

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan usaha dan daya upaya yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan, membentuk watak dan peradaban bangsa dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran. Sejalan dengan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Tujuan Pendidikan Nasional dalam pasal 3 yang menyatakan bahwa berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Dengan demikian, tujuan pendidikan dapat diartikan sebagai segala usaha yang dilakukan agar masyarakat dapat mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik agar mempunyai keteguhan spiritual keagamaan, pengendalian diri, cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki kemampuan yang diperlukan dalam masyarakat dan sebagai warga negara. Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (UU No.20 Tahun 2003). Sejalan dengan pasal tersebut, salah satu ciri pendidikan nasional yaitu pendidikan yang sadar akan tuntutan perubahan zaman, hal ini berkaitan dengan perubahan zaman yang semakin berkembang. Sehingga teknologi informasi dan komunikasi pun semakin berkembang ke arah digital.

Menurut Sanjaya (dalam Latif, 2020) Peran guru dalam pembelajaran era digital ada tujuh diantaranya yaitu : 1) Guru sebagai sumber belajar; peran guru sebagai sumber belajar berkaitan dengan kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran, 2) Guru sebagai fasilitator; peran guru dalam memberikan pelayanan kepada peserta didik untuk dapat memudahkan peserta didik menerima pelajaran, 3) Guru sebagai pengelola; dalam proses pembelajaran guru memegang kendali penuh atas iklim dalam suasana pembelajaran, 4) Guru sebagai demonstrator; guru sebagai sosok yang berperan untuk menunjukkan sikap-sikap yang akan

menginspirasi peserta didik untuk melakukan hal yang sama, bahkan hal yang lebih baik, 5) Guru sebagai pembimbing; guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menjadi seperti yang diinginkan. Namun tentunya guru harus membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk dapat mencapai cita-cita dan impian peserta didik tersebut, 6) Guru sebagai motivator; proses pembelajaran akan berhasil jika peserta didik memiliki motivasi dalam dirinya, 7) Guru sebagai evaluator; setelah melakukan proses pembelajaran, guru haruslah mengevaluasi semua hasil yang telah dilakukan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada pembelajaran abad 21 ini selain menjadi sumber belajar dan fasilitator, guru juga harus bisa menjadi seorang motivator karena pada dasarnya karakteristik peserta didik pada abad 21 ini adalah generasi yang sudah melek teknologi sehingga tidak jarang dari mereka yang sudah mahir dalam menggunakan teknologi hal ini dapat menyebabkan peserta didik kehilangan motivasi belajar karena mereka lebih memilih untuk memainkan gadgetnya daripada belajar dengan giat. Disinilah peran guru diperlukan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik.

Perkembangan teknologi digital ini sangat berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia termasuk aspek pendidikan. Adanya teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu hal yang tidak dapat dihindari keberadaannya, karena semakin hari akan semakin memiliki keterkaitan antara pendidikan dan teknologi. Hal ini akan menjadi tuntutan bagi para pendidik akan pentingnya pengetahuan dan keterampilan teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan komponen yang ada pembelajaran inovatif yang terdiri dari TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), PPK (Pendidikan Penguatan Karakter), Keterampilan Abad 21, Literasi dan Numerasi, serta HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) merupakan suatu pola dasar atau rancangan yang digunakan guru untuk merancang model pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan cara mengkolaborasikan tiga komponen utama yang terdiri dari komponen teknologi, pedagogik dan pengetahuan (Hanik et al., 2022). Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wakhinuddin(2021) bahwa TPACK merupakan sebuah rancangan yang mendasar untuk guru dan calon guru agar dapat memahami pengetahuan secara menyeluruh (*content knowledge*),

menentukan tindakan instruksi yang tepat (pedagogical knowledge), dan mampu dalam mengintegrasikan aspek-aspek tersebut dalam pembelajaran. Sehingga secara sederhana TPACK dapat diartikan sebagai cara untuk membantu guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi serta teknologi memberikan solusi atas permasalahan belajar yang dialami oleh peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan aspek dalam pendidikan formal yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diajarkan di bangku sekolah dasar dengan tujuan agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan kemampuan dasar yang bermanfaat bagi diri dan lingkungannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi pembelajaran IPS yang diberikan kepada peserta didik jenjang sekolah dasar yaitu mengenai Warisan Budaya yang diberikan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Salah satu komponen penting dalam terlaksananya proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang secara wujudnya digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran sehingga terbangunnya komunikasi dua arah dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal (I. T. M. Pratiwi & Meilani, 2018). Namun meskipun begitu, penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS masih mengalami hambatan, seperti kesulitan dalam menentukan media pembelajaran IPS yang sesuai dengan materi yang ada pada kurikulum, kesulitan merancang dan menerapkan media pembelajaran berbasis digital (Putri & Citra, 2019).

Berdasarkan bukti empiris yang telah peneliti dapatkan dari hasil observasi dan wawancara dengan salah seorang guru kelas V Sekolah Dasar di Kota Bandung, penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar masih kurang maksimal, sejalan dengan hal tersebut ketersediaan media pembelajaran IPS belum banyak dikembangkan, media pembelajaran yang digunakan saat ini berupa alat peraga yang menjadi ciri khas IPS seperti peta, globe, dan gambar-gambar, selain itu juga guru menggunakan bantuan tayangan youtube sebagai sumber belajar pelengkap nya. Sehingga sering kali peserta didik menganggap pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang sukar karena dikenal sebagai mata pelajaran yang identic

dengan hafalan sehingga kurangnya minat dan antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran IPS utamanya pada materi warisan budaya. Faktanya, di era globalisasi ini peserta didik lebih memilih untuk mengenal budaya luar daripada warisan budaya yang ada di daerahnya sendiri (Pratama, 2024). Hal ini dapat menyebabkan warisan budaya yang ada akan secara perlahan menghilang jika tidak dilestarikan. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik mengetahui jenis-jenis warisan budaya yang ada agar mereka dapat melestarikan warisan budaya yang ada. Kendala lain yang dialami narasumber dalam menyampaikan materi warisan budaya karena dalam prosesnya jenis warisan budaya ini tidak dapat dilihat secara langsung dan kurangnya media pendukung yang digunakan untuk mengenalkan warisan budaya yang ada di Indonesia. Keterbatasan pengalaman langsung yang dialami menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam memahami dan mengetahui tentang warisan budaya. Selain itu, berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti dapatkan dari temuan penelitian yang dilakukan oleh Hersita et al., (2020) ditemukan beberapa permasalahan mengenai media pembelajaran IPS yaitu perlu adanya media sebagai media penunjang untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam memilih media pembelajaran digital yaitu guru harus mampu memilih dan menentukan media pembelajaran yang sederhana namun tetap bervariasi dan inovatif, juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta materi yang akan disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik.

Menurut Suyadi (dalam Estari, 2020) peserta didik pada jenjang sekolah dasar adalah peserta didik dengan usia anak yang sangat suka dengan bermain. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat diimplementasikan oleh guru dalam pembelajaran adalah dengan mengajak anak belajar namun sambil bermain. Karena dengan guru membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membangun suasana hati yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat tertarik dengan pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Selain itu, dengan pendekatan belajar sambil bermain juga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, sehingga mereka akan lebih aktif, bersemangat dan berkonsentrasi dalam proses belajar. Keadaan

seperti ini yang tentunya sangat diharapkan terjadi di dalam kelas pada jenjang Sekolah Dasar (SD) baik itu saat pelaksanaan pembelajaran IPS maupun pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran lain. Pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain dapat dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berbasis digital yang bervariasi, kreatif dan inovatif saat dilaksanakannya proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi literatur yang sudah dilakukan, terdapat beberapa media pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan warisan budaya. Beberapa penelitian dengan cakupan warisan budaya diantara yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Tohir, 2022) ditemukan bahwa penggunaan media aplikasi augmented reality untuk memperkenalkan warisan budaya sudah dapat digunakan dalam pembelajaran, namun terdapat kekurangan dalam media ini yaitu pengguna media harus mendatangi meuseum yang menyimpan koleksi warisan budaya untuk mendapatkan informasi mengenai koleksi warisan budaya yang ada pada museum tersebut. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Purnomo et al., (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran aplikasi info lagu nusantara dapat dijadikan media pembelajaran bagi siswa untuk mengenal lagu-lagu nusantara. Namun pada aplikasi ini perlu diperlukan jaringan internet yang memadai agar pengguna dapat mengakses lagu-lagu nusantara yang ada pada aplikasi tersebut.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam membelajarkan materi warisan budaya peneliti belum menemukan penelitian yang menggunakan media pembelajaran untuk materi warisan budaya. Oleh karena itu, peneliti memilih media ular tangga untuk pembelajaran warisan budaya. Media pembelajaran ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat dikembangkan untuk menunjang pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain yaitu dengan mengembangkan permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh seluruh kalangan. Media pembelajaran ular tangga edukatif yang berbasis digital dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efisien karena pada dasarnya permainan ular tangga ini bersifat sederhana. Penggunaan media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat secara

langsung kepada peserta didik, karena dengan bermain ular tangga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang sedang diajarkan. Selain itu, dengan media pembelajaran ular tangga edukatif digital akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena selama proses pembelajaran mereka merasa senang dengan permainan yang mereka mainkan.

Beberapa penelitian serupa namun dengan cakupan yang berbeda telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dalam membuat media pembelajaran ular tangga diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Petrus et al., (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Terpadu” pengembangan media permainan ular tangga dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al., (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar” menghasilkan pengembangan media pembelajaran ular tangga digital terbukti praktis digunakan sebagai media pembelajaran, dibuktikan dengan hasil analisis respon siswa yang secara keseluruhan merasa terbantu dan senang dengan media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dipaparkan, hal ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Warisan Budaya Di Sekolah Dasar Kelas V”. Materi tersebut cocok diberikan media pembelajaran berupa permainan ular tangga edukatif berbasis digital. Karena pada saat pengaplikasiannya peserta didik dapat secara langsung bermain sekaligus mengetahui dan mengingat jenis warisan budaya yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya di Sekolah Dasar kelas V?

2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya di Sekolah Dasar kelas V?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya di Sekolah Dasar kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya di Sekolah Dasar kelas V.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya di Sekolah Dasar kelas V.
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya di Sekolah Dasar kelas V.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat diharapkan dapat menjadi sumbangan pengembangan ilmu atau pemikiran bagi dunia pendidikan khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan produk penelitian ini dapat digunakan untuk mengajar di kemudian hari oleh peneliti.

- b. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran, sehingga sekolah dapat meningkatkan rujukan serta bahan referensi untuk meningkatkan inovasi media pembelajaran berbasis digital.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS khususnya materi warisan budaya di Indonesia.

d. Bagi Guru

Diharapkan produk penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan dijadikan alternatif media pembelajaran yang variatif dan inovatif yang diminati oleh siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi ini akan dibagi ke dalam beberapa bagian bab, yaitu sebagai berikut:

BAB 1: Pendahuluan, menjelaskan kaitan dengan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB 2: Kajian Pustaka, menjelaskan mengenai teori-teori pembelajaran inovatif, pengertian media pembelajaran, media pembelajaran ular tangga berbasis digital, hakikat dan karakteristik peserta didik kelas V, mata pelajaran IPS, materi warisan budaya, penelitian relevan, dan kerangka berpikir.

BAB 3: Metode Penelitian, berisikan desain penelitian dengan menggunakan metode Design and Development (D&D), prosedur penelitian yang mengacu pada model ADDIE, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, Teknik analisis data, jadwal penelitian, dan penarikan kesimpulan.

BAB 4: Temuan dan Pembahasan, menguraikan temuan yang diperoleh peneliti setelah melakukan penelitian guna menjawab rumusan masalah serta pembahasan yang dikaitkan dengan kajian Pustaka.

BAB 5: Simpulan, implikasi serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.