

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Melalui pendidikan dapat membentuk baik buruknya pribadi manusia, oleh karena itu pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam menjalani kehidupan. Mengembangkan pendidikan dapat dilakukan dimana saja, baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan sekitar. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa komponen, dimana komponen-komponen tersebut tidak dapat berdiri sendiri dan harus saling bekerja sama. Sebagai seorang guru yang merupakan salah satu komponen pendidikan di sekolah, sudah menjadi kewajiban bagi guru untuk memberikan pendidikan terbaik kepada peserta didik. Guru mempunyai peranan sangat penting di dalam kelas yakni mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi pembelajaran. Guru harus dapat mencari solusi kreatif dan inovatif dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Saat ini perkembangan teknologi telah semakin pesat terjadi. Nurkholis (2013, hlm.83) mengatakan bahwasanya melakukan transformasi pendidikan merupakan sebuah pilihan yang amat tepat dalam mengembangkan ilmu dan teknologi pada era sekarang ini. Perkembangan dan perubahan yang terjadi pada masyarakat menuntut pula perubahan sistem pendidikan yang kita laksanakan. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat ini, maka turut membawa perkembangan pula dalam pendidikan, khususnya dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

“Technology in education has the potential for improving teaching and learning. If the current technology is appropriately designed for instruction.” [teknologi dalam pendidikan berpotensi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran, jika teknologi yang dirancang sesuai dengan instruksi] (Baytak, Tarman, & Ayas, 2011).

Sehingga dengan demikian, seluruh komponen pendidikan harus mau dan mampu untuk terus belajar serta mengembangkan diri sesuai dengan zamannya. Hal ini pula diperkuat oleh pendapat Bachtiar (2016) yang mengatakan bahwa kemajuan zaman dan tantangan zaman yang semakin pesat pada sekarang ini,

menuntut pendidik dan tenaga kependidikan yang idealnya harus tetap belajar, kreatif mengembangkan diri dengan penemuan baru dalam dunia pendidikan. Perkembangan sistem pendidikan dan dengan dikaitkannya pada adaptasi teknologi, dapat membantu sistem pembelajaran di sekolah menjadi lebih mudah. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan yang dilakukan oleh guru agar dapat menunjang pendidikan yang lebih bervariasi dan berkualitas seiring dengan perkembangan zaman di era teknologi saat ini.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang pendidikan formal yang sudah diajarkan sejak bangku sekolah dasar. Pembelajaran IPS diberikan sejak bangku sekolah dasar dimaksudkan agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi pembelajaran IPS yang diberikan kepada siswa sekolah dasar adalah mengenai Keragaman Budaya di Indonesia, yang diberikan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hilmi (2017) mengatakan salah satu penyebab vital yang menjadi kerusuhan bagi bangsa Indonesia karena adanya masalah perbedaan, baik unsur suku, budaya, agama, ras, dan antargolongan. Keragaman budaya di Indonesia menjadi penting untuk diperkenalkan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki rasa cinta tanah air terhadap bangsa Indonesia, dapat membuat peserta didik menjadi lebih menghargai keragaman budaya yang terdapat di sekitarnya, sehingga akan timbul pula dalam diri peserta didik untuk saling menghormati terhadap perbedaan yang terdapat di sekitarnya. Nadziroh (2014) mengungkapkan bahwa dengan adanya pemahaman pembelajaran mengenai keragaman budaya atau penanaman pendidikan multikultural pada siswa sekolah dasar dimaksudkan untuk memberi penanaman diri pada siswa agar dapat saling menghormati, tulus, dan toleran terhadap keanekaragaman budaya yang berada ditengah-tengah masyarakat plural, dengan demikian diharapkan akan terbentuknya mental generasi penerus yang siap untuk menghadapi benturan konflik sosial sehingga persatuan bangsa tidak akan mudah terpecah belah.

Memajukan kebudayaan Indonesia pun telah menjadi Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 yang merupakan amanat Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, hal ini didasarkan melihat derasnya arus globalisasi yang masuk ke Indonesia dapat

melunturkan identitas dan ketahanan budaya. Maka diperlukanlah penguatan terhadap kondisi Sumber Daya Manusia dibidang kebudayaan yang mampu memiliki jati diri dan kepercayaan yang kokoh dalam menghadapi pengaruh dan dampak masuknya budaya-budaya eksternal ke Indonesia. Sebagaimana diamanatkan dalam Strategi Kebudayaan 2020-2040 hasil Kongres Kebudayaan Indonesia 2018 yang mendorong terwujudnya cita-cita Indonesia Bahagia adalah dengan adanya agenda pembangunan Sumber Daya Manusia yang berlandaskan pendekatan pemajuan kebudayaan yang sifatnya tidak hanya melestarikan budaya tradisi tetapi juga memajukan dengan cara menghidupkan interaksi antarbudaya untuk memperkaya keanekaragaman yang menyejahterakan, mencerdaskan, dan mendamaikan.

Unsur penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran salah satunya ialah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dalam upaya menambah pengetahuan belajar siswa. Melalui media pembelajaran, siswa akan diberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran (Komari dan Sariyani, 2019). Penggunaan media pembelajaran juga berfungsi agar dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat. Namun meskipun demikian, saat ini penggunaan media pembelajaran khususnya saat pembelajaran IPS, pasalnya masih terdapat beberapa hambatan, seperti kesulitan-kesulitan dalam merancang media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan materi pembelajaran, pengoperasian media pembelajaran, dan lain sebagainya (Putri dan Citra, 2019). Berdasarkan pengalaman yang pernah dialami oleh peneliti, tepatnya saat peneliti mengikuti Kampus Mengajar Angkatan 2, bahwasanya kesulitan yang biasa dihadapi guru saat merancang media pembelajaran berbasis digital yang kreatif dan inovatif adalah dalam penyesuaian dengan materi yang akan dibelajarkan, kemudian kepraktisan dan keefisienan terhadap waktu juga menjadi hal yang sulit disesuaikan saat menggunakan media pembelajaran, dan masih rendahnya kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi digital.

Oleh karena itu, dibutuhkan kemampuan guru yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan dapat membantu memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Antusiasme guru

dan kreativitas guru sangat diperlukan untuk menunjang dan meningkatkan kinerja siswa di sekolah (Setyowati dan Firmansyah, 2018). Berdasarkan tuntutan abad 21 menjelaskan bahwasanya pembelajaran yang bersifat inovatif memiliki unsur yang berintegrasi dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (TPACK), kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*), dan berorientasi pada peserta didik, serta melibatkan kolaborasi antara siswa dan guru (Miyarso, 2019) (dalam Seles, Halidjah, & Kresnadi, 2020). Seiring dengan perkembangan teknologi pula media digital hadir untuk membantu pendidikan dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif yang tentu akan menambah motivasi dan semangat belajar siswa.

Sehingga dengan demikian, dalam upaya menentukan media pembelajaran digital guru harus dapat memilih dan memilah media pembelajaran yang efisien atau sederhana namun tetap bervariasi, inovatif, kreatif dan tentunya harus disesuaikan juga dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran yang akan disampaikan, dengan demikian tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Oleh karena itu, saat ini masih sangat dibutuhkan perancangan media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Usia anak sekolah dasar adalah usia dimana anak sangat suka untuk bermain. Dengan demikian, salah satu konsep yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran adalah dengan membawa anak belajar sambil bermain. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik belajar sambil bermain perlu dirancang dengan memperhatikan karakteristik dari siswa dan materi yang akan disampaikan (Chabib, Djatmika, & Kuswandi, 2017). Suasana belajar yang menyenangkan dapat membuat pembelajaran berjalan dengan efektif, pembelajaran yang menyenangkan juga dapat membuat motivasi peserta didik dalam belajar menjadi meningkat, mereka akan rileks, bebas dari tekanan, tertarik akan pembelajaran, serta dapat membangkitkan minat belajar peserta didik yang dapat dilihat dari keterlibatannya secara penuh, perhatian peserta didik tercurah, bersemangat, perasaannya gembira dan akan berkonsentrasi tinggi dalam pembelajaran. Suasana belajar yang seperti ini tentu diharapkan terjadi di kelas dalam semua mata pelajaran, tidak terkecuali mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Pelaksanaan belajar sambil bermain dapat diterapkan oleh guru dengan bantuan media

pembelajaran berbasis digital yang kreatif dan inovatif saat sedang melaksanakan proses pembelajaran.

Permainan dan bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Piaget (dalam Christianti, 2007) mengatakan dalam teori kognitif-developmental bahwa dengan bermain mampu mengaktifkan otak anak, menyeimbangkan fungsi belahan otak kanan dan kiri, membentuk struktur syaraf, serta dapat mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman anak. Dengan demikian, jika kondisi otak anak aktif maka sangat baik untuk anak dalam menerima pelajaran. Melalui kegiatan belajar sambil bermain diharapkan dapat mengembangkan nilai-nilai positif yang terkandung, seperti kejujuran, kerja sama, tolong menolong, sportif, tanggung jawab, disiplin, dan lain sebagainya yang dapat membangun karakter anak. Belajar sambil bermain dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan edukatif. Salah satu media pembelajaran digital dengan karakteristik tersebut adalah permainan ular tangga.

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang mendunia. Media ular tangga pintar memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran (Andrianto, Firman, & Desyandri, 2021). Permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang efisien karena sifat permainannya sederhana. Menggunakan permainan ular tangga yang berbasis digital memiliki kelebihan diantaranya yaitu manfaat dari materi yang dipelajari bisa dirasakan langsung oleh siswa, memberikan manfaat kegiatan literasi digital untuk menambah wawasan siswa, menambah keterampilan siswa dalam mengoperasikan alat digital dan merangsang siswa memahami kebermaknaan hidup (Putra, Sulistyowati, & Ladamay, 2020). Selain itu, dengan diberikannya media pembelajaran permainan ular tangga, peserta didik juga akan merasa senang saat mengikuti pembelajaran, hal ini tentu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan tentunya akan berpengaruh pada proses penerimaan materi pembelajaran oleh peserta didik. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Permana dan Imron (2016) yang mengatakan bahwa media ular tangga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang umumnya senang belajar dengan menggunakan media permainan. Pemanfaatan penggunaan media pembelajaran dengan berbasis permainan ular tangga yang dijalankan secara efektif dalam proses belajar mengajar membantu peserta didik

dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Anggraini, Relmasira, & Hardini 2018).

Beberapa metode dan atau teknik yang telah dilakukan peneliti terdahulu dalam membuat media permainan ular tangga diantaranya: penelitian yang dilakukan oleh Chabib dkk. (2017) juga telah melakukan sebuah pengembangan permainan ular tangga yang diterapkan pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar, melalui model *research and development*, peneliti mengembangkan media ular tangga tradisional dengan bentuk seperti piramida, setiap petak pada papan ular tangga tersebut terdapat gambar-gambar dari materi yang bersangkutan, media yang dihasilkan sederhana dan praktis untuk dibawa, siswa bermain dengan menggunakan pion-pion yang sudah disediakan, penggunaan media ular tangga yang telah dikembangkan memberikan kesimpulan bahwa penggunaan permainan ular tangga sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kemudian penelitian media pembelajaran ular tangga juga dilakukan oleh Putra dkk. (2020). Penelitian tersebut berupa pengembangan aplikasi ular tangga pada pembelajaran tematik siswa kelas V SD. Penelitian ini menghasilkan pengembangan aplikasi permainan ular tangga untuk siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji kelayakan penelitian ini, disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga ini dinyatakan efektif untuk digunakan.

Penerapan permainan ular tangga dalam proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan pula oleh Ulhaq (2021), media permainan ular tangga yang diciptakan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP tepatnya pada materi konsep gambar dan bentuk karya tiga dimensi. Pada permainan ular tangga tersebut, siswa bermain dengan menggunakan media ular tangga yang bersifat konvensional, terdapat pula kartu soal pertanyaan terkait materi yang akan dikembangkan. Hasil dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa media permainan ular tangga efektif digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran SBdP, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik mengenai pembelajaran SBdP materi gambar dan bentuk karya tiga dimensi.

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dipaparkan, hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dengan berbasis digital pada materi keragaman budaya di Indonesia lebih khusus pada keragaman budaya kesenian untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Materi tersebut cocok diberikan media pembelajaran berupa permainan ular tangga digital karena pada saat pelaksanaannya, selain peserta didik bermain mereka tanpa sadar juga akan dapat mengingat dan menghafal keragaman-keragaman budaya kesenian yang ada di Indonesia.

Dalam perancangan media pembelajaran permainan ular tangga digital yang inovatif ini, peneliti akan menggunakan *platform genially* untuk mengembangkan *prototype* media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini. Melalui *platform genially* hal ini dapat membuat siswa merasa senang dan menjadi lebih efektif lagi dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang akan dihasilkan juga akan mengadopsi pembelajaran HOTS (*Higher Order Thinking and Skill*) dengan proses pengenalan keragaman budaya kesenian di Indonesia yang akan memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk memahami konsep-konsep keragaman budaya kesenian yang ada. Melalui pelaksanaan belajar menggunakan media ini juga, peserta didik akan memiliki sikap karakter yang tertanam dalam diri masing-masing.

Keunikan pada permainan ular tangga digital ini selain terletak dari penggunaannya yang berbasis digital, permainan ular tangga yang akan diterapkan pada materi ini tidak hanya berupa bermain permainan ular tangga biasa, namun pada papan ular tangga yang akan dihasilkan oleh peneliti terselubung soal-soal yang berkaitan dengan materi keragaman budaya kesenian Indonesia. Selain itu keunikan juga terletak pada aturan bermainnya. Siswa tidak akan bermain secara individu, melainkan siswa akan bermain secara berkelompok dan akan dilengkapi dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), kemudian aturan lainnya adalah siswa yang tidak bisa menjawab soal pada papan ular tangga maka siswa dan kelompoknya akan mendapatkan hukuman yakni tidak bisa melempar dadu pada satu putaran permainan dan siswa atau kelompok yang bisa menjawab kartu soal mereka akan mendapat *reward* poin hadiah berupa bintang, dimana bintang-bintang tersebut nantinya dikumpulkan oleh siswa dan pada akhir pembelajaran siswa akan

mendapatkan nilai tambahan atau hadiah kecil dari guru. Penerepan aturan permainan tersebut dibuat dengan dimaksudkan agar peserta didik dapat bersungguh-sungguh pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pemaparan deskripsi latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan permainan ular tangga berbasis digital menjadi media pembelajaran yang inovatif pada materi keragaman budaya di Indonesia mata pelajaran IPS Kelas IV di sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan penggunaan media permainan ular tangga digital pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media permainan ular tangga digital pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media permainan ular tangga digital pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan uji kelayakan penggunaan media permainan ular tangga digital pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap media permainan ular tangga digital pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai desain pengembangan media permainan ular tangga digital pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia, mengetahui kelayakan penggunaan media permainan ular tangga digital pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia, dan memberikan informasi respon dari guru dan peserta didik pada saat implementasi media permainan ular tangga digital dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia.

Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini menjadi jawaban atas rumusan masalah dan diharapkan dapat melatih dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta pengalaman yang diperoleh selama kegiatan perkuliahan ketika menjadi pendidik di masa yang akan datang.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian berupa media pembelajaran ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan terhadap penggunaan teknologi digital, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar khususnya dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi terdiri dari lima bab. Setiap bagiannya disusun sesuai dengan pelaksanaan penelitian. Adapun rincian ke lima bab tersebut adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN. Pada bab ini terdiri atas beberapa pokok permasalahan seperti latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Pada bab ini berisikan tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan acuan dalam pelaksanaan skripsi, diantaranya berisikan:

BAB III METODE PENELITIAN. Pada bab ini berisikan tentang rangkaian metode penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, diantaranya berisikan tentang metode ADDIE, termasuk beberapa komponen pelengkap lainnya seperti desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN. Pada bab ini berisikan temuan dan pembahasan penelitian berdasarkan hasil pengolahan analisis data yang disesuaikan dengan urutan rumusan permasalahan penelitian. Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI. Pada bab ini berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.