

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran kurikulum 2013 di SD (Sekolah Dasar) terdiri dari beberapa muatan pelajaran, salah satunya yaitu IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, dan generalisasi yang memadukan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). IPS merupakan satu bidang studi yang sudah diberikan dalam pendidikan formal sejak bangku sekolah dasar untuk mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional Indonesia. Tujuan diberikannya pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar agar siswa mampu mengembangkan aspek pengetahuan dan pengertian, aspek sikap dan nilai, serta aspek keterampilan yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Trianto, 2010). Sejalan dengan pendapat tersebut pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi Negara dan agama yang disajikan secara ilmiah (Supardi 2011).

Pembelajaran IPS bagi siswa jenjang sekolah dasar bukanlah hal yang sangat mudah untuk dimengerti dan dipahami secara singkat. Anak sekolah

dasar adalah mereka yang berusia 6-12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual, pada anak sekolah dasar masih dalam tahapan bermain dalam pembelajaran kurang memfokuskan apa yang diarahkan oleh gurunya, jika menurut mereka pembelajaran yang diberikan gurunya membosankan maka mereka akan malas dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran IPS di sekolah dasar umumnya dianggap tidak menarik, akibatnya banyak anak-anak yang kurang tertarik dalam mata pelajaran IPS serta kurangnya penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik di sekolah dasar. Pembelajaran IPS menekankan pada pengembangan aspek emosional yang berkaitan dengan sikap siswa. Berkaitan dengan sikap, pendidikan karakter sangat diperlukan untuk mengembangkan kepribadian siswa di sekolah dasar, yang salah satunya yaitu pendidikan karakter peduli sosial. Maka dari itu guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang menarik minat siswa sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif.

Untuk menunjang pemahaman pembelajaran IPS di sekolah dasar perlu adanya media pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran yang akan berlangsung. Media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari Bahasa latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Indonesia kata *medium* diartikan sebagai "perantara" atau "penghubung". Dari pemahaman ini dapat dikatakan bahwa media adalah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dilaksanakan (Sadiman, et al, 2010). Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi (Sadiman, et al, 2014). Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa media pembelajaran merupakan media yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2012). Sedangkan media pembelajaran menurut H.Abdul Malik Hasan, sebagaimana yang dikutip (Rudy dan Hasbi, 2017), berpendapat bila media pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan yang dapat merangsang perhatian, minat dan perasaan siswa dalam kegaitan belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

Pengalaman belajar yang baik salah satunya ditunjang oleh adanya media pembelajaran. Untuk itu guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik minat siswa yang bervariasi, serta yang dapat merangsang keaktifan siswa. Tujuan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dasar yaitu dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswa, dapat menimbulkan semangat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta dapat memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Tetapi menggunakan media pembelajaran khususnya di mata pelajaran IPS di sekolah dasar belum diterapkan secara menyeluruh, media

pada umumnya yang digunakan di sekolah dasar yaitu buku, atlas, peta, dan globe. Media pada umumnya hanya dapat digunakan untuk materi tertentu saja seperti mengenal wilayah, dan karakteristik fisik wilayah, namun kurang tepat untuk digunakan untuk materi-materi IPS lainnya seperti mengenal jenis-jenis pekerjaan di sekitar, mengenal pahlawan, dan materi yang lainnya. Penggunaan media itu juga kadang hanya berfungsi sebagai penguat materi saja sehingga dapat dikatakan belum efektif, dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS kebanyakan guru bercerita dan siswa mendapat tugas merangkum materi buku panduan, maka sangat diperlukan adanya inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS Sekolah Dasar. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar juga berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menangkap informasi yang diperoleh siswa saat melaksanakan proses belajar mengajar (Octavyanti & Wulandari, 2021).

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan cara melakukan inovasi dengan harapan pembelajaran di kelas mempunyai suasana baru yang positif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran akan melengkapi Bahasa lisan dan tulisan dalam kaitan menjelaskan suatu konsep, yang mampu memaparkan lebih rinci dan memberikan pengalaman belajar tidak langsung kepada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dikembangkan suatu media pembelajaran muatan IPS SD berupa media permainan papan monopoli, yang

dapat menumbuhkan minat siswa agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran dan dapat dijadikan sumber belajar alternatif untuk belajar secara mandiri oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif, efisien, dan berhasil dengan baik, serta dapat menanamkan karakter peduli sosial kepada peserta didik di kelas IV. Media permainan papan monopoli yang dikembangkan, adalah untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran IPS yang bersifat abstrak menjadi konkret, agar lebih mudah dipahami oleh siswa kelas IV sekolah dasar, serta dapat menumbuhkan sikap peduli sosial kepada siswa di sekolah dasar. Dalam media ini gambar yang disajikan berupa gambar-gambar animasi yang menghubungkan materi pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan . Media permainan papan monopoli juga mampu menjadikan media yang bermanfaat bagi siswa kelas IV, karena berisi permainan yang seru dan membuat siswa tidak cepat bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan harapan peserta didik lebih memfokuskan ketertarikan pada gambar, karena gambar yang ditempel di papan permainan monopoli merupakan sesuatu yang menarik perhatian siswa. Sehingga melalui media permainan papan monopoli diharapkan siswa lebih memahami materi , bisa berfikir secara konkret, diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta menanamkan sikap peduli sosial yang sudah mulai memudar. Maka peneliti, mengagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial pada Muatan IPS untuk Siswa kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan Tabanan Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang akan dibahas dalam pembahasan ini diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Peserta didik kurang tertarik belajar IPS dan cepat bosan karena guru masih menggunakan bahan ajar berupa: buku, globe, atlas, dan penunjang yang lainnya yang menjadi pembelajaran IPS tidak menarik bagi peserta didik kelas IV.
- 1.2.2 Belum adanya pengembangan media pembelajaran IPS yang konkret di Sekolah Dasar SD Negeri 3 Kerambitan.
- 1.2.3 Kurangnya penanaman nilai karakter peduli sosial pada diri siswa kelas IV Sekolah Dasar khususnya di SD Negeri 3 Kerambitan.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun untuk kemudahan pembatasan, maka permasalahan dibatasi masalah mengenai pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kerambitan, yang berdasarkan salah satu permasalahan yang teridentifikasi bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah menjadi siswa cepat bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran dan kurangnya penanaman nilai karakter peduli sosial. Penulis akan mengembangkan media permainan papan monopoli agar media

pembelajaran IPS lebih inovatif, kreatif, dan afektif, proses pembelajaran dapat berjalan lebih maksimal, serta dapat menanamkan nilai-nilai karakter peduli sosial pada diri siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun model Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial pada Muatan Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan Tabanan?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan model Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial pada Muatan Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan Tabanan?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi Media Permainan Papan Monopoli sebagai alat bantu proses pembelajaran IPS kelas IV. Adapun secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun model Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial pada Muatan Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan Tabanan.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan model Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial pada Muatan Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan Tabanan.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah ilmu dan memberikan sumbangan pengetahuan untuk menghasilkan media pembelajaran Permainan Papan Monopoli untuk kelas IV Sekolah Dasar berbasis Karakter Peduli Sosial.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Media permainan papan monopoli dapat dijadikan salah satu media alternative untuk membantu dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran dengan konkret dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar.

b. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media Permainan Papan Monopoli siswa menjadi aktif, kritis, dan membantu siswa dalam mengaitkan karakter sosial siswa pada pembelajaran jenis-jenis pekerjaan.

c. Bagi Peneliti Lain

Dapat menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli berbasis karakter peduli sosial untuk siswa kelas IV dan peneliti ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian serupa.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media permainan papan monopoli merupakan sebuah media yang dirancang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa tidak kesulitan dalam proses belajar mengajar pada kelas IV Sekolah Dasar. Dengan adanya media permainan papan monopoli diharapkan dalam proses pembelajaran guru lebih mudah untuk memberikan informasi yang menarik dalam muatan materi IPS kelas IV, serta dapat menanamkan nilai-nilai karakter peduli sosial pada diri siswa.

Menghasilkan media permainan papan monopoli yang baik dan menarik dalam pembelajaran memiliki spesifikasi khusus, adapun kriteria ataupun spesifikasi khusus dari pengembangan media permainan papan monopoli sebagai berikut:

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan berupa media permainan papan monopoli untuk siswa kelas IV Sekolah dasar.
- 1.7.2 Media Permainan Papan Monopoli pada mata pelajaran IPS ini berbentuk media visual dua dimensi, karena secara fisik dibuat melalui gambar. Dalam media permainan papan monopoli berbentuk menyerupai permainan monopoli yang berbentuk kotak persegi yang dapat dilihat seperti papan catur dan di sepanjang tepian bidang permainan dengan 2 warna yang berbeda yaitu warna pink dan biru muda yang menarik untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Bagian tengah media permainan papan monopoli memiliki 2 pasang kartu yang ditempatkan di pojok atas dan bawah dibagian papan permainan monopoli, pada kotak media permainan papan monopoli. Warna setiap kotak mempunyai peranan penting dalam media permainan papan

monopoli, setiap warna pada papan nantinya digunakan untuk mengambil sebuah kartu yang berbeda warna dan di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mengandung pembelajaran IPS materi Jenis-jenis Pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar, dan di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, serta permainan monopoli berisikan jual beli petak yang ada di dalam kolom di permainan papan monopoli.

1.7.3 Penggunaan media permainan papan monopoli pada mata pelajaran IPS ini digunakan untuk materi Jenis-jenis Pekerjaan, dengan kualitas gambar dan bentuk yang baru, sehingga siswa lebih mengetahui dan lebih mudah untuk memahami jenis-jenis pekerjaan yang ada di Indonesia melalui bentuk gambar dan percakapan serta peserta didik dapat memahami peranan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar siswa.

1.7.4 Media permainan papan monopoli dapat digunakan oleh guru maupun siswa. Selain itu media permainan monopoli ini memiliki kelebihan sendiri, yaitu mudah dibawa kemana-mana karena tidak memakan tempat yang cukup besar, bisa dipindah-pindah, media yang sangat ringan, dan aman tidak membahayakan jika digunakan oleh siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring dengan perkembangan zaman di era 4.0. Teknologi yang pesat ini menjadikan anak tidak tahu etika berbicara, berperilaku, dan bertindak. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya penurunan karakter peduli sosial pada anak. Dikarenakan anak-anak cenderung menggunakan handphone, internet, siaran tv, dan menirukan budaya luar untuk dipelajarinya. Sehingga karakter peduli sosial

pada anak kurang ditanamkan. Pembelajaran IPS harus menanamkan nilai-nilai peduli kepada sesama, menurunnya pembelajaran karakter peduli sosial membuat pengetahuan anak sangat kurang sehingga dapat mempengaruhi nilai siswa pada pembelajaran IPS. Salah satunya adalah guru dapat mengembangkan media permainan papan monopoli karena dengan mengajak siswa bermain sambil belajar dapat memberikan pengetahuan dan menanamkan nilai-nilai karakter peduli sosial. Melihat kenyataan yang terjadi di lapangan khususnya di SD Negeri 3 Kerambitan siswa menganggap pembelajaran IPS itu sangat sulit dan hanya mempelajari peta, letak wilayah, dan lain sebagainya, sehingga siswa cenderung malas dan bosan dalam pembelajaran IPS. Selain itu permasalahan yang ditemukan kurangnya media pembelajaran yang menunjang pembelajaran IPS. Dan permasalahan yang ditemukan kurangnya penanaman nilai karakter peduli sosial pada diri siswa. Dari permasalahan tersebut maka penting adanya pengembangan media berupa permainan papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada muatan materi IPS untuk siswa kelas IV SD Negeri 3 Kerambitan Tabanan.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Pengembangan media permainan papan monopoli ini, mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Media permainan papan monopoli pada muatan materi IPS dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa dalam pembentukan karakter peduli sosial.

- b. Pengembangan media permainan papan monopoli pada muatan materi jenis-jenis pekerjaan pembelajaran IPS dapat memberikan pembelajaran yang menarik, bervariasi, menyenangkan, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.
- c. Penggunaan media permainan papan monopoli pada muatan materi jenis-jenis pekerjaan pembelajaran IPS diharapkan mampu melatih karakter peduli sosial siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media permainan papan monopoli adalah sebagai berikut:

- a. Materi yang terdapat pada pengembangan media permainan papan monopoli hanya memuat mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan.
- b. Pengembangan media permainan papan monopoli muatan materi jenis-jenis pekerjaan pembelajaran IPS hanya untuk kelas IV Sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam penelitian, berikut ini beberapa definisi istilah:

- 1.10.1 Media permainan papan monopoli merupakan media visual dua dimensi (grafis), secara fisik media ini dibentuk dalam papan berbentuk persegi. Media permainan papan monopoli akan mengajak siswa bermain sambil belajar dengan memaparkan materi jenis-jenis pekerjaan dalam pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar yang mencakup semua jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar yang dimana berfungsi untuk

menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

1.10.2 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

1.10.3 Karakter peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain. Dimana karakter peduli sosial berperan penting dalam membentuk karakter individu yang peka sosial dengan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain yang membutuhkan. Tanpa adanya nilai karakter peduli sosial maka solidaritas antar sesama tidak berjalan dengan baik. Karakter peduli sosial banyak sekali membetikan manfaat baik secara moral maupun materil. Harapannya siswa mempunyai karakter peduli sosial dapat menanamkannya dalam kehidupan sehari-hari.