

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Gotong-royong, kerja sama dan berfikir kritis adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa saat ini. Apabila dulunya guru sebagai pusat informasi pada saat dilaksanakannya proses pembelajaran, justru kini sebaliknya. Proses pembelajaran masa kini berpusat pada siswa, dimana guru hanya sebagai fasilitator apabila siswa membutuhkan sesuatu pada saat proses pembelajaran. Maka dari itu, guru harus dapat mengikut sertakan siswa serta memilih metode dan strategi dalam menyampaikan materi. Seperti yang dikemukakan oleh Warni (2016:11) bahwa keberhasilan siswa dalam belajar sangat ditentukan oleh strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan begitu memilih metode yang tepat sangat diperlukan supaya tujuan pembelajaran tercapai.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru supaya mengikut sertakan siswanya untuk aktif dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran. Djamarah dan Zain (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan semua alat bantu yang dapat dijadikan untuk menyalurkan pesan supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Namun, kini masih banyak guru yang tidak menggunakan media saat menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut yang mengakibatkan pembelajaran masih berpusat pada guru. Biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah, yang dimana siswa hanya bisa mendengarkan dan menulis materi yang disampaikan

oleh guru. Selain hanya menggunakan metode ceramah, guru juga hanya berpatokan pada buku cetak. Menggunakan metode ceramah memang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, akan tetapi lebih baik jika diselingi dengan metode lain, seperti permainan dan sebagainya. Dengan begitu siswa tidak akan cepat merasa bosan saat proses pembelajaran. Pada usia Sekolah Dasar merupakan usia anak yang suka eksplorasi dan bermain, maka sebisa mungkin dalam mengajar guru harus bisa memilih metode yang cocok menggunakan media-media yang mengajak siswa untuk bergerak.

Dengan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang telah di jabarkan di atas maka sangat penting menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung. Sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Wahid (2018) yang berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki beberapa urgensi yang diantaranya adalah untuk mempermudah guru dalam mengajar, memperjelas penyajian pesan dan informasi, dapat memberikan kelancaran serta meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dari adanya urgensi atau penjelasan terkait pentingnya media pembelajaran di atas, penggunaan media pembelajaran akan membantu dalam memantapkan pengetahuan pada pola pikir siswa serta dapat menghidupkan pelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa pada materi yang sedang dibahas. Seperti yang dikemukakan oleh Sutrisno Hadi (2015) bahwa media pembelajaran alat yang dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahaminya.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di SD Muhammadiyah Kauman dari tanggal 09 Agustus 2023 hingga 09 September 2023, sudah terdapat beberapa guru yang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Namun, karena adanya keterbatasan waktu yang dimiliki guru sehingga masih terdapat beberapa guru yang melakukan proses belajar mengajar yang hanya menggunakan buku cetak saja terutama pada pembelajaran IPS.

Tidak hanya di SD Muhammadiyah Kauman, di sekolah lain juga memiliki kendala yang sama yaitu kurangnya pengembangan media pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Sirait dan Oktaviani (2022) bahwa salah satu problematika yang ada di sekolah adalah kurangnya media pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Selain itu, dengan kurangnya pengembangan media tersebut siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, bahkan ada siswa yang tidak mendengarkan penjelasan dari guru yang sedang menyampaikan materi. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran ini sangat penting di dalam proses pembelajaran. Selain untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, dengan adanya media pembelajaran ini juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pendidikan kini semakin maju, begitupun dengan platform atau media pembelajaran yang kini semakin beragam yang juga dapat membantu guru dalam penyampaian materi. Banyak jenis media yang muncul dari kreativitas

guru sebagai pelayanan pendidikan untuk siswanya guna menjadikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Arsyad (2011) berpendapat bahwa jenis media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, hasil teknologi yang berdasarkan computer, dan media hasil dari gabungan teknologi cetak dan computer. Dari banyaknya jenis media pembelajaran, guru dapat memilih media pembelajaran yang akan dipakai saat proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan pemilihan media yang tepat, maka siswa akan merasa senang dan ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu jenis media yang dapat diterapkan oleh guru yaitu media hasil teknologi cetak yang berbasis permainan. Penerapan permainan dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan siswa. Dengan menggunakan metode bermain, siswa dapat terangsang untuk mengeksplorasi daya imajinasinya. Salah satu media berbasis *game* atau permainan yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu permainan *Ludo Smart Game*

Keunggulan dari *Ludo Smart Game* ini apabila digunakan sebagai media pembelajaran yaitu memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi, karena media *ludo Smart Game* ini merupakan media yang sederhana dan cara penggunaannya pun mudah dipahami. Permainan *ludo Smart Game* ini juga telah dibuat dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPS. Menurut Kore et al. (2018) terdapat beberapa keunggulan dari permainan *Ludo Smart Game* yaitu dapat meningkatkan kemampuan mototik

siswa, ketelitian siswa, sikap sportifitas, kemampuan kognitif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersosialisasi.

Penggunaan media pembelajaran permainan *Ludo Smart Game* ini diharapkan mampu menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa. Permainan *ludo Smart Game* dipilih sebagai media pembelajaran karena karakteristiknya yang interaktif sehingga dengan menggunakan media ini akan melibatkan semua siswa dalam memainkannya. Seperti yang dikemukakan oleh Ningsih dan Pritandhari (2019) yang berpendapat bahwa permainan ludo merupakan sebuah permainan tradisional yang dimana permainan tersebut dimainkan oleh 2-4 orang yang diharuskan untuk mengatur strategi untuk memindahkan 4 bidak pion dengan menggunakan dadu. Hal inilah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena setiap peserta didik akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk memainkan permainan *ludo Smart Game*.

Pelajaran IPS adalah salah satu dari yang terpenting untuk diajarkan di sekolah dasar. Namun, dalam kurikulum merdeka mata pelajaran IPS digabung dengan mata pelajaran IPA, kedua pembelajaran tersebut digabungkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Hal tersebut bertujuan supaya siswa dapat mengelola lingkungan alam serta sosialnya dalam satu kesatuan, sehingga diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Seperti yang dikemukakan oleh Rahmawati dan Wijayanti (2020) berpendapat bahwa pembelajaran IPA dan IPS dapat mengembangkan keterampilan siswa dan

membantu siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Muhammadiyah Kauman mata pelajaran IPA dan IPS tidak diajarkan secara bersamaan. Dimana mata pelajaran IPA diajarkan pada semester satu, dan kemudian mata pelajaran IPS diajarkan di semester dua. Maka dari itu, dikarenakan pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada semester dua peneliti mengambil mata pelajaran IPS sebagai bahan penelitian. Sehingga pada penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS dengan materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku” pada kelas V SD Muhammadiyah Kauman.

Tujuan dari adanya materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku”, yaitu supaya siswa dapat mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya dan kemudian dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media pembelajaran *ludo smart game* pada materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku” bertujuan untuk menyampaikan materi secara menyenangkan. Dengan menggunakan media *ludo smart game* ini peneliti mengharapkan materi dapat tersampaikan dengan baik, dan siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajar.

Perbedaan antara *Ludo Smart Game* dengan permainan *Ludo* yang lainnya yaitu terdapat pada fitur yang ada di dalamnya. Dimana pada media *Ludo Smart Game* ini terdapat beberapa fitur yang menarik di dalamnya, seperti terdapat gambar bintang dan piala sebagai *reward* untuk siswa. Selain itu, terdapat gambar tanda tanya yang apabila pion yang dijalankan berhenti pada

gambar tanda tanya tersebut maka siswa berhak mengambil kartu *Smart* yang berisi pertanyaan tentang “Seperti Apakah Budaya Daerahku”. Dengan adanya fitur yang menarik tersebut akan menumbuhkan rasa semangat belajar siswa dan siswa tidak cepat merasa bosan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang didukung oleh pendapat para ahli, permasalahan media pembelajaran yang kurang interaktif mengakibatkan siswa cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran IPS. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Smart Game* Pada Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Kauman”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif, sehingga siswa belum ikut berperan aktif pada proses pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang, sehingga menghambat proses pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran yang masih kurang, sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat membatasi masalah pengembangan *ludo smart game* pada

pembelajaran IPS bagi siswa kelas V SD Muhammadiyah Kauman khususnya pada materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah mengembangkan media *ludo smart game* pada pembelajaran IPS bagi kelas V SD Muhammadiyah Kauman?
2. Bagaimana kualitas media *ludo smart game* pada pembelajaran IPS bagi siswa kelas V SD Muhammadiyah Kauman?
3. Bagaimana kelayakan media *ludo smart game* pada pembelajaran IPS bagi siswa kelas V SD Muhammadiyah Kauman?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media *ludo smart game* pada pembelajaran IPS bagi siswa kelas V SD Muhammadiyah Kauman.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas media *ludo smart game* pada pembelajaran IPS bagi kelas V SD Muhammadiyah Kauman.
3. Untuk mendeskripsikan kelayakan media *ludo smart game* pada pembelajaran IPS bagi kelas V SD Muhammadiyah Kauman.



## F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *ludo smart game* dengan materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku” pada kelas V SD Muhammadiyah Kauman. Adapun spesifikasi dari produk media pembelajaran *ludo smart game*, yaitu sebagai berikut :

### 1. Spesifikasi Produk Berdasarkan Tampilan

- a. Papan media pembelajaran *ludo smart game* berukuran 50 cm x 50 cm, dibuat dalam bentuk banner yang didalamnya terdapat gambar tanda tanya untuk mendapatkan kartu pertanyaan mengenai “Seperti Apakah Budaya Daerahku”. Selain itu, pada papan *ludo* juga terdapat gambar bintang dimana apabila berhenti di gambar bintang tersebut maka akan mendapatkan *reward* / penghargaan yaitu berupa gambar bintang. Kemudian juga terdapat gambar piala, dimana gambar piala tersebut terdapat di akhir permainan, apabila pemain mencapai gambar piala yang terdapat tulisan “*finish*” maka dialah pemenangnya dan pemenang akan mendapatkan gambar piala.
- b. Media pembelajaran *ludo smart game* di lengkapi dengan beberapa komponen, diantaranya yaitu :

- 1) Kartu *smart*

Kartu *smart* dalam media pembelajaran *ludo smart game* ini dibuat dengan ukuran 9x6 cm, yang berisi pertanyaan terkait dengan materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku” dan dicetak menggunakan kertas ivory.

2) Panduan materi

Panduan materi berisi penjabaran singkat terkait materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku”. Dibuak dengan ukuran A5 menggunakan kertas artpaper.

3) Pion

Pion dalam media pembelajaran ludo smart game ini yaitu digunakan untuk menjalankan permainan, dimana nantinya masing-masing pemain atau kelompok akan mendapatkan 1 pion.

4) Dadu

Dadu dalam media pembelajaran ludo smart game ini digunakan untuk menentukan berapa banyak langkah yang akan di dapat yaitu antara 1-6 langkah pion untuk berjalan.

5) Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran *ludo smart game* ini yaitu berisi tentang tata cara permainan ludo. Dibuak dengan ukuran A5 menggunakan kertas ivory.

6) Gambar Bintang

Gambar bintang dalam media pembelajaran *ludo smart game* ini sebagai penghargaan atau reward di tengah-tengah permainan. Tujuan dari adanya bintang ini yaitu supaya menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### 7) Gambar Piala

Gambar piala dalam media pembelajaran *ludo smart game* ini yaitu sebagai tanda untuk pemenang. Dimana pada akhir permainan terdapat gambar piala, sehingga pemain yang memenangkan permainan akan mendapatkan gambar piala.

### 8) Kotak media *ludo smart game*

Kotak pada media pembelajaran *ludo smart game* ini digunakan untuk menyimpan komponen-komponen yang digunakan dalam bermain. Hal tersebut bertujuan supaya setelah selesai pembelajaran komponen dari media pembelajaran tertata dengan rapih dan dapat digunakan kembali pada pembelajaran selanjutnya.

Ukuran dari kotak media ini yaitu 30 x 19 x 5 cm.

## 2. Spesifikasi Produk Berdasarkan Konten/Isi

- a. Media pembelajaran *ludo smart game* dibuat sesuai dengan materi IPS yaitu tentang “Seperti Apakah Budaya Daerahku” pada fase C kelas V Sekolah Dasar dengan capaian pembelajaran peserta didik dapat mengenal budaya, sejarah, baik tokoh maupun periodisasinya di Indonesia serta menghubungkan dengan konteks kehidupan masa kini. Peserta didik juga dapat menceritakan kembali bagaimana perjuangan bangsa Indonesia melawan imperialisme dan mencapai kemerdekaan. Peserta didik merefleksikan semangat juang para pahlawan dan meneladani perjuangan pahlawan yang diimplementasikan dalam tindakan nyata di kehidupan sehari-hari.

- b. Media pembelajaran *ludo smart game* berisi beberapa gambar tanda tanya, gambar bintang dan gambar piala. Apabila pion berhenti pada gambar tanda tanya tersebut maka siswa akan mendapatkan pertanyaan terkait materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku”. Kemudian, apabila pion berhenti pada gambar bintang maka siswa akan mendapatkan gambar bintang. Dan gambar piala akan didapatkan oleh pemenang, yaitu pemain yang mencapai tulisan “*finish*” paling awal.

## **G. Manfaat Pengembangan**

Dikembangkannya media pembelajaran ini, diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari pengembangan media pembelajaran *ludo smart game* yaitu supaya dapat membantu serta memperkaya media pembelajaran, khususnya pada muatan IPS materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku” pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran *ludo* ini digunakan sebagai sarana pembelajaran supaya proses pembelajaran terasa menyenangkan, selain itu dengan media ini juga dapat menumbuhkan jiwa sosial antara siswa satu dengan yang lainnya.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti

Manfaat pengembangan media pembelajaran *ludo smart game* bagi peneliti yaitu mendapatkan kesempatan dalam memperkaya media

pembelajaran, selain itu pengembangan media *ludo smart game* ini juga memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Manfaat media pembelajaran *ludo smart game* bagi siswa yaitu dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan, dengan menggunakan media yang menyenangkan dan interaktif seperti ini akan menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

c. Bagi Guru

Manfaat media pembelajaran *ludo smart game* yaitu supaya terus memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa dan tujuan dari pembelajaran akan tercapai.

d. Bagi Sekolah

Manfaat media pembelajaran *ludo smart game* bagi sekolah yaitu dapat dijadikan sebagai referensi dalam meningkatkan mutu sekolah dan mutu pendidikan serta meningkatkan kualitas pendidikan.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Media pembelajaran *ludo smart game* sebagai sarana pembelajaran pada materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku” yang ditujukan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar.

- b. Media pembelajaran *ludo smart game* sebagai sumber belajar pada materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku” supaya proses pembelajaran dilaksanakan secara interaktif menyenangkan karena adanya beberapa pertanyaan.
- c. Media pembelajaran *ludo smart game* mengajak siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan tujuan pembelajaran tercapai.

## **2. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan pengembangan media *ludo smart game* ini adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran *ludo smart game* yang dikembangkan hanya dapat digunakan dalam menambah pengetahuan pembelajaran IPS kelas V tentang materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku”.
- b. Pengembangan media pembelajaran *ludo smart game* dibatasi pada uji coba kelayakan media, karena peneliti ingin mengetahui kelayakan dari penggunaan media *ludo smart game* pada pembelajaran IPS materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku”.