

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam hidup manusia agar dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam manusia itu sendiri. Tidak ada manusia yang dilahirkan di dunia ini dapat memecahkan suatu masalah tanpa melalui proses pendidikan. Oleh karena itu pendidikan merupakan wadah untuk manusia mengembangkan potensi yang sudah dimiliki. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara¹

Sesuai dengan undang-undang di atas, pendidikan dapat membentuk manusia menjadi lebih cerdas dalam berbagai aspek seperti aspek intelektual, spiritual, sosial, emosional dan memiliki akhlak yang mulia serta menjadi pribadi yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan tujuan bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 pada alinea ke-4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

¹ https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf, diakses pada tanggal 16 Desember 2019, 11.05 WIB

Pemerintah berperan sebagai penyelenggara negara dalam bidang pendidikan, seperti yang diamanatkan oleh UU Sisdiknas, 2003 bahwa pemerintah dan pemerintah daerah berhak mengarahkan, membimbing, membantu, dan mengawasi penyelenggaraan pendidikan, serta berkewajiban memberikan layanan dan kemudahan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara tanpa diskriminasi.² Langkah konkret pemerintah dalam menyelenggarakan pendidikan nasional ada beberapa jalur, salah satunya ialah jalur pendidikan formal. Pendidikan formal ini dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan menengah atas serta perguruan tinggi.

Dalam tingkatan pendidikan, pendidikan dasar sangatlah penting karena pendidikan dasar adalah tahap yang menentukan perkembangan anak kedepannya. Pendidikan formal di Sekolah Dasar memuat beberapa muatan pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Keterampilan, Agama, PPKn, Seni Budaya dan Prakarya.

IPS adalah salah satu muatan pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan ilmu-ilmu sosial. Melalui muatan pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Kedepannya peserta didik akan menghadapi tantangan berat

² | Nyoman Temon Astawa, 'Memahami Peran Masyarakat Dan Pemerintah Dalam Kemajuan Mutu Pendidikan Di Indonesia', Jurnal Penjamim Mutu, vol.3 ,2017, hal.197–205.

karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu muatan pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.³

Namun dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dinilai membosankan bagi para peserta didik, dikarenakan materi pembelajarannya yang terlalu luas dan banyaknya hafalan. Kebosanan dalam proses pembelajaran IPS juga terjadi karena materi pelajaran yang terlalu kaku, dan tidak dikaitkan dengan konteks kehidupan peserta didik. Belum lagi pemilihan metode guru yang kadang kurang menarik dalam memaparkan materi yang akan dipelajari, serta suasana pembelajaran yang kurang aktif dan kreatif membuat peserta didik makin tidak tertarik.

Setiap mata pelajaran mempunyai metode tertentu sesuai dengan kekhususan mata pelajaran tersebut, oleh karena itu guru hendaknya dapat menentukan metode apa yang paling efisien bagi mata pelajarannya sehingga tujuan pengajaran tercapai secara efektif. Perlu diketahui bahwa setiap metode mempunyai keunggulan dan kelebihannya. Oleh karena itu dalam proses kegiatan pembelajaran dapat digunakan lebih dari satu metode (multi metode).⁴ Sejalan dengan dunia pendidikan yang terus menerus berubah tuntutan yang ada pasti akan

³ Siti Malikhah Towaf, *Pendidikan Karakter Pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jurnal Ilmu Pendidikan.vol 20(1), 2014, hal. 75-85

⁴ Risma Hartati, '*Metode Pengajaran Ips Yang Efektif Di Sd*', Jurnal Pendidikan IPS, vol.5(1), 2018,hal. 43-53.

terus berubah seiring zaman. Pendidikan saat ini juga sudah berubah, proses pembelajaran yang berlangsung bukan hanya sekedar mentransfer ilmu dari guru ke peserta didik melainkan membuat proses pembelajaran itu menjadi bermakna. Sehingga belajar bukan hanya sekedar menghafal tetapi juga mengetahui manfaat dari apa yang dipelajari. Oleh karena itu guru harus kreatif dalam memilih metode, model dan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didiknya menjadi lebih aktif serta memahami materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Jati 03 Pagi dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan masih berpusat pada guru. Dalam tema 7 tentang Peristiwa dalam Kehidupan peneliti juga menemukan kekurangan dari materi tematik yang tidak menjelaskan kronologis serta tidak ada pengelanaan tokoh-tokoh selain tokoh proklamator. Selain itu kesulitan yang dihadapi dalam memaparkan materi pembelajaran IPS di kelas V adalah kurangnya media pembelajaran yang konkrit untuk melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran IPS di kelas V khususnya materi tentang sejarah kurang menarik minat para peserta didik. Dengan kurang minatnya para peserta didik akan memunculkan rasa bosan dalam belajar yang mengakibatkan daya serap terhadap pelajaran menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar para peserta didik.

Solusi dari masalah di atas ialah, peneliti memilih untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *board game* atau permainan papan yang sudah dimodifikasi menjadi *board game* ular tangga deklarasi. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyimpulkan penggunaan media *board game* berupa “Monopoli Keberagaman” pada tema Indahya Keragaman di Negeriku dengan subtema Indahya Keragaman Budaya di Negeriku dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar dapat menjadi lebih efektif⁵ begitu pula dengan penelitian sebelumnya tentang Pengembangan Media Ular Tangga Tentang Lahirnya Pancasila Untuk IPS Kelas V juga menyimpulkan penggunaan media ini dapat menghilangkan kejenuhan pada peserta didik dalam belajar materi sejarah⁶. Oleh karena itu peneliti memilih mengembangkan media *board game*, selain itu penggunaan media permainan ini dapat memberikan pengalaman baru dalam belajar, karena permainan ini dibuat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membuat peserta didik terbebani dalam proses pembelajaran, meningkatkan rasa solidaritas dan meningkatkan kerja sama antar peserta didik. Karena pada dasarnya ketika suasana pada proses pembelajaran yang berlangsung telah menyenangkan, maka

⁵ Indah Fitriani dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahya Keragaman di Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV*, Jurnal Profesi Keguruan Vol 5(1), 2019 hal.81

⁶ Oktapiani, A.I.R., Sumardi, S. and Giyartini, R., *Pengembangan Media Ular Tangga tentang Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V SD*. Indonesian, Journal of Primary Education, 4(1),2020, hal.56-68.

materi yang diajarkan pada peserta didik akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh para peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa layak untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* (RnD) dengan judul “Pengembangan Media *Board Game* Deklarasi Pada Tematik Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Muatan Pelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Selain itu, peneliti juga berharap pengembangan media ini dapat menambah minat serta meningkatkan motivasi para peserta didik dalam belajar khususnya pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Peserta didik cenderung merasa cepat bosan, jenuh dan kurang antusias dalam proses pembelajaran IPS.
2. Guru belum memunculkan inovasi media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk membuat peserta didik tertarik dan antusias dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Dari fokus masalah yang telah dipaparkan, peneliti membatasi masalah dalam pengembangan sebuah produk yaitu, pengembangan, kelayakan dan efektifkah media *board game* deklaras pada tematik

tema 7 peristiwa dalam kehidupan muatan pelajaran IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana mengembangkan media *board game* deklarasi pada tematik tema 7 peristiwa dalam kehidupan muatan pelajaran IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Apakah media *board game* deklarasi pada tematik tema 7 peristiwa dalam kehidupan muatan pelajaran IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar layak digunakan?
3. Apakah media *board game* deklarasi efektif digunakan pada tematik tema 7 peristiwa dalam kehidupan muatan pelajaran IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?

E. Manfaat penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini dapat dilihat secara teoritis dan praktis yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran IPS.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk peneltiian selanjutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk mengajarkan materi IPS di Sekolah Dasar dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan.
- b. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari, mempermudah proses pembelajaran, menarik perhatian dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga pembelajaran yang bermakna.

