

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memegang peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Proses belajar mengajar merupakan inti dalam proses pendidikan. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan tertentu. Hitipeuw (dalam Edy Suprpto, 2015, hlm. 24) mengemukakan kriteria terjadinya belajar adalah terjadinya perubahan atau peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan tersebut terlihat melalui hasil pengukuran yang dilakukan peserta didik yang hasil akhirnya berupa nilai. Aspek yang diukur tersebut meliputi hasil belajar kognitif, emosional, dan sosial (Ahmadi, dkk, 2011, hlm. 13).

Hasil belajar peserta didik, terutama pada aspek kognitif mencakup seluruh mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar yang berisi masalah sosial dan berhubungan dengan lingkungan tempat tinggal. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diharapkan dapat beradaptasi di lingkungannya, mengenal lingkungannya, dan dapat mengetahui gejala sosial serta solusinya. Adapun materi IPS yang digunakan dalam penelitian ini adalah sub pokok bahasan keragaman budaya di Indonesia.

Berdasarkan hasil pra penelitian dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan tes diagnostik awal di SDN x Kota Bandung, sebanyak 67,8% peserta didik masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Peserta didik mengalami kesulitan menerima mata pelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya dikarenakan pembelajaran di kelas yang hanya mengandalkan buku tematik “Indahnya Kebersamaan” sebagai bahan ajar di kelas. Guru kelas kurang mengeksplor terkait penggunaan media pembelajaran. Dimana, media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas masih bersifat konvensional yaitu gambar-gambar yang ada pada buku tematik “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Hal ini menyebabkan peserta didik lebih mudah bosan dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas kurang kreatif dan kurang merangsang peserta didik, sehingga pembelajaran di

kelas cenderung membosankan. Hal ini mengakibatkan, peserta didik kurang terangsang dalam pembelajaran di kelas dan mengakibatkan materi tidak semua materi keragaman budaya dapat diserap peserta didik dengan baik dan menyebabkan nilai kognitif yang rendah untuk materi keragaman budaya. Walaupun begitu, kegiatan pembelajaran IPS di kelas sudah cukup baik, dimana guru tidak hanya menggunakan metode ceramah tetapi juga dengan metode tanya-jawab, sehingga pembelajaran di kelas bersifat *two way traffic* atau komunikasi yang terjadi dua arah dimana baik peserta didik maupun guru berinteraksi dengan aktif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berpusat pada peserta didik agar pembelajaran di kelas dapat lebih menyenangkan dan peserta didik termotivasi untuk belajar di dalam kelas. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bisa digunakan oleh guru sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami materi, sebagai stimulus untuk menarik atensi atau perhatian peserta didik, mengurangi verbalisme, juga membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan (Giwangsa, 2017, hlm. 42). Media pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran memiliki fungsi-fungsi yang mampu memaksimalkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, seperti yang dikemukakan Hermawan (dalam Mulyono dkk, 2016) dimana salah satunya yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik turut meningkat. Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, guru perlu untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan konten materi dan tingkat perkembangan peserta didik.

Rata-rata usia peserta didik sekolah dasar adalah 6 tahun sampai dengan selesai pada usia 12 tahun. Anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Istiqamah dan Suyadi, 2019, hlm. 155). Piaget (dalam isjoni, 2014) juga menyatakan bahwa setiap individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan intelektual yang dimana pada peserta didik

sekolah dasar berada pada tingkat operasional konkret yang berlangsung pada usia 7 hingga 11 tahun. Pada usia ini dapat berpikir secara operasi konkret. Peserta didik telah dapat melakukan pengelompokkan dan pengaturan masalah serta melakukan Tindakan sesuai dengan aturan yang jelas karena sudah mampu untuk berpikir secara logis.

Mengingat karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan juga melakukan sesuatu secara langsung, maka media pembelajaran yang digunakan di kelas harus memenuhi kriteria-kriteria tersebut agar pembelajaran di kelas dapat lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sendi Fauzi Giwangsa (2021) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar” membuktikan bahwa kualitas dan kelayakan media kartu kuartet dan menembangkan serta membuat desain media kartu kuartet sebagai media pembelajaran dikategorikan dalam skor “sangat baik” dengan skor di atas 90 dan layak untuk diuji coba.

Dalam penelitian ini, pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada cakupan materi yang dimana materi pada kartu kuartet ini lebih luas dibandingkan dengan materi peneliti sebelumnya. Selain itu, kekurangan yang dimiliki oleh peneliti sebelumnya, yaitu kartu lebih mudah rusak dikembangkan dengan cara penggunaan bahan dasar untuk kartu kuartet. Penelitian ini juga, ditekankan pada hasil belajar kognitif peserta didik pada tingkat C1 hingga C4.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk membuat media pembelajaran dimana memanfaatkan permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah umum penelitian ini adalah “Bagaimanakah media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya?”

Adapun rumusan masalah umum dijabarkan kedalam rumusan masalah khusus berikut:

1. Bagaimanakah desain media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya?
2. Bagaimanakah produk akhir media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya?
3. Bagaimanakah hasil peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya setelah menggunakan media?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikembangkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD mata pelajaran IPS materi keragaman budaya.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya,
2. Untuk mengetahui produk akhir media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya,
3. Untuk mengetahui hasil peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya setelah menggunakan media permainan kartu kuartet.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar materi keragaman budaya.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas sekolah dengan menggunakan media pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Membantu memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar IPS materi keragaman budaya,
- 2) Sebagai bahan untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar turut meningkat,
- 3) Membantu peserta didik dalam memahami materi secara menyenangkan,

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi penelitian selanjutnya yang menggunakan media permainan kartu kuartet

1.5 Sistematika Penelitian

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

1.5.1 BAB I: Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Materi Keragaman Budaya”

1.5.2 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 Media Pembelajaran, Kartu Kuartet, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, Keragaman Budaya, dan Karakteristik Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.

Pada bab ini juga dijelaskan mengenai penelitian yang relevan, kerangka berpikir dalam penelitian,, dan definisi operasional.

1.5.3 BAB III: Metodologi Penelitian

Bab ini merupakan pemaparan mengenai metodologi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development (D&D)* dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)*. Bab ini berisi desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, prosedur pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

1.5.4 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 penemuan-penemuan yang dianalisis dengan menggunakan teori-teori yang relevan.

1.5.5 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.