

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia, karena melalui Pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dalam dirinya. Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional dinyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari, khususnya pada anak sekolah dasar. Ilmu pengetahuan sosial bukan merupakan gambaran ilmu pengetahuan yang berbasis isu, namun kajian ilmu IPS perlu untuk dikaji dan dianalisis berdasarkan fakta dan data yang ditemukan dalam berbagai sumber. Pada jenjang Pendidikan

¹ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional.

tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran IPS merupakan gabungan dari berbagai ilmu pengetahuan yang didalamnya terdapat pengorganisasian dan pengayaan dari materi geografi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan ekonomi. Konsep dasar mempelajari IPS di tingkat sekolah dasar bermanfaat, karena dalam proses pembelajaran IPS anak dapat mengaitkan berbagai fakta, gagasan, dan peristiwa dari materi yang dipelajari, sehingga mereka akan lebih mudah menarik kesimpulan dari topik materi yang diajarkan.²

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1). Pembelajaran harus memperhatikan minat, motivasi dan kemampuan siswa.³ Berdasarkan hasil wawancara di SDN Pecakur, melihat kenyataan yang terjadi, rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS sehingga siswa kurang antusias selama kegiatan pembelajaran dan peran aktif siswa pada saat pembelajaran kurang terwujud. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS disebabkan oleh salah satu faktor yaitu kurangnya media pembelajaran yang memadai. Untuk

²Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta Prenadamedia Group, 2014), 33.

³Sukirno, dan Daenuri Ridwan, *Optimalisasi Hasil Belajar IPS Melalui Permainan Tradisional*, *JIPSINDO*, Vol 4, 1, 2017, 24.

meningkatkan kualitas belajar siswa pada pembelajaran IPS perlu dikembangkan sarana yang memadai yaitu media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran dan membantu dalam proses pembelajaran dikelas.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam belajar, melalui media proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membangkitkan motivasi belajar dan menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran.

Sebagai seorang pendidik penting kiranya memiliki kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Pada sekarang ini pembelajaran tidak hanya berbicara tentang kemampuan kognitif saja akan tetapi juga afektif dan psikomotorik. Penggunaan konsep belajar sambil bermain merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran apalagi dengan karakteristik anak sekolah dasar yang masih senang dengan bermain. Belajar sambil bermain menjadikan pembelajaran tidak hanya monoton berfokus pada materi saja sehingga hasil belajar siswa baik pada setiap

pembelajaran.⁴ Permainan merupakan salah satu kegiatan nyata yang dialami siswa sekolah dasar secara langsung. Banyak sekali jenis permainan yang dapat dikembangkan oleh guru untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satunya permainan tradisional seperti permainan engklek.

Maka dari itu pengembangan media pembelajaran berbasis permainan engklek menjadi upaya peneliti agar materi ips mudah diterima dan menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran. Media permainan akan menciptakan suasana belajar sambil bermain. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran akan didapatkan melalui permainan ini. Dalam hal ini, permainan engklek dipadukan dengan pembelajaran IPS, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan, sehingga penguasaan materi dapat diperoleh secara mendalam.

⁴ Mia Novita Annur, dkk, *Media Engklek Gunung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Payaman*, Edubase: Journal Of Basic Education Volume 1 (2) Tahun 2020, 33.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat menjadi kajian peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS
2. Peran aktif pada saat pembelajaran kurang terwujud
3. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dirumuskan masalah dari penelitian ini dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan engklek pada pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis permainan engklek pada pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan engklek pada pembelajaran IPS Materi

Kegiatan Ekonomi.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis permainan engklek pada pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi penggunaan media pembelajaran khususnya terkait media pembelajaran berbasis permainan engklek untuk pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menjadi wawasan keilmuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan engklek.

- b. Bagi siswa

Dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan engklek.

c. Bagi guru

Untuk membantu guru dalam meningkatkan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan engklek sebagai media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai referensi bagi sekolah, untuk memperkenalkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa

F. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dengan konsep permainan engklek.
2. Media ini menggunakan sistem belajar sambil bermain sehingga dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Media engklek berisikan soal-soal materi kegiatan ekonomi disetiap kotaknya, didalam permainan ini siswa mendapat tantangan menjawab pertanyaan soal tetapi sambil bermain.
4. Media ini dicetak menggunakan bahan banner dengan ukuran 130 x 230.

5. Menggunakan warna yang cerah dan variatif.
6. Gacuk engklek berbentuk bulat dan terdapat nomor kelompok.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi kedalam lima bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

BAB 1 Pendahuluan terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, spesifikasi produk, dan sistematika pembahasan.

BAB II kajian teori, terdiri dari media pembelajaran, permainan engklek, pembelajaran IPS, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III metode penelitian, terdiri dari jenis penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV hasil dan pembahasan penelitian.

BAB V penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.