

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Belajar merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh setiap orang, baik anak-anak, orang dewasa, hingga orang tua. Kata belajar ini sangat identik dengan siswa, karena belajar merupakan aktivitas utama bagi siswa setiap harinya. Baik dengan bimbingan guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dan secara mandiri di rumah. Namun, pada era modern sekarang ini, belajar bukan lagi menjadi rutinitas yang disukai oleh siswa (Setiyani & Ismah, 2018). Dimana siswa membutuhkan konsentrasi yang tinggi, waktu dan perasaan memaksakan diri untuk meninggalkan berbagai aktivitas yang lebih menyenangkan dibandingkan belajar. Salah satunya yaitu bermain ponsel yang sedang ramai dilakukan dikalangan anak-anak termasuk siswa sekolah dasar. Akan tetapi dengan segala hal tersebut siswa tetap dituntut untuk berpartisipasi agar dapat menyelesaikan tuntutannya sebagai siswa untuk belajar.

Kegiatan belajar dipengaruhi oleh keinginan siswa untuk belajar serta keingintahuan siswa terhadap pengetahuan. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan tersebut perlu rasa partisipasi belajar yang tinggi dimana siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya menyimak saja, melainkan ikut berkontribusi dalam setiap kegiatan maupun perasaan memberi dan menerima pendapat oranglain dan memiliki rasa inisiatif yang tinggi untuk bekerjasama. Partisipasi belajar diharapkan agar siswa memiliki kesungguhan dalam belajar dan tidak mudah bosan dalam menemukan pengetahuan baru.

Maka, berdasarkan pernyataan diatas partisipasi belajar siswa memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri sehingga guru harus dapat mempersiapkan berbagai komponen untuk merangsang partisipasi belajar siswa. Partisipasi belajar siswa ini tidak dapat dipaksakan, namun guru dapat berusaha membangkitkan partisipasi siswa dalam belajar. Dengan membangun fenomena pembelajaran yang lebih menarik dan disukai siswa dari pada rutinitas yang sering siswa lakukan, seperti permainan. Hal ini sejalan dengan presentasi dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2021 yang

menyajikan data tentang penggunaan gadget pada anak usia 5 tahun keatas yang mengakses internet menurut tujuan. BPS menyajikan data sebagai berikut yaitu pada tujuan penggunaan media sosial 88,99%, mendapatkan informasi 66,13%, hiburan 63,08%, tugas sekolah 33,04%, pembelian barang/jasa 16,25%, mendapatkan informasi barang 13,13%, mengirim/menerima email 13%, fasilitas finansial 7,78%, dan penjualan barang/jasa 5,33%. dapat kita lihat pada persentase hiburan yang lebih tinggi dari pada persentase tugas sekolah, hal ini dapat menjadi bukti bahwa siswa lebih sering menggunakan ponsel sebagai sarana hiburan dari pada belajar. Dengan ini pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis permainan akan memenuhi keinginan siswa dalam bermain, namun tetap memenuhi kewajibannya sebagai siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang dimaksud ialah Media *King ludo* yang dirancang sesuai kebutuhan siswa dan guru semata-mata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penunjang proses pembelajaran yang penting, dengan media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi ajar dengan kreatif serta inovatif dalam berbagai keadaan berdasarkan kebutuhan siswa. Namun semua itu tidak terlepas dari kemampuan guru dalam penguasaan materi ajar. Hal ini mempengaruhi siswa terhadap optimal atau tidaknya siswa menangkap pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran dikelas khususnya pada mata pelajaran IPS yang di anggap membosankan oleh siswa sekolah dasar. Karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan materi ajar yang hanya sebatas buku serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang unik berpengaruh pada minat siswa terhadap pembelajaran IPS. Hal ini berpengaruh pada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yang menurun karena daya tarik terhadap pembelajaran yang disajikan oleh guru cenderung membuat siswa pasif seperti kurangnya ikut serta dalam berdiskusi, hanya menikmati penjelasan dari guru saja, kurangnya partisipasi dalam menyampaikan pendapat sendiri. Sehingga fenomena yang ditemukan saat observasi yaitu siswa tidak banyak berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran melainkan hanya menunggu perintah dari guru.

Berdasarkan hasil observasi diatas ditemukan bahwa terdapat kondisi yang tidak ideal seperti kurangnya memberikan fasilitas seperti media pembelajaran yang tepat bagi siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 42 Ayat 1, disebabkan bahwa “Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber bahan lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”. Hal ini menjelaskan bahwa dalam lingkup kecil seperti kelas guru memiliki kewajiban memberikan sarana yang tepat bagi siswa proses pembelajarannya. Sarana yang sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan hasil temuan yaitu media pembelajaran yang tepat. Sebagai solusinya yaitu berupa Media *King ludo* yang di desain oleh peneliti dan dapat dimainkan oleh siswa di kelas sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar di dalam kelas. Media *King ludo* ini sudah pernah digunakan dalam bentuk media pembelajaran, namun bukan pada mata pelajaran dan dengan tujuan yang berbeda yang lebih mengacu pada interaksi sosial dan bukan mendalami isi materi pelajaran. Berbeda pada media yang saya kembangkan saat ini yaitu fokus sebagai upaya meningkatkan partisipasi belajar pada mata pelajaran IPS. *King ludo* dapat digunakan secara berkelompok sehingga memunculkan strategi siswa dalam kerjasama tim dan juga proses berfikir siswa dalam memecahkan pertanyaan-pertanyaan yang muncul, namun tentu saja dengan aktivitas yang menyenangkan ini siswa akan melakukan proses belajar sambil bermain, yang diharapkan akan meningkatkan partisipasi belajar siswa secara optimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *King ludo* dengan judul “Pengembangan Media *King ludo* pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, masalah dalam penelitian ini yang akan dilakukan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain media *King ludo* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap kelayakan produk media *King ludo* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana peningkatan partisipasi belajar siswa setelah digunakan media *king ludo*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mendeskripsikan:

1. Mengetahui desain pengembangan produk media *King ludo* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui hasil validasi ahli terhadap kelayakan produk media *King ludo* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mengetahui peningkatan partisipasi belajar siswa setelah penggunaan media *king ludo*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretik maupun praktis sebagai berikut:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang media pembelajaran, yaitu perihal media *King ludo* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa sekolah dasar.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### a) Bagi Guru

- 1) Menjadi rujukan bagi guru dalam penggunaan media *King ludo* di kelas sebagai upaya meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Menjadi rujukan untuk memperkaya pengetahuan tentang jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

- b) Bagi Siswa
  - 1) Alternatif media pembelajaran IPS agar siswa turut partisipasi dalam proses pembelajaran.
  - 2) Meningkatkan kualitas belajar IPS siswa dengan tetap memfasilitasi partisipasi siswa itu sendiri dalam kesukaannya terhadap permainan.
  - 3) Meningkatkan daya tarik siswa untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- c) Bagi Sekolah
  - 1) Memenuhi kebutuhan yang menunjang proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan fasilitas sekolah.
  - 2) Meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa dengan mengembangkan inovasi media pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.
- d) Bagi Peneliti
  - 1) Menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi mengenai media *King ludo* untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
  - 2) Memperoleh pengetahuan terkait kekurangan dan kelebihan dari media *King ludo* sehingga diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan penelitian yang akan digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. BAB I: Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *King ludo* Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

### 2. BAB II: Kajian Teori

Bab ini merupakan pemaparan kajian teori mengenai variabel yang akan diteliti oleh peneliti. Pemaparan pada bab ini dituliskan oleh peneliti dengan merujuk dari sumber-sumber seperti buku, jurnal, dan skripsi terdahulu.

Kajian teori yang dibahas pada penelitian ini meliputi pembelajaran di Sekolah Dasar, hakikat pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, konsep materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, teori media pembelajaran, permainan *King ludo*, partisipasi belajar siswa, serta pada bab II ini dilengkapi dengan penelitian yang relevan, kerangka berpikir dalam penelitian, dan definisi operasional.

### **3. BAB III: Metodologi Penelitian**

Bab ini merupakan pemaparan mengenai metodologi penelitian yang akan peneliti gunakan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Design and Development (D&D). Penelitian ini merupakan penelitian dengan model Product Development (PPE). Bab ini berisi desain penelitian, prosedur, penelitian, partisipan penelitian, prosedur pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

### **4. BAB IV: Temuan dan Pembahasan**

Bab ini berisikan hasil temuan dan pembahasan berdasarkan hasil analisis dari temuan yang peneliti dapatkan selama proses penelitian berlangsung, serta pembahasan mengenai temuan-temuan yang dianalisis dengan menggunakan teori-teori yang relevan.

### **5. BAB V: Kesimpulan**

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian berdasarkan hasil dan pembahasan dari data yang sudah dikelola dan dari hasil penelitian serta berisi rekomendasi dan saran untuk penelitian selanjutnya.