

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengetahuan Ilmu Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi peserta didik dan kehidupannya. Melalui mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) para peserta didik diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. melalui pelajaran IPS diharapkan para peserta didik dapat terbina menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.¹

Sehingga, IPS merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk ilmu sosial dan humaniora peserta didik serta kepekaan atau kepedulian terhadap masalah-masalah yang ada dilingkungan sosial dapat dipecahkan suatu masalah dengan diharapkan menghasilkan manusia yang memiliki jiwa sosial akan kepedulian dilingkungan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi warga negara *excellent*. Oleh karena itu dalam

¹ Bunyamin Maftuh dan Fakhri Samlawai. *Konsep Dasar IPS*. Primary School Teacher Development Project. 1998/1999, h. 2

pendidikan tidak hanya mentrasferkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga mentransferkan nilai-nilai sosial dan nilai-nilai kemanusiaan yang *universal*. Dengan transfer nilai sosial diharapkan peserta didik dapat menghargai kehidupan orang lain tercermin dalam tingkah laku serta aktualisasi diri, sejak usia SD hingga kelak dewasa nanti menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).

Keberhasilan pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dimana yang dimaksud dengan faktor eksternal adalah dari guru, orang tua, masyarakat, dan lain sebagainya. Perkembangan sosial pada anak usia sekolah dasar mengalami perluasan hubungan, selain keluarga mereka juga memulai suatu ikatan baru dengan teman sebayanya. Oleh sebab itu, ruang gerak sosialnya semakin luas, pengalaman kehidupan peserta didik sehari-hari sangat relevan dengan bidang kajian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Masyarakat masih menganggap materi IPS sebagai mata pelajaran yang dianggap tidak penting. Padahal pada kenyataannya mata pelajaran IPS mencakup kenyataan yang ada dalam masyarakat sehingga materi IPS dapat mengikuti perkembangan jaman. Terlebih pada mata pelajaran IPS yang kurang mendukung, menganggap bahwa materi IPS cenderung menghafal dan membosankan. Pada kenyataannya yang menjadi acuan dalam materi IPS Jaticempaka III, Bekasi.

Berdasarkan observasi pra penelitian bersama wali kelas IV SDN Jaticempaka III, Bekasi menggunakan metode pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dimana guru sebagai pusat dalam pembelajaran dan membuat peserta didik menjadi bosan. Selain itu, interaksi dan kerjasama antar peserta didik kurang terjalin sehingga kelas terkesan monoton. Dari proses kegiatan pembelajaran tersebut mengakibatkan kemampuan peserta didik menjadi rendah dan terbatas, terlihat dari hasil belajar yang didapat peserta didik melalui tes harian. Hasil pembelajaran IPS di SDN Jaticempaka III, Bekasi masih rendah, hal ini dapat dilihat berdasarkan data tes ulangan harian pada semester ganjil tahun pelajaran 2018-2019 memperoleh rata-rata nilai 61.75, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 46. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 13 dari 29 siswa. Adapun sisanya 16 siswa memperoleh nilai dibawah KKM (65). Hal ini dapat ditemukan bahwa penyebabnya yaitu kurangnya media pembelajaran, aktivitas siswa masih rendah, guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasa, sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran IPS dan cenderung bosan. Dengan munculnya rasa bosan dalam diri siswa akan mengakibatkan minimnya daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

kemampuan potensi yang dimiliki peserta didik berbeda-beda, maka model pembelajaran yang dipilih harus mampu memfasilitasi peserta didik. Dalam proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS dapat dikatakan berhasil jika guru dapat mengubah pembelajaran yang semula tidak menarik menjadi menarik, sulit menjadi mudah, tidak bermakna menjadi bermakna, dan peserta didik pasif menjadi aktif sehingga peserta didik tidak menjadikan pembelajaran IPS sebagai sebuah keterpaksaan akan tetapi menjadikan pembelajaran IPS sebagai sebuah kebutuhan. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa maka hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar dalam media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, guru harus mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai macam alasan, antara lain: keterbatasan waktu untuk membuat persiapan pengajaran, tidak tersedianya biaya dan sulit untuk mencari media yang tepat. Hal ini seharusnya tidak perlu bagi guru yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran, setiap media

memiliki karakteristik dan media digunakan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan saat kegiatan belajar mengajar.

Terdapat banyak sekali media pembelajaran yang dapat guru gunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Media ada bermacam-macam, ada media yang sederhana, yang murah, bahkan sampai diproduksi dengan harga yang paling mahal serta canggih. Salah satu media pembelajaran yang dirancang khusus untuk kegiatan belajar mengajar adalah ludo. Karena ludo merupakan permainan yang terkenal pada saat sekarang. Pandu dalam Ekawan mengatakan bahwa ludo adalah jenis permainan papan berpetak yang dimainkan 2-4 orang pemain, dimana para pemain berlomba-lomba menjalankan empat bidak mereka dari start sampai finish berdasarkan lemparan dadu.² Oleh karena itu, permainan ini merupakan permainan yang sudah sangat terkenal dan sudah diketahui serta tidak asing lagi bagi peserta didik, mereka sering memainkannya pada waktu luang. Ludo mempunyai keunggulan yaitu permainan yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena, permainan ludo adalah salah satu permainan tradisional menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh siswa.³ Guru dapat menggunakan ludo sebagai media

² Sendi Ekawan, dkk, *Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi*, Jurnal Sains dan Matematika Universitas Kristen Satya Wacana, 2015, Jurnal Radiasi 06 No.1, h.3

³ Sasmita Sindy Intan Mawarni Amkas, dkk, *Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018*, Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha 2017, vo:8 no 2. Hal 3

pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, karena permainan ludo sangat digemari oleh peserta didik dan populer dari zaman ke zaman. Apalagi sudah banyak sekarang permainan ludo dengan menggunakan *smartphone* yang sangat populer. Jadi, permainan ludo adalah permainan yang dapat menghibur dan menarik perhatian peserta didik serta peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam belajar yang memberikan pengalaman nyata dan umpan balik serta meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Salah satu permainan yang cukup digemari oleh masyarakat umum adalah permainan ludo.⁴ Guru dapat menggunakan permainan ludo sebagai media pembelajaran dikelas, karena permainan ludo adalah permainan yang sangat disukai oleh peserta didik dan sudah tidak asing lagi bagi peserta didik sehingga, memudahkan guru dalam menerapkan permainan ludo dalam pembelajaran. Oleh karena itu, adanya permainan dalam proses belajar dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan membuat peserta didik menjadi merasa senang dengan materi pembelajaran yang diajarkannya. Hal ini meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

⁴ Dian Sekarsari, Implementasi Metode LCM (Linier Congruent Method) Pada Permainan Ludo, Jurnal Teknik Informatika, STMIK Budi Darma Medan 2014, vol 1 no 1, h.2.

Permainan ludo dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran yang nantinya dapat membantu guru untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik khususnya dalam pembelajaran tematik. Permainan ludo dapat dibuat dalam bentuk cetak maupun digital. Namun, melihat kondisi dan fasilitas sekolah yang belum memadai maka penggunaan jenis permainan yang berbasis komputer sepertinya belum dapat diterapkan, untuk itu peneliti menggunakan media yang sederhana yang dibuat dalam bentuk cetak. Selain itu, sebagian besar peserta didik juga pernah mendengar permainan ludo atau pernah memainkan permainan ludo, sehingga hal ini memudahkan guru dalam menerapkan permainan ludo dan guru tidak terlalu jauh untuk menerangkan permainan serta guru hanya mengarahkan permainan ludo yang ada kaitannya dengan pembelajaran tematik.

Ludo yang dimaksud dalam penelitian ini, sangatlah berbeda dengan ludo yang ada dipasaran ludo ini adalah LORONG (Ludo Gotong Royong). Hal ini membedakan ludo yang beredar di pasaran dengan Lorong adalah adanya kegiatan gotong royong yang terdapat dalam setiap langkah permainan tersebut. Permainan LORONG, terinspirasi dari perkembangan zaman pada saat ini, dimana warga negara Indonesia sudah mulai melupakan nilai-nilai kerjasama yang berlaku dalam masyarakat. Perilaku warga Indonesia saat ini cenderung keras, cepat ekseleratif dalam menyelesaikan sesuatu, sudah tidak peduli dengan lingkungan sekitar,

selalu mementingkan diri sendiri, menganut budaya yang serba instan serta berperilaku kebarat-baratan. Hal ini menjadi utama kebobrokan suatu bangsa jika tidak ditangani dengan cepat.

Dalam permainan LORONG ini peserta didik diperkenalkan dan diajak untuk mengetahui nilai-nilai gotong royong yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari serta dibiasakan untuk dapat berperilaku dan bersikap sesuai dengan nilai-nilai gotong royong yang berlaku di masyarakat, agar kelak peserta didik dapat terlibat langsung atau berada di dalam kehidupan bermasyarakat mampu bersikap dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai gotong royong yang berlaku di masyarakat. Identitas bangsa tidak akan hilang jika peserta didik sudah diajarkan sejak dini dan ditanamkan pendidikan nilai-nilai gotong royong.

Permainan LUDO ini nantinya akan dikaitkan dengan pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran IPS. Permainan Ludo ini sangatlah cocok dengan materi yang akan diajarkan di kelas IV dalam Tema 5 Pahlawanku. Dimana mata pelajaran IPS nya pada KD 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat kini. KD 4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. Peserta didik dapat mengetahui siapa saja pahlawannya dan sikap apa yang patut dicontoh serta sikap gotong royong

atau kerjasama walaupun dengan adanya perbedaan keragaman sosial, ekonomi, budaya, serta karakteristik yang berbeda. Permainan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai nilai-nilai gotong royong yang ada didalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan paparan masalah di atas dan pengalaman peneliti, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk permainan. Permainan yang dipilih peneliti adalah permainan ludo, dengan alasan terbesar peneliti memilih permainan ludo, karena permainan ludo adalah permainan yang cukup digemari oleh masyarakat umum dan salah satu permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur dan mudah dilakukan oleh siswa serta dapat dikelompokkan kedalam bentuk permainan yang secara tidak langsung dapat mengasa otak, karena permainan ini dilakukan secara langsung oleh setiap individu secara berkelompok yang memerlukan keterampilan berpikir, daya ingat serta kreativitas. Ludo yang peneliti kembangkan adalah permainan LORONG. LORONG ini dikembangkan peneliti berdasarkan pengalaman dan observasi peneliti melihat banyaknya masyarakat khususnya anak-anak yang berperilaku jauh dari nilai-nilai gotong royong yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peneliti juga berharap permainan LORONG dapat meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS yang sering di nilai para peserta didik sebagai mata

pelajaran yang membosankan, membuat jenuh, dan menekankan peserta didik hanya untuk menghafal materi.

B. Fokus Masalah

Fokus pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa permainan yang tepat sasaran dan layak digunakan dalam mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Tema yang dikembangkan adalah tema 5 Pahlawan Indonesia dan sikap yang perlu ditiru dengan nilai-nilai gotong royong kepada peserta didik yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari yang akan berkaitan dengan perbedaan keragaman sosial, ekonomi, budaya, serta karakteristik.

C. Pembatasan Masalah

Bertitik tolak pada masalah yang dikemukakan di atas, peneliti membatasi penelitian pada pengembangan sebuah produk yaitu:

Pengembangan Media Permainan LORONG. Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS DI Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media LORONG (ludo gotong royong) pada pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media LORONG (ludo gotong royong) pada pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat digunakan dari dua sudut pandang yaitu:

1. Secara Teoretis

Peneliti ini menghasilkan produk berupa media permainan. Adapun produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam mata pelajaran IPS. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk referensi kegiatan penelitian berikut.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran berupa permainan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan mata pelajaran IPS mengenai nilai-nilai gotong royong yang ada dalam kehidupan sehari-hari yang nantinya akan dikaitkan pada tema 5 Pahlawanku khusus mata pelajaran IPS.

b. Bagi Peserta didik

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami nilai-nilai gotong royong yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari serta mengetahui sejarah dalam agama Hindu, Budha dan Islam dalam tema 5 pahlawanku pada mata pelajaran IPS IV SD.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran inovatif.