

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada hakikatnya memiliki fungsi sebagai kesempatan kepada setiap masyarakat untuk dapat mengembangkan potensi secara optimal dan ikut berpartisipasi dalam pembangunan bangsa yang semakin moderen. Perkembangan teknologi saat ini tidak bisa kita pisahkan dari kehidupan sehari-hari, misalnya saja kebutuhan akan koneksi internet seakan-akan sudah menjadi keharusan. Perkembangan teknologi saat ini menjadikan pembangunan suatu bangsa memprasyaratkan adanya komponen sumber daya manusia (SDM) yang pandai dalam memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai modal awal.

Di era 4.0 ini menuntut kita untuk melakukan aktivitas dengan seefektif mungkin sehingga peran teknologi sangat dibutuhkan sebagai salah satu penunjang aktivitas terutama dibidang pendidikan. Indonesia dilihat dari perkembangan teknologi di dunia menurut lembaga Internasional Telecommunication Union (ITU) dalam penetapan ranking ICT Development Indeks (IDI) mendapat peringkat 108 dari 167 negara

di dunia<sup>1</sup>. Sedangkan berdasarkan riset Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia dan UNESCO tahun 2014, sebanyak 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia adalah pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan yang utama untuk komunikasi.

Sejalan perkembangan teknologi informasi, lembaga pendidikan mulai gencar melakukan inovasi terhadap kegiatan belajar mengajar. Suatu inovasi baru sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan karena dengan adanya inovasi baru tersebut kualitas pendidikan dapat ditingkatkan. Kegiatan belajar mengajar di setiap satuan pendidikan diharapkan mengarah pada basis teknologi.

Pendidikan adalah gerbang menuju kehidupan yang lebih baik dengan memperjuangkan hal-hal terkecil hingga hal-hal terbesar yang normalnya dilewati oleh setiap manusia. Karenanya pendidikan senantiasa merupakan pintu gerbang kemajuan bangsa.<sup>2</sup>

Berdasarkan Undang Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bab II pasal 3 disebutkan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar

---

<sup>1</sup> Sanou Brahim, *Measuring the Information Society Report* (International Telecommunication Union, 2015) h.22

<sup>2</sup> Teguh Wiyono, *Rekonstruksi Pendidikan Indonesia* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h.7.

manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”<sup>3</sup>

Pemerintah memiliki langkah konkret dari tujuan pendidikan nasional tersebut, yaitu melaksanakan pendidikan nasional dari beberapa jalur. Salah satunya adalah jalur pendidikan formal. Pendidikan formal ini dapat dilalui dari berbagai tingkat pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Pendidikan formal dimulai dari tingkat sekolah dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan atas. Bagi anak, tingkat pendidikan dasar sangatlah penting. Karena pendidikan dasar merupakan tahap awal yang dapat menentukan perkembangan pendidikan anak. Pendidikan formal tingkat sekolah dasar, yakni usia 7 sampai 12 tahun.

Pendidikan yang bermutu merupakan harapan dari banyak pihak, baik pemerintah, orang tua maupun peserta didik itu sendiri. Salah satu bagian dari pendidikan adalah pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS sebagai Ilmu yang membahas mengenai kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan kehidupan lingkungan. Indonesia memiliki kondisi kehidupan lingkungan yang kaya akan keanekaragaman budaya atau juga multikultur. *Bhinneka Tunggal Ika*, salah satu hal yang harus

---

<sup>3</sup> H.A.R Tilaar, *Media Pembelajaran Aktif* (Bandung: Nuansa, 2017), h.2.

diterapkan dalam diri. Melalui IPS, peserta didik diarahkan untuk memiliki pengetahuan mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia, dan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV SDN Karet 04, Kuningan, Karet, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, didapatkan informasi bahwa peserta didik pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya materi keberagaman budaya Indonesia yang terdapat tema satu (1) “Indahnya Keberagaman” subtema satu (1), peserta didik belum bisa mengetahui dan memahami secara baik mengenai pembelajaran tersebut. Guru hanya memberikan instruksi kepada setiap kelompok belajar peserta didik, untuk mencetak (*print*) gambar keragaman suku budaya di Indonesia, lalu dibuat menjadi kliping. Setiap kelompok belajar memaparkan hasil tugasnya di depan kelas dan peserta didik lainnya memperhatikan. Peserta didik mengatakan, meskipun setiap kelompok belajar telah memaparkan hasil tugas kelompoknya, tetapi masih ada peserta didik yang belum bisa mengetahui dan memahaminya dengan baik.<sup>4</sup> Pada dasarnya, ketika peserta didik hanya diinstruksikan untuk mendengarkan hasil

---

<sup>4</sup> Hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV SDN Karet 04, (pada tanggal 12 September 2019)

pemaparan tugas kelompok, kegiatan tersebut tidak bisa memusatkan perhatian peserta didik lainnya. Suasana kelas belum maksimal terkondisikan dengan baik, masih ada beberapa peserta didik yang berbicara dengan peserta didik lainnya, sehingga materi pembelajaran tidak bisa tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Keadaan suasana kelas yang baik dan menyenangkan akan menguatkan potensi daya berpikir peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru, nilai peserta didik yang berada di atas KKM hanya sebesar 42% dari 32 peserta didik dan yang di bawah KKM sebesar 58% dari 32 peserta didik, sedangkan KKM yang sudah ditargetkan sebesar 75% dari 32 peserta didik di kelas.<sup>5</sup> Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penempatan posisi duduk secara berkelompok akan memudahkan peserta didik untuk aktif berdiskusi dalam pembelajaran. Hanya saja kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik, guru harus menggunakan media sebagai

---

<sup>5</sup> Hasil belajar tema 1 kelas IV SDN Karet 04 , wawancara langsung, (pada tanggal 02 Oktober 2019)

penunjang suasana kelas yang baik dan menyenangkan, keaktifan peserta didik harus dilibatkan dalam penggunaan media.

Dengan melibatkan keaktifan peserta didik, peserta didik akan memproduksi pengetahuannya sendiri secara lebih mendalam dan lebih luas. Pada proses belajar dan pembelajaran di kelas, guru dan peserta didik memiliki peran yang sangat penting. Pengajaran, istilah yang mewakili peranan dominan guru sebagai pengajar, sedangkan pembelajaran menunjukkan peranan peserta aktif sekaligus mengoreksi peranan dominan guru.<sup>6</sup> Pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS, peserta didik pasif atau kurang terlibat aktif disebabkan pembelajaran IPS hanya disampaikan dengan metode ceramah, sehingga peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru (*oneway communication*). Peran penting guru adalah secara sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, memproses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya sendiri. Sangatlah penting seorang guru menyadari perannya yang berubah. Agar tetap memelihara perannya yang penting dan tidak menjadi penghambat secara teknis pengajaran, guru harus meninggalkan metode ceramah, dan beralih menjadi penggunaan

---

<sup>6</sup> *Ibid.*,

media pembelajaran yang didalamnya melibatkan keaktifan peserta didik, yakni aktivitas diskusi, penugasan, dan permainan.

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, serta mengefektifkan dan mengefisienkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dikemas dengan cara yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, begitu pula penyampaiannya.

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.<sup>7</sup> Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan khususnya pada peserta didik sekolah dasar seperti media cetak, visual, audio dan audio visual.

Salah satu contoh dari media pembelajaran yang khususnya dirancang untuk keperluan pembelajaran adalah media cetak permainan LARA CINTA (Ular Tangga Cinta Budaya), media pembelajaran ini bermodelkan permainan ular tangga yang memuat

---

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), h.4.

materi mengenai keragaman budaya di Indonesia. Guru dapat menggunakan media permainan LARA CINTA (Ular Tangga Cinta Budaya) dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik saat pembelajaran serta membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Pada dasarnya ketika peserta didik belajar dengan suasana yang menyenangkan, maka materi pembelajaran akan mudah diterima oleh peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti Indri Wulandari di SDN Guntur 03 Pagi,.<sup>8</sup> Peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berupa papan magnet pada siswa kelas V SD pada materi operasi hitung bilangan pecahan. Indri beranggapan bahwa materi tersebut masih dianggap ada kendala untuk dikuasai siswa dan memerlukan media yang bervariasi untuk mempermudah siswa. Berdasarkan hasil pengembangan Indri, inovasi perbedaan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pengembangan media pembelajaran dengan model permainan.

---

<sup>8</sup> Indri Wulandari, "*Pengembangan Media Papan Magnet Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Pecahan di Kelas V SD*", skripsi (Jakarta: FIP Universitas Negeri Jakarta, 2014), hh.83-84.

Hasil penelitian serupa dilakukan oleh Lathifah Hanum.<sup>9</sup> Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa Permainan SETAPARULA untuk membantu siswa memahami materi suku dan kebudayaan Indonesia serta sebagai alternatif media untuk membantu guru. Berdasarkan hasil pengembangan Lathifah, peneliti memiliki relevansi pada pengembangan media. Relevansi yang terdapat adalah keduanya mengembangkan media permainan dengan materi peta budaya Indonesia. Inovasi perbedaan yang dilakukan peneliti dari penelitian sebelumnya adalah mengembangkan media dengan muatan materi satu tema pembelajaran bukan hanya satu materi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Dwi Mukti dengan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Di Kelas V MI Wahid Hasyim*". Media pembelajaran ini bertujuan untuk melihat hasil minat belajar siswa kelas V MI pada muatan IPA. dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* pada muatan IPA materi daur air memiliki respon positif oleh siswa yang kemudian diperkuat dengan hasil evaluasi dengan nilai rata-rata 82 sehingga nilai siswa pada muatan

---

<sup>9</sup> Lathifah Hanum, "*Pengembangan Media Peta Keragaman Budaya Indonesia Tema Indahnya Kebersamaan dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*", skripsi (Jakarta: FIP Universitas Negeri Jakarta), hh.90-91.

IPA mengalami kenaikan 35.8% yang bisa disimpulkan memiliki respon baik. Berdasarkan hasil pengembangan oleh Fajar Dwi Mukti, peneliti memiliki relevansi pada pengembangan media. Relevansinya adalah mengembangkan media dengan menggunakan *Augmented Reality* dan berfokus pada satu materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development (RnD)* yang berjudul: “Pengembangan Media permainan ular tangga LARA CINTA Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”. Selain itu, peneliti juga berharap semoga media ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada tema “Indahnya Kebersamaan”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang sudah dipaparkan tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik dan bersifat monoton.
2. Guru hanya menggunakan metode konvensional (ceramah) dan penugasan.

3. Peserta didik kesulitan memahami pelajaran karena motivasi dan minat belajar yang rendah.
4. Suasana kelas yang kurang menyenangkan karena media yang itu-itu saja.
5. Peserta didik pasif atau kurang terlibat dalam pembelajaran.
6. Perlunya pengembangan media permainan ular tangga LARA CINTA pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV SD.

### **C. Fokus Pengembangan**

Melihat banyaknya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki, maka peneliti hanya memfokuskan penelitian pada pengembangan media peta keragaman budaya Indonesia tema satu “Indahnya Kebersamaan” subtema satu “Keberagaman Budaya dan Bangsa” dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah identifikasi masalah, dan fokus masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana pengembangan media

permainan Ular tangga Cinta Budaya tema 'Indahnya Kebersamaan' dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar?

### **E. Ruang Lingkup Pengembangan**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga budaya indonesia. Adapun ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut

#### **1. Pengembangan Bahan Ajar IPS**

Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran dalam bentuk media permainan ular tangga budaya indonesia.

#### **2. Jenjang Pendidikan**

Penelitian ini memilih jenjang sekolah dasar sebagai kewajiban mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Adapun kelas yang dipilih adalah kelas IV SD.

#### **3. Muatan Pelajaran**

Mata pelajaran yang dipilih adalah Ilmu Pengetahuan Sosial, dengan alasan masih kurangnya penelitian khususnya di bidang pengembangan pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

### **F. Manfaat Pengembangan**

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu

## **1. Kegunaan Secara Teoretis**

Penggunaan media permainan LARA CINTA (Ular Tangga Cinta Budaya) dapat digunakan dalam muatan pelajaran IPS SD, yakni untuk mengenalkan keberagaman suku budaya yang ada di Indonesia melalui permainan ular tangga, sehingga peserta didik dapat mengetahui keanekaragaman budaya dari berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia.

## **2. Kegunaan Secara Praktis**

### **A. Bagi Guru SD**

Hasil pengembangan berupa media permainan ular tangga budaya Indonesia dapat digunakan pendidik sebagai referensi ketika mengajarkan materi tentang keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD. Selain itu, diharapkan agar hasil pengembangan ini mampu menginspirasi pendidik lainnya agar dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didiknya.

### **B. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah. Produk hasil pengembangan media permainan ular tangga ini sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.