

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Belajar merupakan sebuah proses kegiatan yang memperoleh informasi dari berbagai sumber, atau kegiatan untuk mempelajari suatu hal agar mencapai tujuan yang ingin di dapatkan dari pengalaman yang di peroleh, sehingga terjadi perubahan perilaku. Kegiatan belajar dapat dilaksanakan dimana pun, asalkan pembelajaran tersebut merasa nyaman dan mendukung dalam kegiatan belajar. Namun kegiatan pembelajaran secara formal dilaksanakan disekolah, dimana sekolah tempat pertemuan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Media merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran, media sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pemakaian media dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Adapun penjelasan dari kegunaan Pengguna media pembelajaran pada proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran, di samping membangkitkan motivasi serta dapat meningkatkan kemenarikan pembelajaran, dan minat peserta didik. Fungsi media juga bukan hanya pembawa informasi dari pendidik ke peserta didik, tetapi untuk memudahkan peserta didik mempelajari sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik (Wina, 2014).

Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga

dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Arsyad, 2014).

Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman bagi peserta didik. Anak yang mendengarkan saja tidak sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya. Menurut Ibrahim (196:432) menjelaskan betapa pentingnya pembelajaran mengenakan media. Media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi peserta didik pada saat proses pembelajaran dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak peserta didik pada proses pembelajaran serta menghidupkan pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi peserta didik yang kurang aktif atau kurang memahami materi yang diajarkan. pengaruh respons peserta didik pada saat menggunakan Media Pembelajaran dalam Proses belajar secara umum media pembelajaran mempunyai respons yang baik dari peserta didik diantaranya sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, dan gambar.

3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

Adapun penjelasan dari pengembangan media itu dijelaskan bahwa media dalam pembelajaran itu mempunyai tujuan. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan proses belajar anak menjadi mudah dan menarik, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar, peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, peserta didik juga dapat berinteraksi lebih sering dengan teman sekelasnya dalam proses pembelajaran maka akan menghasilkan keberhasilan pembelajaran (Misykat, 2018).

Permainan tradisional dimainkan secara bersama-sama atau kelompok, kekuatan permainan tradisional adalah mengutamakan interaksi sosial yang mengedepankan kerjasama dan kebersamaan, menumbuhkan rasa saling menghargai dan memelihara moral anak, karena anak harus bermain dengan jujur, adil dan bertanggung jawab. Permainan tradisional permainan yang diwariskan dan mengandung nilai-nilai yang baik dan berdampak positif bagi perkembangan anak (Iswinalti, 2017).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji manusia dan dimensi ruang dan waktu yang meliputi kehidupan manusia dengan segala aspek kehidupannya, baik sosial, ekonomi, politik, psikologi, dan budaya. Dimensi ruang-waktu berarti ruang dan waktu di permukaan bumi, secara alamiah dicirikan oleh kondisi alamnya yang meliputi iklim dan cuaca, sumber daya air, ketinggian dari permukaan laut, dan sifat-sifat alamiah lainnya. Kenampakan ini dipelajari baik dalam geografi, sejarah, dan lain-lain.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa dimensi-dimensi pembelajaran IPS meliputi manusia dan lingkungan sosialnya serta interaksi manusia (masyarakat) dengan lingkungan alam. Berkaitan dengan lingkungan alam, berdasarkan Theory of Planned Behavior

sikap terhadap lingkungan dipengaruhi oleh pandangan mengenai hasil dari tindakannya. Seseorang yang mempunyai keyakinan bahwa apa yang dilakukan akan berdampak pada makhluk hidup maka individu tersebut mempunyai keinginan untuk menjaga lingkungan dan akan bersikap altruistic.

Sedangkan individu yang merasa bahwa apa yang dilakukan akan berdampak pada seluruh komponen biosfer, individu tersebut juga akan mempunyai keinginan untuk menjaga lingkungan dan akan mempunyai sikap biospheric. Perbedaan sikap altruistic dan biospheric terletak pada keinginan individu dalam memelihara lingkungan. Sikap altruistic dorongannya hanya untuk kepentingan makhluk hidup saja, sedangkan biospheric, tidak hanya memikirkan makhluk hidup saja, akan tetapi seluruh biosfer baik makhluk hidup maupun benda mati (Ariani, 1998, hlm.18).

Implementasi kurikulum merdeka belajar di tahun 2023 di SDN 2 Manangga yang dilaksanakan secara bertahap sebagaimana di tahun 2023 mulai diterapkan di kelas I dan IV. Salah satu tantangan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu media yang memiliki dampak signifikan terhadap materi IPS tentang pemahaman mengenal pakaian adat budaya Indonesia adalah menggunakan media permainan pekle pada kotak tangga.

Peneliti mendapatkan informasi bahwa Salah satu fenomena yang masih rendah dan menjadi kekurangan pada kurikulum merdeka ini adalah tidak aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu kegiatan yang tepat dalam membantu mengaktifkan peserta didik dalam mengimplementasi kurikulum merdeka belajar yang baik adalah melalui media yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu media permainan pekle tradisional dalam kotak tangga (Kusumo, 2020).

Pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar peserta didik diharapkan dapat memahami materi mengenal pakaian adat budaya Indonesia dengan baik. Hal ini akan berguna bagi kehidupan mereka dimasa mendatang. Selain itu pembelajaran ini akan menjadi dasar peserta didik memahami pembelajaran IPS yang lainnya. Akan tetapi pemahaman tentang mengenal baju adat budaya Indonesia di kelas IV SDN 2 Manangga belum menunjukkan kemampuan yang diharapkan. Rendahnya kemampuan peserta didik memahami pembelajaran tersebut yaitu ditandai dengan :

1. Kelas tidak hidup dan cenderung pasif.
2. Peserta didik kurang bersemangat.
3. Peserta didik belum memiliki pengalaman langsung tentang mengenal pakaian adat budaya Indonesia.

Dari beberapa masalah diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Peserta didik belum dapat difasilitasi secara maksimal
2. Peserta didik kurang bersemangat belajar sehingga kelas menjadi pasif
3. Pembelajaran kurang efektif sehingga hasil belajarnya masih rendah.

Permasalahan umum yang peneliti dapatkan pada saat observasi yaitu dari segi peserta didik maupun guru. Permasalahan terlihat dari proses pembelajaran dalam memakai atau menggunakan media sebatas buku dan menonton video di youtube. Hal ini terlihat di media yang dipergunakan pengajar masih menggunakan media berupa cetak (buku guru dan peserta didik) dan video di youtube yang menjadi pada proses pembelajaran di kelas kurang aktif. Oleh karena itu, sesudah diamati kurangnya perhatian peserta didik pada pembelajaran merupakan media dan materi ajar, sebab media dan materi ajar merupakan faktor pendukung pada proses pembelajaran

di kelas.

Permasalahan yang terjadi diatas perlu segera diperbaiki agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Adapun upaya perbaikannya dengan mengimplementasikan media permainan tradisional pecele di kelas IV sekolah dasar tentunya dengan proses pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan teori di atas, maka peneliti berkeinginan untuk meneliti dalam pengembangan media permainan tradisional pecele di Sekolah Dasar kelas IV dalam pembelajaran IPS. Peneliti akan mengkaji secara lebih mendalam dalam penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Tradisional Pecele Terhadap Respons Belajar Anak Di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media permainan tradisional pecele pada anak kelas IV Sekolah Dasar di SDN 2 Manangga Kota Tasikmalaya?
2. Bagaimana respons belajar anak di kelas IV Sekolah Dasar pada media permainan tradisional pecele di SDN 2 Manangga Kota Tasikmalaya?
3. Bagaimana hubungan media dengan respons belajar anak di kelas IV Sekolah Dasar pada permainan tradisional pecele di SDN 2 Manangga Kota Tasikmalaya?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini secara umum adalah untuk mengembangkan media dalam pembelajaran IPS yang menarik, dapat memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan pecele kotak tangga, dan dapat menjadi pendorong bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tujuan penelitian pengembangan media ini secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media permainan tradisional pecele di kelas IV sekolah Dasar di SDN 2 Manangga Kota Tasikmalaya.
2. Untuk mengetahui respons belajar anak terhadap media permainan tradisional pecele di kelas IV Sekolah Dasar di SDN 2 Manangga Kota Tasikmalaya.
3. Untuk mengetahui hubungan media dengan respons belajar anak di kelas IV Sekolah Dasar di SDN 2 Manangga Kota Tasikmalaya.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari Segi teori

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik dalam proses pembelajaran melalui pengembangan media permainan tradisional pecele terhadap respons belajar anak di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Manfaat dari Segi Praktik

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran IPS khususnya pada materi mengenalkan pakaian adat budaya Indonesia melalui pengembangan media permainan tradisional pecele di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan media pada proses

pembelajaran IPS khususnya pada materi mengenalkan pakaian adat budaya Indonesia melalui pengembangan media permainan tradisional pecele di kelas IV Sekolah Dasar.

3. Bagi penulis

Sebagai karya yang dapat dipergunakan oleh peneliti yang lain dalam mengembangkan media penelitian yang relevan.

4. Bagi Pembaca

Dapat dijadikan sebagai informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran terutama dalam mengembangkan media melalui materi IPS khususnya pada materi mengenalkan pakaian adat budaya Indonesia.

2. Manfaat dari segi kebijakan :

1. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kekurangan dari proses pembelajaran di kelas IV dalam mata pelajaran IPS khususnya materi mengenalkan pakaian adat budaya Indonesia melalui pengembangan media permainan tradisional pecele di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada proses pembelajaran di kelas IV dalam mata pelajaran IPS khususnya materi mengenalkan pakaian adat budaya Indonesia melalui pengembangan media permainan tradisional pecele di kelas IV Sekolah Dasar.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I: Pendahuluan, merupakan bab perkenalan dalam sebuah skripsi yang terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II: Kajian Pustaka, terdiri atas kajian teori dan penelitian yang relevan. Dalam kajian teori dibahas teori-teori yang diurutkan berdasarkan kebutuhan dalam penelitian. Kemudian dalam penelitian yang relevan dibahas beberapa penelitian yang dijadikan sebagai rujukan peneliti dalam mengembangkan penelitian, metode dan

prosedur yang digunakan dalam penelitian sebelumnya.

3. BAB III: Metode Penelitian, pada bab ini peneliti merancang alur penelitiannya yang terdiri dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data serta analisis data.
4. BAB IV: Temuan dan Pembahasan, pada bagian ini membahas hasil temuan dan pembahasan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian ini juga berdasarkan pada hasil temuan serta analisis data yang sudah ditemukan pada saat penelitian di lapangan.
5. BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, pada bagian ini berisi mengenai simpulan atau jawaban dari rumusan masalah. Implikasi dan rekomendasi ditujukan untuk para pembuat kebijakan serta kepada peneliti selanjutnya.
6. Daftar Pustaka, pada bagian ini peneliti menuliskan sumber-sumber atau daftar rujukan yang dijadikan sebagai referensi atau pedoman pada saat penelitian dilakukan.
7. Lampiran-lampiran, pada bagian ini memuat dokumen-dokumen dan dokumentasi yang digunakan pada saat penelitian dilakukan.

