



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hak dasar yang harus dimiliki oleh anak. Pendidikan dapat menyiapkan generasi emas yang tangguh, hebat dan berkomitmen meneruskan budaya Indonesia serta cita-cita luhur bangsa seperti yang tertera dalam pembukaan UUD 1945. Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan dasar dan Menengah menyebutkan Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum dasar dan menengah (Permendikbud 2016:5)

Kurikulum 2013 mencakup beberapa kompetensi khususnya pada jenjang pendidikan dasar, salah satunya yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam proses pendidikan di sekolah. Pembelajaran IPS memberikan ilmu kepada siswa tentang pengetahuan yang mencakup empat kompetensi dalam tujuan kurikulum 2013 yang erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat.

Menurut Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler (Permendikbud 2018:53)

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu pembelajaran pokok di Sekolah Dasar, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 77I ayat (1) yaitu dalam Struktur Kurikulum SD/MI, SDLB atau bentuk lain yang sederajat terdiri atas beberapa muatan pembelajaran salah satunya adalah ilmu pengetahuan sosial. Bahan kajian ilmu pengetahuan sosial, antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (Pemerintah Republik Indonesia 2015).

Pentingnya IPS diajarkan di sekolah dasar karena mengacu pada tujuan mata pelajaran IPS. Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, tingkat lokal, nasional, dan global. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (BSNP, 2006:175-176).

Siswa pada usia 7-12 tahun berada pada periode operasional konkret. Mereka belum dapat memahami materi yang abstrak namun memiliki rasa ingin tahu, minat dan perhatian, dan daya fantasi yang tinggi. Jika guru ingin memanfaatkan suasana psikologis secara tepat dan baik, maka pembelajaran IPS harus menggunakan media sebagai alat untuk mengkonkretkannya. Menurut (Kustandi & Sutjipto 2013:8) "Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemauan dan minatnya; (3) mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; (4) memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya, misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Kustandi & Sutjipto 2013:23).

Pemilihan media hendaknya sesuai kebutuhan pembelajaran dan kemampuan mental siswa disesuaikan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan menurut (Yusuf 2019:23) meliputi empat tahap yaitu (1) masa usia pra sekolah; (2) masa usia sekolah dasar; (3) masa usia sekolah menengah; (4) masa usia mahasiswa. Peneliti melakukan penelitian pada anak usia sekolah dasar. Tahap perkembangan masa usia sekolah dasar memiliki sifat khas yaitu anak usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama.

Tahap perkembangan ini sesuai dengan karakteristik kelas IV di MIS Al-Anwar. Berdasarkan hasil

observasi, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu siswa sebagai pusat pembelajaran namun berbeda pada saat observasi di kelas tersebut yaitu guru sebagai pusat pembelajaran. Kemudian kurang antusiasnya siswa pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada nilai hasil belajar yang belum optimal dan belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), terutama pada muatan pembelajaran IPS dan muatan pembelajaran matematika. Namun peneliti lebih menyoroti pada muatan pembelajaran IPS. Ada beberapa siswa yang mengalami permasalahan dalam memahami materi IPS, kemampuan siswa masih perlu ditingkatkan. Selain itu, masih ada beberapa siswa yang sulit berkonsentrasi, siswa cenderung kurang semangat saat belajar di kelas, tetapi juga terdapat siswa yang aktif.

Pelaksanaan pembelajaran, guru kurang variatif menggunakan metode pembelajaran. Ketika siswa bosan, siswa mencari kesibukan lain dan mengganggu temannya. Sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Siswa masih kurang percaya diri untuk mengeluarkan pendapat, sudah ada media namun masih kurang optimal tentang adanya pengembangan media pada materi yang akan diajarkan di kelas IV MIS Al-Anwar. Tingkat kejenuhan siswa termasuk tinggi, terlihat ketika guru menerangkan materi di depan kelas, siswa kurang memperhatikan dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan seperti yang telah dijelaskan, peneliti ingin mengkaji mengenai penggunaan media ular tangga materi keragaman budaya di Indonesia pada pembelajaran IPS. Alasannya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran arga tara (ular tangga nusantara) siswa menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, selain itu pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga pembelajaran bisa berpusat pada siswa. Pada permainan arga tara (ular tangga nusantara) siswa dituntut untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan, sehingga akan tumbuh minat belajar siswa.

Permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah berdasarkan dokumen rata-rata hasil belajar siswa 67,43 ditunjukkan dengan data dari 20 siswa, 15 siswa (75%) mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 5 siswa (25%) nilainya di atas KKM. Dengan permasalahan ini, peneliti melakukan alternatif pemecahan masalah yaitu mengembangkan media ular tangga pembelajaran IPS materi Tema 1 Subtema 1 kelas IV di MIS Al-Anwar Kecamatan Medan Tembung.

Oleh karenanya, dalam pembelajaran IPS di SD/MI guru perlu menggunakan media pembelajaran. Dari permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media yang mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media

pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media Arga Tara (Ular Tangga Nusantara).

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Penelitian lainnya yang sejenis dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rifki Afandi dalam JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran) pada (Vol. 1 No. 1, Mei 2015) yaitu penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". Hasil enelitian tersebut adalah motivasi belajar siswa mengalami peningkatan 66,7% yang sebelumnya dari 28,4% menjadi 95,1%. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan bahwa 55% siswa yang memiliki nilai tersebut KKM. Sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ulat tangga 100% siswa memiliki nilai tersebut KKM. Hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%.

Penelitian sejenis lainnya yaitu oleh penelitian Amilia Pramitadan Rudiana Agustini dalam *Unesa Journal of Chemical Education* ISSN 2252-9454 pada (Vol. 5 No. 2, Mei 2016) dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa". Hasil penelitian ini bahwa permainan ular tangga layak digunakan. Hal ini ditunjukkan dengan data persentase validasi isi sebesar 85%, validasi konstruk 93%, kepraktisan permainan ular tangga berdasarkan angket respon siswa dengan persentase rata-rata sebesar 93% serta persentase aktivitas siswa yang relevan lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas siswa yang tidak relevan, dan efektivitas berdasarkan pemahaman konsep siswa dengan skor gain rata-rata $\geq 0,7$ dengan kategori tinggi dan 83% siswa tuntas secara klasikal. Penelitian Professor Dr. Suppiah Nachiappan dkk tahun 2014 dengan judul " *Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties*". Berdasarkan penelitian tersebut, penggunaan konsep ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa dengan kesulitan belajar".

Dari penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Arga Tara Dalam Pembelajaran IPS Tema 1 Subtema 1 Bagi Siswa Kelas IV di MIS Al-Anwar Kecamatan Medan Tembung".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa pada muatan IPS kelas IV di MIS Al-Anwar Medan Tembung masih rendah. Hasil belajar siswa yang masih rendah yang ditunjukkan dengan data dari 20 siswa ada 15 siswa



(75%) yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 5 siswa (25%) nilainya tersebut KKM.

2. Kurangnya sumber belajar siswa. Sumber belajar IPS siswa cukup namun masih dikira kurang karena materi IPS luas.
3. Siswa kelas IV di MIS Al-Anwar Kecamatan Medan Tembung kurang menyukai pembelajaran IPS.
4. Siswa kelas IV di MIS Al-Anwar Kecamatan Medan Tembung belum optimal memahami materi IPS keragaman budaya di Indonesia (karena banyaknya materi) dengan baik.
5. Guru kurang maksimal menggunakan media pembelajaran pada materi Keragaman Budaya di Indonesia tema 1 subtema 1.
6. Siswa kelas IV di MIS Al-Anwar Kecamatan Medan Tembung kurang optimal dalam belajar karena media kurang efektif.
7. Belum optimalnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada poin 1, 5, dan 7. Hasil belajar siswa masih rendah, guru kurang maksimal menggunakan media pembelajaran pada materi Keragaman Budaya di Indonesia Tema 1 Subtema 1 dan pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin melakukan pemecahan masalah yaitu pada pengembangan media pembelajaran berupa arga tara muatan pembelajaran IPS materi Tema 1 Subtema 1 kelas IV di MIS Al-Anwar Medan Tembung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media arga tara (ular tangga nusantara) pada pembelajaran IPS Tema 1 Subtema 1 Bagi Siswa Kelas IV di MIS Al-Anwar Kecamatan Medan Tembung?
2. Bagaimana kevalidan media arga tara (ular tangga nusantara) pada pembelajaran IPS Tema 1 Subtema 1 Bagi Siswa Kelas IV di MIS Al-Anwar Kecamatan Medan Tembung?
3. Bagaimana kepraktisan media arga tara (ular tangga nusantara) pada pembelajaran IPS Tema 1 Subtema 1 Bagi Siswa Kelas IV di MIS Al-Anwar Kecamatan Medan Tembung?

1.5 Tujuan Pengembangan



Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji pengembangan media arga tara (ular tangga nusantara) pada pembelajaran IPS tema 1 subtema 1 bagi siswa kelas IV di MIS Al-Anwar Kecamatan Medan Tembung.
2. Untuk mengetahui kevalidan media arga tara (ular tangga nusantara) pada pembelajaran IPS tema 1 subtema 1 bagi siswa kelas IV di MIS Al-Anwar Kecamatan Medan Tembung.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media arga tara (ular tangga nusantara) pada pembelajaran IPS tema 1 subtema 1 bagi siswa kelas IV di MIS Al-Anwar Kecamatan Medan Tembung.

1.6 Spesifikasi Produk

Produk media ular tangga ini dapat merangsang siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran karena salah satu permainan edukatif. Produk media ular tangga ini juga dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa tidak hanya terpaku pada penjelasan guru saja tetapi praktek langsung menggunakan media ular tangga. Media ular tangga didesain menggunakan aplikasi *Corell Draw*.

Media ular tangga dibuat berdasarkan analisis kebutuhan akan adanya media yang menarik perhatian siswa. Media ular tangga ini dibuat dengan ukuran 3m x 3,5 m dan dicetak dengan menggunakan mmt. Media ular tangga ini terdiri dari judul dan 100 kotak ular tangga yang didesain dengan keterpaduan warna yang menarik. Setiap kotak memiliki warna berbeda dengan kotak sebelahnya yaitu warna kuning dan putih untuk mempermudah siswa mengingat kotak yang ditempati. Setiap kotak pemberhentian pada ular dan tangga berisi soal berupa kata kunci mengenai keberagaman budaya. Ada kotak yang disebut sebagai kotak untuk kartu (kartu ular, dan kartu tangga) serta buku panduan.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan secara teoritis maupun praktis, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran tersebut memberikan manfaat penelitian yang akan dikemukakan sebagai berikut:

1. **Secara Teoritis** : penelitian ini dapat menambah pengetahuan bahwa media pembelajaran ular tangga memang layak dan efektif untuk dijadikan referensi media pada pembelajaran IPS materi Tema 1 Subtema 1 kelas IV di MIS Al-Anwar dan memberikan manfaat serta pendukung teori bagi penelitian pengembangan media ular tangga selanjutnya.

2. Secara Praktis manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. **Bagi Guru**, dapat menjadi gambaran tentang bagaimana mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan media permainan edukatif, dan sebagai media alternatif dalam mengajarkan materi mengenai keberagaman budaya di Indonesia agar lebih efektif, yaitu dengan menggunakan media ular tangga.
- b. **Bagi Siswa**, yaitu meningkatkan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran IPS dan mempermudah menerima pelajaran dengan bantuan media ular tangga pada pembelajaran IPS materi Keragaman budaya Tema 1 Subtema 1 kelas IV di MIS Al-Anwar.
- c. **Bagi Sekolah**, dapat digunakan sebagai masukan bagi kepala sekolah dalam penyediaan bahan ajar berupa media pembelajaran, sebagai sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah terkhusus pada proses belajar mengajar di dalam kelas.
- d. **Bagi Peneliti**, untuk meningkatkan pengetahuan teknik mendesain media ular tangga. Pengembangan media pembelajaran yang valid serta sesuai karakteristik siswa pada pembelajaran IPS materi Tema 1 Subtema 1 kelas IV di MIS Al-Anwar, menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk menghadapi masalah di dunia pendidikan dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah.
- e. **Bagi Peneliti lain**, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan variabel penelitian dan materi pembelajaran yang berbeda.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran arga tara (ular tangga nusantara) sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ialah alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan siswa baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Teknik uji coba produk dilakukan pada saat kompetensi dasar ini disampaikan di sekolah, tujuannya agar mendapatkan hasil yang tepat mengenai pengembangan media pembelajaran ini.
3. Validator mempunyai pandangan yang sama mengenai kriteria/kelayakan media Ular Tangga IPS yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media.

4. Penggunaan media Arga Tara sebagai media belajar yang menyenangkan dengan berkonsep belajar sambil bermain diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran Keberagaman Budaya di Indonesia.
5. Penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPS materi Keberagaman Budaya di Indonesia.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan ini hanya ada pada pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya di Indonesia kelas IV di MI/SD.



1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini, definisi dari istilah yang terkait dengan penelitian dikemukakan sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.
2. Media pembelajaran adalah prantara penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan alat-alat tertentu agar peserta didik dapat memahami dengan cepat dan menerima ilmu dari pendidikan. Media sebagai mediator yang menyampaikan informasi antara pengirim dan penerima (Hasan 2021:5)
3. Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan merakyat dan digemari dari usia anak-anak, remaja bahkan dewasa. Permainan ini menuntut kecermatan terhadap setiap langkah agar dapat cepat mencapai kotak selesai (Haryono 2013:134)
4. Arga Tara adalah dua singkatan kata Arga yang berarti ular tangga dan tara mempunyai arti nusantara.
5. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar adalah mata pelajaran yang mengajarkan manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat (Warsino 2012:17)
6. Pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa

mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan.

7. *Tema 1 Subtema 1 adalah pembahasan pembelajaran di dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang membahas tentang Keberagaman Budaya di Indonesia.*
8. *MIS Al-Anwar merupakan lembaga pendidikan di Kota Medan tepatnya di Kecamatan Medan Tembung.*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

