak-anak memiliki karakteristik cenderung suka bermain”. Karena ketika guru menggunakan media dalam pembelajarannya siswa dapat belajar sambil bermain. Menurut Arsyad dalam (Cindy Rahmawati, 'et al.' 2020) media pembelajaran sembari bermain mempunyai manfaat yang sangat penting pada jenjang usia SD yaitu, salah satunya memudahkan siswa untuk aktif, memahami dan menguasai materi yang sifatnya abstrak. Maka kegiatan belajar yang menyenangkan dan bisa mengambil minat siswa hendaknya dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran, maka perlu adanya suatu kreasi baru guna mengembangkan sebuah media dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan standar proses belajar mengajar.

Penggunaan sebuah media dalam pembelajaran dikelas sangat dibutuhkan di Sekolah Dasar terutama dalam proses penyampaian informasi kepada siswa. Karena memiliki akses ke sumber belajar dapat mendorong siswa untuk bekerja keras dan memahami konten dalam pembelajaran dikarenakan media lah yang bisa mengkonkretkan sifat abstrak dari materi

pelajaran. Menurut Sadiman dalam (Citra & Rosy 2020) Media dalam pembelajaran merupakan suatu benda yang berfungsi mengantarkan suatu informasi atau pesan dari pengirimnya kepada penerimanya hingga menyebabkan munculnya perhatian, rangsangan perasaan, pikiran, serta keinginan peserta didik agar dapat memunculkan proses pembelajaran. Terutama dalam implementasi kurikulum 2013 dibutuhkan media dalam pembelajaran yang mampu menopang keberhasilan pembelajaran bisa berlangsung dengan baik serta mampu memperkaya wawasan peserta didik ketika mempelajari materi pembelajaran yang telah diajarkan. Sedangkan menurut Sukiman dalam (Utami & Abdulah 2020) definisi media pembelajaran merupakan semua bentuk media pembelajaran menghubungkan data dan pesan yang dikomunikasikan antara dua pihak, merangsang pikiran siswa dan menarik perhatian mereka untuk membantu mereka mencapai tujuan belajar yang efisien dan efektif.

Dengan menggunakan media di kelas maka pembelajaran akan berlangsung secara efektif juga efisien. Kehadiran media dibutuhkan ketika kegiatan belajar dikelas khususnya bagi siswa yang memiliki rentang usia Sekolah Dasar yang berada dalam tahap mengenal serta memahami keadaan yang terjadi pada lingkungan sekitarnya secara langsung. Dengan demikian, media pembelajaran berguna untuk menunjang jalannya proses pembelajaran yang mampu membuat peserta didik paham akan pembelajarannya. Peneliti akan mengembangkan Media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) media ini sangat dibutuhkan guna memberikan fasilitas belajar kepada siswa agar dapat belajar secara aktif dan dapat membangun interaksi antar teman sehingga akan berdampak positif terhadap perkembangan dan sikap sosialnya. Dengan media pembelajaran UTAPIN “Ular Tangga Pintar” siswa dapat terlibat secara langsung sehingga dapat memudahkannya dalam memahami materi yang tersirat yang dikemas didalam sebuah permainan, media ini juga dapat merangsang siswa untuk memecahkan sebuah permasalahan tanpa disadari oleh siswa, perkembangan motorik siswa juga akan lebih meningkat sebab ketika

memainkan media ini siswa aktif bergerak sesuai dengan aturan permainannya. Menurut Satrianawati dalam (Utami & Abdulah 2020) bermain ular tangga mempunyai keunggulan yakni bisa menarik siswa dalam belajar, sebab siswa akan bermain dan melakukan pembelajaran diwaktu yang sama. maka kegiatan belajar yang umumnya memberikan kesan kaku dapat menjadikan menyenangkan dikarenakan terdapat media permainan ular tangga yang dimodifikasi. Sejalan dengan pernyataan tersebut maka, Pembelajaran dikelas membutuhkan media UTAPIN “Ular Tangga Pintar” agar tercipta pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Suasana pembelajaran apabila dirasa menyenangkan bisa meningkatkan pemahaman peserta didik ketika pembelajaran sehingga belajar mengajar dikelas bisa terjadi secara lancar. apabila menggunakan media ketika pembelajaran, peserta didik bisa merasakan jalannya pembelajaran yang menyenangkan (Salwani & Ariani 2021).

Hasil dari wawancara serta observasi dilakukan peneliti dengan 17 siswa kelas IV UPT SD Negeri 73 Gresik. pembelajaran berlangsung dengan kondusif, tetapi belum ada media pembelajaran yang inovatif. Media yang digunakan ketika pembelajaran oleh pendidik masih cenderung kurang memiliki menarik dan terbatas seperti media gambar yang ditempel dikelas, bahan-bahan untuk membuat media seperti kertas karton yang dibawa oleh guru dan memanfaatkan benda yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah seperti tumbuh-tumbuhan, benda konkret yang tersedia di dalam ruang kelas dan buku guru dan peserta didik dijadikan sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran di UPT SD Negeri 73 Gresik tergolong jarang menggunakan karena untuk membuat media membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak setiap pembelajaran memerlukan media akan tetapi ketika guru menggunakan media yang sederhana terdapat perubahan yang terjadi yakni interaksi dan motivasi belajar yang terjadi meningkat dan respon peserta didik sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Arsyad dalam (Novitasari & Kristin 2021) menjelaskan bahwa media mempunyai kegunaan positif yang

banyak contohnya menaikkan tingkat kesadaran tinggi di kelas serta mengubah sikap peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sehingga perlu membuat suatu inovasi baru yaitu media pembelajaran yang bisa membantu guru dalam meningkatkan kepekaan serta perilaku peserta didik ketika berlangsungnya pembelajaran agar lebih baik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Nurhadi, 2020) Menurut teori kognitivisme, orang belajar sebagai hasil dari interaksi mental mereka dengan lingkungannya, yang mengarah pada perubahan perilaku atau tingkat pengetahuan mereka. Menurut teori ini, media nyata harus digunakan di dalam kelas karena anak-anak belum mampu berpikir secara abstrak.

Ketertarikan peneliti untuk melakukan pengembangan media baru dalam pembelajaran sesuai inovasi dan kreativitas yang dapat memancing keinginan siswa agar belajar, serta mempermudah siswa dalam menyerap materi yang dipelajari yaitu menggunakan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar). Menurut Afandi dalam (Cindy Rahmawati, 'et al.' 2020) Media pembelajaran permainan ular tangga adalah jenis media inovatif sehingga memudahkan peserta didik agar mengingat pembelajaran yang sedang diajarkan, membuat peserta didik agar bekerjasama, serta membuat siswa aktif ketika belajar sambil bermain. Sejalan dengan pendapat tersebut maka, Saat menggunakan media ini siswa dapat belajar secara berkelompok sambil bermain sehingga dapat membangun interaksi antar teman dan mendorong siswa untuk dapat berpikir kritis. Dalam penggunaannya media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi yang digunakan.

Penelitian yang terdahulu digunakan oleh Penulis mengacu pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ineu, Oktapiani, & Giyartini 2020) yang berjudul “Pengembangan media ular tangga tentang lahirnya pancasila untuk IPS kelas V Sekolah Dasar” perbedaan dari pengembangan media ini terletak pada materi, desain, bahan, dan ukurannya. Peneliti

terdahulu menggunakan materi yang memuat lahirnya Pancasila. Desainnya masih sederhana dilihat dari segi warna yang digunakan kurang bervariasi dan cenderung hanya menggunakan warna yang sama, bahan dan ukurannya pun berbeda peneliti terdahulu menggunakan bahan kertas art paper berukuran A3 petunjuk permainannya menyatu di dalam media ular tangga.

Media pembelajaran pada penelitian kali ini menggunakan materi yang memuat kegiatan ekonomi, desainnya akan dibuat dengan berbagai macam gambar kegiatan ekonomi dan warna yang bervariasi, petunjuk permainan akan di buat di kertas yang terpisah dari media ular tangga. Media ular tangga dicetak menggunakan bahan banner berukuran 2,5 x 2,5 meter. Karena peneliti merasa bahan tersebut lebih awet, praktis dan ramah lingkungan dapat digunakan dimana saja serta memiliki ukuran yang cukup besar karena yang menjadi pion nya adalah siswa sehingga pada saat penggunaan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) siswa dapat belajar sambil bermain. Menurut Siswoyo dalam (Atmoko, 'et al.' 2017) “Alat permainan edukatif bisa dipergunakan menjadi pembelajaran menggunakan media sembari bermain”. media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) termasuk media yang berbahan flexi atau dicetak menjadi banner yang memiliki ukuran 2, 5 x 2, 5 meter. Menggunakan dadu yang berbahan dakron dan kain flanel berukuran 15 cm. semua material yang digunakan pun aman saat digunakan untuk anak-anak. Selain itu, media pembelajaran ini memuat pengetahuan dan pertanyaan mengenai materi kegiatan ekonomi dalam bentuk kartu yang akan diperoleh siswa untuk menambah wawasan dan dapat menambah minat belajar dan proses belajar mengajar dengan peserta didik dapat berjalan dengan lancar.

Permasalahan yang ada di kelas 4 UPT SD Negeri 73 Gresik adalah tidak adanya inovasi media yang dapat mampu menambahkan motivasi peserta didik untuk belajar. sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajarannya akan lebih mendalam serta untuk mengatasi rasa bosan dan lelah siswa ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran yang waktunya

cukup lama. Media yang ada masih terbatas dan kurang menarik, hanya ada media gambar yang ditempel dikelas, bahan-bahan untuk membuat media seperti kertas karton yang dibawa oleh guru, dan memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekolah saja. Dengan demikian Peneliti memilih judul penelitian **“Pengembangan Media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) Berbasis Tempat Tinggal siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang dijelaskan di bagian latar belakang, Berikut adalah rumusan masalah penelitian ini :

1. Bagaimana Pengembangan media UTAPIN “Ular Tangga Pintar” Berbasis Tempat Tinggal siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD?
2. Bagaimana hasil validitas media dan validasi materi terkait pengembangan media UTAPIN “Ular Tangga Pintar” Berbasis Tempat Tinggal Siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap Pengembangan media UTAPIN “Ular Tangga Pintar” Berbasis Tempat Tinggal siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut, dan didasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media UTAPIN “Ular Tangga Pintar” Berbasis Tempat Tinggal siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD
2. Untuk mengetahui hasil validitas media dan validitas materi terkait dengan pengembangan media UTAPIN “Ular Tangga Pintar” Berbasis

Tempat Tinggal Siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD

3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap Pengembangan media UTAPIN “Ular Tangga Pintar” Berbasis Tempat Tinggal siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD

D. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian ini di harapkan bisa memberi manfaat bagi :

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan pengetahuan serta pemahaman siswa terkait materi kegiatan ekonomi di kelas 4 SD
 - b. Menambah semangat serta minat belajar siswa sehingga pembelajaran akan berjalan dengan baik
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan inovasi baru yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi kegiatan ekonomi dikelas 4 SD
 - b. Menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan
3. Bagi Materi SD
 - a. Dapat menghadirkan media pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan materi yang diajarkan kepada siswa
 - b. Dapat memudahkan guru untuk menyampaikan informasi secara efektif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi tersebut
4. Bagi Peneliti
 - a. Dapat digunakan sebagai bahan penelitian untuk studi tambahan tentang pengembangan media
 - b. Hasil dari penelitian pengembangan media ini dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya

E. Batasan Masalah

Berikut adalah beberapa batasan penelitian ini:

1. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 73 Gresik Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik pada kelas IV berjumlah 17 siswa
2. Media pembelajaran UTAPIN dikembangkan berdasarkan pada :
 - a. Kompetensi Inti (KI)
 - 1) Menerima ajaran agama yang dianutnya
 - 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
 - 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah
 - 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
 - b. Kompetensi Dasar (KD)
 - 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya dilingkungan sekitar sampai provinsi
 - 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya dilingkungan sekitar sampai provinsi.
 - c. Mata pelajaran (IPS) Ilmu Pengetahuan Sosial
 - d. Materi kegiatan ekonomi
 - e. Media UTAPIN diharapkan dapat menunjang pembelajaran dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Kegiatan Ekonomi

3. Tahapan pengembangan media UTAPIN menggunakan Model 4-D meliputi Pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*), dan Penyebaran (*disseminate*)

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan yaitu suatu usaha yang dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik melalui pendidikan, pengembangan merupakan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan mental, moral, teknis, dan teoretis seseorang selama proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. dengan cara memperlancar proses pembelajaran agar menjadi efektif dan mencapai suatu tujuan pembelajaran serta dapat mendorong minat belajar siswa

3. Ular Tangga Pintar

Ular tangga pintar adalah permainan yang dapat memberi anak-anak alat yang mereka butuhkan untuk belajar sambil bersenang-senang dan membantu proses belajar mengajar berjalan lancar.

4. Materi Kegiatan Ekonomi

Materi kegiatan ekonomi yaitu materi berisikan tentang kegiatan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Aktivitas tersebut meliputi produksi, distribusi dan konsumsi