

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh orang dewasa agar seorang anak dapat mengembangkan potensinya dengan sempurna. Sebagai salah satu kebutuhan dasar, pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia itu sendiri. Pendidikan berperan dalam membentuk perilaku, sikap, kecerdasan, dan keterampilan seseorang yang kelak diperlukannya dalam hidup bermasyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal yang mendasar dan wajib diikuti oleh setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun. Oleh karena itu, baik pemerintah dan masyarakat memiliki tanggung jawab terhadap keberlangsungan penyelenggaraan pendidikan tersebut. Pada pelaksanaannya, di sekolah dasar siswa diberikan sejumlah muatan pelajaran seperti pendidikan agama, bahasa Indonesia, pendidikan kewarganegaraan, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial,

matematika, seni budaya dan prakarya, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, serta beberapa muatan pelajaran yang bersifat muatan lokal seperti bahasa daerah ataupun bahasa Inggris, yang berbeda bergantung pada tiap-tiap sekolah. Semua muatan pelajaran tersebut diberikan oleh guru agar siswa dapat menguasainya hingga akhirnya potensi yang dimiliki siswa berkembang dengan baik, baik dari segi sikap, perilaku, kecerdasan maupun keterampilan.

Pelaksanaan pendidikan mengacu pula pada budaya bangsa. Karena itu, pemberian muatan pelajaran tentang keragaman budaya Indonesia telah dilaksanakan sejak siswa berada di sekolah dasar. Hal tersebut dimaksudkan agar sejak dini siswa dapat mempelajari dan memahami budaya yang mereka miliki. Sehingga kelak diharapkan siswa dapat menjaga dan melestarikan keragaman budaya Indonesia, agar tidak terkikis oleh perkembangan budaya asing yang hadir baru-baru ini ke lingkungan siswa.

Pendidikan dasar sebagai pendidikan formal bagi generasi penerus bangsa dikemas berdasarkan karakter dan budaya bangsa yang ditetapkan melalui kurikulum. Salah satu muatan pelajaran yang di dalamnya membahas keragaman budaya Indonesia dan penting dipelajari siswa di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa sekolah dasar belum dapat memahami fenomena sosial secara utuh, namun mereka dapat diperkenalkan kepada fenomena sosial yang sederhana yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Seperti halnya

dengan keragaman budaya Indonesia. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi kehidupan sosial bermasyarakat yang sesuai dengan budaya bangsa. Pembelajaran IPS juga dapat mendorong siswa untuk saling pengertian terhadap orang lain, serta memusatkan perhatian siswa pada hubungan antar manusia dan pemahaman sosial. Selanjutnya, diharapkan bahwa kelak siswa akan mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan bermasyarakat.

Akan tetapi, terkadang dalam pelaksanaannya tujuan dari pembelajaran IPS itu sendiri tidak sepenuhnya dapat dipenuhi atau dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Winingsih memaparkan bahwa salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu sarana dan prasarana belum mendukung proses belajar mengajar, dalam artian sarana dan prasarana sekolah di Indonesia belum memadai.<sup>1</sup> Sejalan dengan hal tersebut Suwarna menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS guru tidak bertindak sebagai fasilitator melainkan sebagai sumber belajar dan pengelolaan kelas belum dapat dilakukan secara maksimal oleh guru sebab informasi yang disajikan hanya dari buku.

---

<sup>1</sup> Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1.1 (2015). h. 79

Uraian tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS belum optimalnya penggunaan media pembelajaran pendukung. Berdasarkan pada observasi dan wawancara analisis kebutuhan yang telah dilakukan kepada guru kelas IV SDN Pinang 4 Kota Tangerang, dalam pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya Indonesia, media yang digunakan oleh guru terbatas pada buku tematik dan media gambar. Hal tersebut menjadikan siswa tidak sepenuhnya terlibat dan kurang tertarik dalam pembelajaran IPS. Sehingga selama pembelajaran IPS berlangsung, siswa tidak terlalu antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Media dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, biasanya terbatas pada penggunaan buku tematik dan alat peraga yang umum digunakan seperti globe, peta, dan gambar. Jarang sekali guru mencoba sesuatu yang baru seperti melibatkan permainan edukatif sebagai selingan dalam pembelajaran. Padahal menurut penuturan guru, siswa akan menjadi lebih tertarik dan ikut terlibat dalam pembelajaran saat guru menggunakan media ke dalam kelas. Akan tetapi, untuk berbagai alasan guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran IPS. Guru menjelaskan bahwa tidak menggunakan media selain gambar, seperti halnya media permainan, dikarenakan terbatasnya media yang terdapat di sekolah dan terbatasnya waktu guru untuk menyiapkan media itu sendiri.

Sebenarnya bukan hal yang baru jika guru menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan sebagai pendukung proses

pembelajaran IPS di sekolah dasar. Sanjaya menyatakan bahwa mengajar pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa. Dengan demikian, konsep belajar bukan saja akan mewarnai tindakan guru dalam pengelolaan pembelajaran, akan tetapi dapat menentukan rancangan media yang digunakan guru.<sup>2</sup> Oleh karena itu, penggunaan media permainan dapat menjadi pilihan oleh guru dalam mengatasi permasalahan yang ada serta dapat pula memberikan pengalaman belajar yang baru kepada siswa. Guru dapat mempraktikkan teori-teori dalam mengajar yang telah dipahaminya dan memadukannya dengan penggunaan media permainan dalam pembelajaran IPS di kelas. Sehingga diharapkan pada terlaksana proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Sebagaimana yang dijelaskan oleh M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz:

Jika otak anak terus dikejar dengan teori-teori, anak akan merasa bosan dan akhirnya menjadikan belajar hanyalah sebagai kewajiban semata, bukan kebutuhannya. Dengan belajar sambil bermain akan tercipta suasana yang menyenangkan, jika pembelajaran sudah menyenangkan, maka akan banyak hal yang mudah diingat oleh peserta didik.<sup>3</sup>

Terdapat banyak sekali media dalam bentuk permainan yang dapat digunakan oleh guru sebagai selingan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, seperti *puzzle*, ludo, monopoli, dan ular tangga. Semua media permainan tersebut sudah tidak asing lagi bagi guru dan siswa, karena

---

<sup>2</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017). h. 22

<sup>3</sup> M Thobroni dan Fairuzul Mumtaz, *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain Dan Permainan* (Yogyakarta: Katahati, 2011). h. 40

mudah didapatkan serta mudah dalam penggunaannya. Seperti halnya media ular tangga dan *crossword puzzle*. Melsi menuturkan bahwa media ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya.<sup>4</sup> Dan menurut Sudiarta, *crossword puzzle* adalah suatu permainan kata yang berbentuk serangkaian ruang-ruang kosong berbentuk kotak berwarna hitam dan putih.<sup>5</sup> Dalam penggunaannya siswa diajak untuk mengisi ruang kosong tersebut sehingga membentuk kata yang tepat sesuai dengan petunjuk yang ada.

Kedua media tersebut dapat dipilih dan dipadukan oleh guru sebagai media yang menarik dan mendukung pembelajaran IPS di kelas. Penelitian yang dilakukan oleh Triwahyuni menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut berdasarkan pada presentase peningkatan hasil belajar IPS sebesar 80.08%.<sup>6</sup> Selain melatih kemampuan mengingat siswa, penggunaan *crossword puzzle* dalam pembelajaran juga dapat

---

<sup>4</sup> Eka Setiawati, Desri, dan Elih Solihatulmilah, “Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak,” *Jurnal Petik*, 5.1 (2019). h. 86

<sup>5</sup> Nyoman Sudiarta, *TekaTeki Silang Ilmu Pengetahuan Alam: Buku Penunjang untuk Guru SD/MI* (Jemberana: Surya Dewata (SD), 2020). h. 1

<sup>6</sup> Evi Triwahyuni, “Penggunaan Media Ular Tangga Sebagai media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar Siswa Kelas V di SDN Sumberpucung 07 Kabupaten Malang,” 2012 <<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=54043>>. (Diakses tanggal 17 Agustus 2020)

meningkatkan hasil belajar IPS. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Januari, penggunaan *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta meningkatkan hasil belajar IPS, dengan presentase peningkatan ketuntasan hasil belajar IPS sebesar 86,36%.<sup>7</sup> Dalam penggunaannya di kelas, guru tidak akan menemukan kesulitan yang berarti sebab kedua media tersebut telah diketahui dan sering dimainkan oleh siswa.

Media Ular Tangga Teka-Teki merupakan media hasil modifikasi dan perpaduan antara ular tangga dan *crossword puzzle*. Dalam pembelajaran IPS, media Ular Tangga Teka-Teki dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendukung dalam mempelajari materi keragaman budaya Indonesia. Penggunaan media Ular Tangga Teka-Teki dapat memberikan pengalaman yang baru dan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri dengan terlibat langsung dalam proses pembelajaran IPS. Siswa dapat bermain secara berkelompok menggunakan media ular tangga seraya mengisi pertanyaan yang terdapat pada *crossword puzzle*. Dengan adanya keterlibatan siswa, maka proses pembelajaran IPS akan berlangsung dengan aktif. Siswa juga dapat melatih kemampuan menganalisa dengan memecahkan pertanyaan yang terdapat pada *crossword puzzle*.

Dengan adanya masalah-masalah tersebut, maka media yang mendukung pembelajaran IPS di sekolah dasar perlu dikemas sedemikian

---

<sup>7</sup> Sukma Triani Januari dan Suprayitno, "Penggunaan Media Games Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar," *JPGSD*, 1.3 (2014).

rupa sehingga materi yang disampaikan dapat dikuasai oleh siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menggunakan media ular tangga dan *crossword puzzle* dapat menjadi pilihan dalam proses pembelajaran IPS. Diperlukan adanya pengembangan dengan harapan proses pembelajaran IPS dapat berlangsung dengan aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membahas tentang pengembangan media Ular Tangga Teka-Teki yang diintegrasikan pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang diteliti yaitu:

1. Siswa tidak sepenuhnya terlibat aktif dalam pembelajaran IPS karena kegiatan berlangsung dengan hanya terpaku pada buku siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik serta apa adanya menjadikan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPS.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dibatasi dan difokuskan pada

pengembangan media Ular Tangga Teka-Teki pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang diteliti yaitu “Bagaimana mengembangkan media Ular Tangga Teka-Teki pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Ular Tangga Teka-Teki pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

#### **F. Kegunaan Hasil Penelitian**

Manfaat hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

##### **1. Secara teoritis**

Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran yang berbentuk media Ular Tangga Teka-Teki. Produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar yaitu memberikan kontribusi terhadap adanya peningkatan pengetahuan dan aktifnya partisipasi siswa pada pembelajaran IPS kelas IV materi Keragaman Budaya Indonesia menggunakan media permainan.

##### **2. Secara Praktis**

a. Bagi Guru

Produk hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sesuatu yang baru bagi guru dalam proses pembelajaran IPS yang inovatif menggunakan media permainan yang telah diketahui oleh siswa, untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS serta sebagai evaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya.

b. Bagi Siswa

Media berbentuk permainan ular tangga hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari keragaman budaya Indonesia dengan bersemangat dan menyenangkan sehingga pada akhirnya akan timbul penguasaan materi yang didasari keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Hasil produk dapat menambah koleksi sekolah terhadap media pembelajaran yang baru. Dengan adanya media yang baru diharapkan terjadinya peningkatan proses pembelajaran. Serta membantu mengarahkan persepsi orang tua bahwa di sekolah tidak hanya belajar mencari ilmu dari guru atau dari buku, tetapi juga belajar dengan aktif melalui permainan yang edukatif.