

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan adalah untuk membantu siswa menjadi siap untuk tanggung jawab masa depan mereka dengan memberikan mereka arahan, instruksi, dan pelatihan. Sistem Pendidikan Nasional diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”<sup>1</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang diajarkan di madrasah atau pendidikan umum lainnya. pendidikan IPS merupakan paduan dari berbagai bidang ilmu sosial, bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial mereka.<sup>2</sup> Tujuannya Pendidikan IPS adalah membantu siswa memperoleh informasi, perspektif, dan karakter yang akan berguna bagi mereka di dunia yang kompleks saat ini. Pengajaran IPS di

---

<sup>1</sup> Depdiknas, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

<sup>2</sup> Arif Widodo, ‘Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar’, *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2.2 (2020), 185–98.

sekolah memerlukan bimbingan spesialis mata pelajaran jika kita ingin mencapai tujuan pendidikan kita.<sup>3</sup>

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, jelas bahwa IPS merupakan topik yang penting untuk dipelajari anak-anak, khususnya di sekolah dasar. Secara teoritis, inilah sebabnya pendidikan IPS seharusnya menyenangkan: semuanya tentang penerapan dalam kehidupan nyata. Di sisi lain, anak-anak justru melihat IPS sebagai topik yang menantang dan membosankan karena banyaknya informasi yang harus dihafal tentang keragaman budaya masyarakatku, Indonesia. Namun, ada jangka waktu tertentu, oleh karena itu guru harus mahir dalam memilih metode yang tepat, cocok untuk menyajikan konten. Menggunakan strategi pembelajaran yang menarik untuk membangkitkan minat dalam proses pembelajaran.

Menggunakan Media Interaktif yang menjelaskan pelajaran IPS untuk anak-anak adalah strategi yang bagus untuk mengatasi masalah ini. Di dalam kelas, media dapat menjadi alat yang sangat berharga bagi instruktur dan siswa. Media pendidikan, menurut Hamalik, dapat memberikan dampak psikologis yang positif pada siswa, memotivasi mereka untuk berperan aktif dalam pembelajarannya sendiri, dan memunculkan ide-ide baru di kelas. Metode utama penyebaran pengetahuan kepada siswa adalah melalui media pendidikan.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Ellbert Hutabri dan Anggia Dasa Putri, 'Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8.2 (2019), 57–64.

<sup>4</sup> Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 171.

Melibatkan perhatian siswa terhadap pelajaran dapat dicapai melalui penggunaan media kreatif. Piaget menemukan bahwa anak-anak yang usianya berkisar antara tujuh hingga sebelas tahun mengalami kesulitan memahami konsep-konsep abstrak.<sup>5</sup> Siswa kelas empat SD/MI berada pada tingkat operasional tertentu dan memerlukan pelatihan khusus yang ekstensif, termasuk pengajaran penggunaan media digital dan manual. Pengajaran berpasangan dapat difasilitasi dengan penggunaan materi pembelajaran seperti buku teks. Keterlibatan dan retensi siswa terhadap materi kursus dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran yang strategis di kelas. Sependapat dengan Supartini yang berpendapat bahwa pesan-pesan pembelajaran akan lebih mudah ditangkap jika disampaikan melalui media, karena pengetahuan dan isi yang “disampaikan secara lisan belum tentu dapat dipahami sepenuhnya oleh siswa”.<sup>6</sup>

Hasil wawancara dengan pengajar kelas empat di MIS Math'lah Anwar Kademangan menunjukkan bahwa kurangnya paparan media kepada siswa merupakan hambatan utama dalam pemahaman kurikulum IPS mereka. Memiliki fasilitas yang tepat untuk membantu pembelajaran sangatlah penting jika kita ingin mendapatkan hasil yang kita harapkan. Selain itu, ada pula siswa yang kurang memperhatikan pelajaran bahkan mengganggu konsentrasi teman sekelasnya. Terlebih lagi, banyak dari mereka kesulitan untuk memahami dan mempertahankan

---

<sup>5</sup> Sitti Aisyah Mu'min, 'Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget', *Jurnal AL-Ta'dib*, 6.1 (2013), 89–99.

<sup>6</sup> Misna Riyanti dan Nida Jarmita, 'Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar', *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13.01 (2021), 73–88 .

konsep-konsep yang dipelajari di kelas, terutama ketika menyangkut kekayaan keragaman budaya masyarakat Indonesia—kelompok yang beragam yang mencakup berbagai pulau, kelompok etnis, tarian, rumah adat. Materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya dan suku pada mata kuliah IPS dipilih oleh peneliti. Kebutuhan siswa untuk mengenal budaya Indonesia menyebabkan pemilihan media ini. Dengan konten-konten yang kaya akan budaya Indonesia, peneliti berharap para pelajar dapat mempelajari dan mengapresiasi budayanya sendiri serta budaya Indonesia dan ikut berperan untuk menjaganya tetap hidup.

Hal ini juga dikuatkan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Nanda Novita Sari dengan judul “Pengembangan Media Peta Suku Budaya Berbasis Multi Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pelajaran IPS di SD”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media peta suku budaya berbasis multi media interaktif ini terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>7</sup>

Peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang memasukkan komponen permainan untuk mengatasi tantangan pembelajaran, sesuai dengan uraian latar belakang. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Peta Keragaman Budaya Indonesia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS (R&D di kelas IV MI Mathla’ul Anwar Kademangan Kota Tangerang Selatan)”. Karena media pendidikan di sekolah-sekolah di Indonesia sangat sedikit, sebagian siswa

---

<sup>7</sup> Nanda Novita Sari and Yalvema Miaz, ‘Pengembangan Media Peta Suku Budaya Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPS Di SD’, *Jurnal Basicedu*, 3.3 (2019), 929–34.

masih suka bermain di kelas, dan sebagian lagi kesulitan memperhatikan dan mengingat apa yang telah dipelajari di kelas, khususnya mata pelajaran IPS. Faktor-faktor inilah yang mendasari dilakukannya revisi terhadap peta media yang menggambarkan keragaman budaya Indonesia.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hal-hal di atas, permasalahan berikut telah diidentifikasi:

1. Peserta didik kesulitan untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan oleh guru, salah satunya adalah materi Indonesia kaya Budaya.
2. Siswa pasif atau kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPS.
3. Siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran IPS, sering mengganggu temannya.
4. Kurangnya fasilitas media pembelajran pada mata pelajaran IPS tentang keragaman budaya.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan peta keragaman budaya indonesia interaktif yang layak untuk mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV MI Mathla'ul Anwar?
2. Bagaimana Kelayakan media peta keragaman budaya indonesia interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas IV MI Mathla'ul Anwar?

3. Bagaimana Efektifitas media peta keragaman budaya indonesia terhadap hasil belajara siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV MI Mathla'ul Anwar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media peta keragaman budaya indonesia interaktif pada pelajaran IPS yang layak bagi siswa kelas IV MI Mathla'ul Anwar.
2. Untuk mengetahui Kelayakan media peta keragaman budaya indonesia interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV MI Math'laul Anwar.
3. Untuk mengetahui keefektifan media peta keragaman budaya indonesia interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV MI Math'laul Anwar.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Peneliti berpendapat bahwa kelas IPS di Indonesia dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran ini dengan mempelajari lebih lanjut tentang kekayaan keragaman budaya dan etnis yang ada di sana.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Kepala Sekolah**

- 1) Administrator sekolah dapat menggunakannya untuk memaksimalkan jumlah materi pengajaran di kelas mereka.
- 2) Peningkatan pembelajaran di sekolah dipengaruhi secara positif oleh penelitian tentang peningkatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan proses belajar mengajar dengan menyederhanakan segala sesuatunya untuk diungkapkan.
- 2) Untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan pendidik dalam mengatasi kesulitan belajar siswa.

c. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar dan mendorong belajar siswa.
- 2) Mendapat suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan mengingat materi yang sudah dijelaskan.