

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan serangkaian proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga ialah suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik kepada siswa agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan dalam berbagai bidang serta pembentukan sikap dan perilaku dari siswa menuju lebih baik. Pembelajaran juga merupakan suatu bantuan dari pendidik untuk terpenuhinya proses perolehan ilmu pengetahuan, serta tabiat atau sikap yang ada pada diri peserta didik. Menurut Gagne (dalam Warsita, 2008) pembelajaran merupakan satu kesatuan atau seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap individu sebagai hasil dari rangsangan yang berasal dari kejadian eksternal di lingkungan sekitar individu yang bersangkutan. Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna maka ada baiknya disusun dalam urutan peristiwa pembelajaran baik berupa metode atau perlakuan. Jika dikaitkan dalam pembelajaran, rangsangan yang diperlukan sebagai usaha untuk mengatur kondisi eksternal tersebut yakni dengan memberikan rangsangan yang dapat diterima oleh panca indera. Rangsangan tersebut dapat berupa sebuah media pembelajaran atau sumber belajar.

Menurut Sadiman, dkk (1996, hlm. 6) mengemukakan arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Jika dikaitkan dalam pembelajaran, maka media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, serta minat dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran perlu diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar karena dengan adanya media pembelajaran dapat menciptakan rasa senang dan gembira bagi siswa serta semangat

dalam diri mereka dalam menjalani kegiatan pembelajaran di sekolah. Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran, Depdikbud (dalam Supriyono, 2018, hlm. 45) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Menurut Udin (dalam Siskawati, dkk, 2016, hlm 73) siswa akan belajar lebih baik dan bermakna apabila siswa mengalami apa yang dipelajari dan bukan sekedar mengetahuinya saja. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan, maka siswa tidak hanya akan belajar secara satu arah, akan tetapi siswa akan mengalami pembelajaran secara langsung yang lebih bermakna. Pencapaian tujuan tersebut dapat dilaksanakan dengan berbagai cara melalui inovasi strategi pembelajaran khususnya oleh guru. Guru dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti media permainan. Hal ini agar siswa memperoleh pembelajaran berdasarkan proses pengalaman belajar yang bermakna dan dilakukan secara interaktif, menyenangkan dan menantang siswa untuk berpartisipasi aktif.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, diartikan pula sebagai gairah atau keinginan. Sedangkan menurut Slameto (2010, hlm. 180) minat adalah suatu rasa untuk lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan pada sesuatu yang merupakan sebuah aspek psikologis. Minat dalam kegiatan belajar merupakan suatu hal yang sangat penting. Hal ini didukung oleh pendapat Simbolon (2014, hlm. 14) bahwa minat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Jika siswa berminat kepada pelajaran maka siswa akan terdorong untuk terus belajar serta tekun dalam pembelajaran.

Berbeda dengan siswa yang hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk belajar namun belum tentu untuk tekun serta minat dalam belajar. Hal ini karena tidak ada dorongan dalam dirinya untuk belajar. Oleh sebab itu, untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar siswa harus mempunyai minat terhadap suatu pembelajaran agar dapat mendorong ia untuk terus belajar.

Ada banyak mata pelajaran yang harus siswa pelajari di Sekolah Dasar, salah satunya ialah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau biasa disingkat sebagai IPS. IPS adalah salah satu mata pelajaran yang muatan atau cakupan materinya sangat luas. Salah satu contoh materi IPS yang ada di Sekolah Dasar ialah materi keanekaragaman Suku dan Budaya yang ada di Indonesia. Dalam materi IPS tersebut jika hanya memanfaatkan sumber dari buku tema maka peserta didik tidak akan mengetahui mengenai keanekaragaman suku dan budaya diluar dari tempat tinggal mereka. Keragaman materi ini terutama dalam pembelajaran tematik menjadi poin penting yang bisa dikaji dan diberi perhatian lebih oleh guru khususnya Guru Sekolah Dasar. Hal ini karena materi keragaman IPS menjadi modal penting bagi siswa untuk mengetahui perbedaan yang ada di sekelilingnya serta di Indonesia. Dengan siswa mengetahui berbagai macam keanekaragaman Indonesia maka diharapkan nantinya akan muncul toleransi dalam diri siswa serta rasa bangga akan Bangsa Indonesia. Oleh karena itu guru sekolah dasar diharapkan tidak hanya menguasai satu materi saja melainkan beragam materi mengenai keanekaragaman Indonesia dari Sabang sampai Merauke. Selain itu, jika dalam pembelajaran tidak ada bantuan dari media dan kegiatan hanya dilakukan secara konvensional oleh guru seperti contoh menggunakan metode ceramah dan membaca dari buku, maka peserta didik nantinya akan kesulitan dalam memahami materi yang ada. Kemudian pengetahuan peserta didik juga tidak akan berkembang jika hanya sebatas pengetahuan yang ada di buku.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada salah satu Sekolah Dasar Negeri yang ada di Bandung, peneliti menemukan bahwa kebanyakan peserta didik kelas IV kurang memiliki semangat dan kurang antusias dalam pembelajaran IPS di sekolah. Hal ini karena pada pembelajaran IPS terlalu banyak materi yang harus dibaca dan dipahami serta dihafalkan oleh peserta didik sehingga membuat mereka tidak semangat dan merasa bosan. Selain itu, dari hasil wawancara dengan guru walikelas IV, beliau menyebutkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran IPS terutama dalam materi keragaman suku dan budaya Indonesia. Peserta didik hanya mengetahui sebagian kecil dari keragaman suku dan budaya Indonesia, sedangkan perlu diketahui bahwa terdapat 38 Provinsi yang ada di Indonesia. Penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik oleh guru walikelas juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran IPS. Dari hasil observasi yang dilakukan, biasanya guru hanya menggunakan media papan tulis saja sehingga itu menjadi sangat monoton bagi siswa dalam pembelajaran IPS terlebih lagi materi keragaman Bangsa Indonesia. Permasalahan ini perlu mendapat perhatian lebih oleh guru serta guru harus memiliki alternatif untuk mengatasi permasalahan ini agar materi dalam pembelajaran IPS dapat tersampaikan dengan baik tanpa hambatan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin memberikan solusi berupa media pembelajaran yaitu Media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI). Media pembelajaran ini merupakan media berbasis permainan dimana peserta didik tidak hanya belajar dari buku namun mereka melakukan pembelajaran secara langsung yang lebih bermakna. Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik karena dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan lebih paham dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan agar suasana belajar tercipta lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Henri (dalam Putri, 2022, hlm. 35) bahwa penggunaan media

pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi minat belajar peserta didik. Media UTARI ini dikembangkan guna memberikan solusi agar dapat menimbulkan minat belajar bagi peserta didik karena media ini merupakan media permainan dimana peserta didik berperan aktif dalam seluruh kegiatannya. Dalam media UTARI ini peserta didik akan menambah pengetahuan terhadap keanekaragaman suku dan budaya Indonesia karena disetiap langkah dan pemberhentian dalam media UTARI ini akan ada pertanyaan seputar keanekaragaman di 38 Provinsi yang ada di Indonesia. Pertanyaan seputar keanekaragaman tersebut akan muncul saat *QR Code* yang ada pada ular tangga di scan, lalu siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pengetahuannya. Tidak hanya itu, setiap kelompok peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan bintang. Kelompok dengan bintang terbanyak akan memenangkan permainan media UTARI ini. Sebaliknya, jika kelompok peserta didik tidak bisa menjawab pertanyaan seputar keanekaragaman 38 Provinsi di Indonesia maka kelompok tersebut tidak akan mendapat bintang melainkan mereka akan mendapatkan kesempatan untuk memindai *QR Code* kebenaran jawaban dari pertanyaan. Kelompok peserta didik dengan bintang terbanyak akan mendapatkan hadiah sebagai *reward* karena mengetahui lebih banyak keberagaman suku dan bangsa yang ada di Indonesia. Selain mendapatkan *reward*, media ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena disertai dengan pertanyaan-pertanyaan serta kartu kebenaran yang bisa diakses dengan menggunakan *scan QR Code*.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) untuk Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat dibuat ialah:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) untuk meningkatkan minat belajar pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah hasil validasi pengembangan media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) untuk meningkatkan minat belajar pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah hasil akhir pengembangan media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) untuk meningkatkan minat belajar pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) dapat meningkatkan minat belajar pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan indikator minat belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) dapat digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi keragaman di Indonesia khususnya pembelajaran IPS.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui hasil validasi pengembangan media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

3. Mendeskripsikan hasil pengembangan media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan hasil pengembangan media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) untuk meningkatkan minat belajar pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disampaikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah keanekaragaman ilmu pengetahuan maupun sebagai referensi terkait dengan pemahaman mengenai materi pembelajaran IPS yang berbentuk media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI) sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran. Adapun penelitian ini juga diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya pada pendidikan guru sekolah dasar sebagai salah satu variasi dalam media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber keilmuan bagi para pembaca, serta sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti suatu masalah berkaitan dengan media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI).

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

- 1) Dengan adanya media UTARI ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi keragaman di Indonesia, serta dapat

membantu siswa untuk membedakan keanekaragaman dari tiap provinsi di Indonesia, yang meliputi rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, makanan adat, dan kebudayaan.

- 2) Meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran IPS yang cenderung membosankan dan tidak bervariasi menjadi lebih menyenangkan dengan media UTARI.
- 3) Meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai materi IPS khususnya dalam memahami keragaman di Indonesia menjadi lebih variatif dengan menggunakan media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI).
- 2) Sebagai referensi dalam merancang sebuah metode dalam pembelajaran yaitu dengan penggunaan media Ular Tangga Ragam Indonesia (UTARI).

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 2) Sebagai sarana kontribusi dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, dan sebagai sarana pengembangan inovasi media ajar sehingga berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menambah wawasan dan mampu memberikan informasi mengenai media pembelajaran, khususnya media ular tangga ragam Indonesia sebagai bekal peneliti jika ingin melakukan penelitian media yang serupa.
- 2) Sebagai pedoman untuk memperkaya referensi untuk selanjutnya akan dikembangkan ide dari media ular tangga ragam Indonesia menjadi lebih kreatif dan inovatif.