

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada masa pandemi Covid-19, pendidikan di Indonesia tidak berjalan seperti biasanya. Untuk menanggulangi penyebaran virus covid-19, pemerintah Indonesia memutuskan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di semua jenjang secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran yang awalnya dilakukan di sekolah secara tatap muka harus dilakukan di rumah masing-masing. Meski banyak kendala yang dihadapi, proses pembelajaran jarak jauh harus tetap terlaksana. Oleh karena itu, agar pembelajaran terlaksana dengan baik, diperlukan sarana dan prasarana pendukung dalam proses pembelajaran jarak jauh ini. Menurut Sugiyo (dalam Ardiyanto, 2019, hlm. 1.121) siswa, materi dan guru merupakan tiga komponen utama dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Mengoptimalkan ketiga komponen utama tersebut dapat memberikan peluang dalam mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran jarak jauh secara daring menggabungkan teknologi elektronik dan teknologi berbasis internet, sedangkan pembelajaran jarak jauh luring dapat dilaksanakan melalui siaran televisi, modul belajar mandiri, maupun media belajar di lingkungan sekitar. Pembelajaran jarak jauh di Indonesia sudah dilaksanakan kurang lebih satu tahun ini, yaitu tercatat dari mulai Maret 2020 sampai dengan sekarang.

Dalam setiap pembelajaran, tujuan pendidikan harus dapat dilakukan dengan maksimal sekalipun dalam pembelajaran jarak jauh. Dalam proses pembelajaran terjadi transfer ilmu pengetahuan antara guru dan siswa. Transfer ilmu pengetahuan membutuhkan media perantara yang mendukung dalam proses transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa. Media perantara tersebut yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa bahan ajar yang berisi materi pembelajaran.

Bahan ajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (Ardiyanto, 2019, hlm. 1.121) mengemukakan bahwa pemakaian media

pembelajaran (bahan ajar) dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pembelajaran karena berkaitan langsung dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar dan kebermaknaan dalam hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada saat melakukan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) terhadap siswa kelas IV sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat menunjukkan bahwa kurangnya bahan ajar pada materi Ilmu Pendidikan Sosial. Selain itu, terdapat masalah dalam materi IPS di buku tema 2 “Selalu Berhemat Energi” mengenai sumber daya alam pada kompetensi dasar 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dan 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi, siswa keliru terhadap materi dan kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa ketika mengerjakan soal evaluasi.

Menurut NEA *National Education Association* (dalam Wahyuni, 2015, hlm. 301) Kemampuan berpikir kritis penting untuk membantu siswa dalam mengembangkan bakatnya, melatih konsentrasi dan memfokuskan permasalahan serta berfikir analitik. Hal tersebut ditunjukkan melalui fakta-fakta mengenai hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Faktanya terdapat sebagian siswa yang belum mampu menyatakan konsep yang telah dipelajari sebelumnya dan sebagian siswa yang masih salah menjawab soal evaluasi. Kemudian pada saat observasi dan wawancara bersama beberapa guru mengenai proses pembelajaran jarak jauh, peneliti menemukan berbagai kendala seperti kendala jaringan atau kendala kuota, kemudian keluhan orang tua siswa yang mengeluh bahwa siswa sudah jenuh dengan pembelajaran jarak jauh dan tugas yang setiap harinya.

Kemampuan berpikir kritis yang rendah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Fakhriyah (dalam Nandhita, 2018, hlm. 24) kemampuan berpikir

kritis setiap individu berbeda-beda, tergantung pada latihan yang sering dilakukan untuk mengembangkan berpikir kritis. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Siitii, 2013, hlm. 91-92) mengatakan bahwa “tahap operasional konkret perkiraan usia 7-11 tahun kemampuan-kemampuan utamanya yaitu perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Siswa kelas IV sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret pada usia 7-11 tahun, oleh karena itu dalam memberikan materi pelajaran guru diharapkan lebih menitik beratkan pada inovasi pembelajaran salah satunya melalui inovasi bahan ajar yang menarik. Selain mudah dipahami, bahan ajar juga harus menyenangkan agar siswa tidak jenuh selama pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang mudah dipahami siswa serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta tidak membuat siswa jenuh dalam belajar. Dipilihnya bahan ajar berbasis permainan karena memiliki potensi yang baik dalam menyampaikan materi. Menurut Haryanti (dalam Islamiyah, 2017, hlm. 38) Pada umumnya hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Aspek kognitif lebih menekankan teori sedangkan aspek psikomotor menekankan pada praktik. Kedua aspek tersebut selalu mengandung aspek afektif. Ketiga aspek tersebut menunjukkan tingkat keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari evaluasi hasil belajar yang dilakukan. Data dari hasil belajar siswa akan dikumpulkan kemudian dianalisis melalui prosedur penilaian. Semakin banyak pencapaian indikator semakin berhasil juga proses pembelajaran yang dilakukan.

Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa. Media tersebut dapat berupa permainan. Permainan yang dimaksud disini yaitu berupa latihan soal berbentuk macam-macam permainan diantaranya teka-teki silang, *word square* (mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban), mengisi wacana rumpang, membaca dan menulis isi gambar, dan memasang gambar dengan teks.

Bahan ajar berbasis permainan ini berbentuk buku berukuran A4 pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial. Penggunaan bahan ajar ini dapat memberikan kesan menarik untuk siswa sekolah dasar kelas IV. Menurut Tedjasaputra (dalam Islamiyah, 2017, hlm. 38-39) Media permainan dipercaya sebagai media pembelajaran yang cukup efektif, karena siswa dapat belajar tanpa tekanan karena pembelajaran dilakukan dengan aktif dan menyenangkan. Selain itu, bahan ajar berbasis permainan ini juga merupakan inovasi baru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Melalui bahan ajar berbasis permainan ini, diharapkan siswa mampu memahami materi dan berpikir kritis memecahkan soal dalam bentuk berbagai permainan.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik mengembangkan bahan ajar berbasis permainan pada materi IPS sumber daya alam untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan penelitian *desain and development*.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah desain pengembangan bahan ajar berbasis permainan pada materi IPS sumber daya alam pada siswa kelas IV Sekolah dasar?
- b. Bagaimanakah produksi pembuatan bahan ajar berbasis permainan pada materi IPS sumber daya alam pada siswa kelas IV Sekolah dasar?
- c. Bagaimanakah penilaian kelayakan yang dilakukan para ahli mengenai bahan ajar berbasis permainan pada materi IPS sumber daya alam pada siswa kelas IV Sekolah dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan desain pengembangan bahan ajar berbasis permainan pada materi IPS sumber daya alam pada siswa kelas IV Sekolah dasar.

- b. Mendeskripsikan proses pembuatan bahan ajar berbasis permainan pada materi IPS sumber daya alam pada siswa kelas IV Sekolah dasar.
- c. Mendeskripsikan penilaian kelayakan yang dilakukan para ahli mengenai bahan ajar berbasis permainan pada materi IPS sumber daya alam pada siswa kelas IV Sekolah dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat pada penelitian ini baik secara teoritis dan juga secara praktis, diuraikan sebagai berikut :

##### **1.4.1 Secara Teoritis**

Dapat dijadikan rekomendasi bahan ajar dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar, terutama pada materi IPS sumber daya alam serta mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang kependidikan terutama dalam pengembangan bahan ajar.

##### **1.4.2 Secara Praktis**

###### **a. Siswa**

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, membantu siswa memahami materi IPS sumber daya alam, dan memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa dalam proses pembelajaran.

###### **b. Guru**

Untuk meningkatkan kemampuan profesi guru sekolah dasar melalui penggunaan bahan ajar berbasis permainan, dan menjadi rekomendasi bahan ajar pada mata pelajaran IPS materi sumber daya alam siswa kelas IV Sekolah Dasar.

###### **c. Sekolah**

Meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran IPS di sekolah. Oleh karena itu sekolah sudah menjalankan kewajibannya sebagai sarana memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuannya.