

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pembelajaran di Sekolah Dasar saat ini telah cukup pesat. Berbagai pengembangan inovasi model dan media pembelajaran menjadi perhatian dari para peneliti pendidikan guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Keterpaduan antara model dan media pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arsyad (2011:15), terdapat dua unsur yang penting dalam suatu proses belajar mengajar yaitu metode dan media pembelajaran.

Tercapainya suatu tujuan dalam pembelajaran disekolah ditunjang oleh penggunaan media yang digunakan (Kusumaningtyas, 2018: 41). Menurut Ahmadi (2017:73) media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar serta memperjelas materi yang disampaikan agar tercapai tujuan pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa untuk menemukan hal baru sehingga guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam memilih media. Menurut Suryani (2018:14) media juga memiliki manfaat dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mengurangi kebosanan saat mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk bahan ajar cetak seperti buku saku, modul, dan buku teks. Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui bahan ajar, guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Paradigma dan persepsi umum yang melekat dikalangan para pendidik adalah membuat bahan ajar merupakan pekerjaan yang sulit dan membuat stress. Menurut Prastowo (2011) realitas pendidikan dilapangan, sebagian besar pendidik yang masih menggunakan bahan ajar konvensional, yaitu

bahan ajar yang tinggal pakai, instan, serta tanpa upaya merencanakan, menyiapkan, dan menyusunnya sendiri.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelas V pada tiga SD se-Gugus Sultan Agung Bindikbud Kecamatan Gajah Kabupaten Demak pada bulan Maret 2021 bahwa untuk menunjang pembelajaran, guru hanya terbatas pada buku guru dan buku siswa yang diterbitkan oleh Kemdikbud. Hasil analisis buku atau bahan ajar yang digunakan di kelas V pada tema 7 memiliki beberapa kelemahan, diantaranya: (1) materi dalam buku siswa hanya terbatas pada pengetahuan mendasar (umum) sehingga wawasan siswa mengenai materi kurang luas jika tidak memperoleh bimbingan atau pengembangan materi dari guru, (2) minimnya ilustrasi yang disajikan dalam buku siswa sehingga materi lebih bersifat abstrak, (3) minimnya kegiatan yang dapat dipraktikkan oleh siswa sehingga siswa kurang tertarik, serta (4) bukunya berukuran besar sehingga sulit untuk dibawa kemana-mana.

Hasil wawancara dengan guru kelas V pada tiga SD se-Gugus Sultan Agung Bindikbud Kecamatan Gajah Kabupaten Demak menunjukkan bahwa pada tema 7 siswa mengalami kesulitan pada Kompetensi Dasar 3.4 mata pelajaran IPS yang berisi tentang perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan penjajah. Kompetensi tersebut berisi mengenai rangkaian cerita sejarah, seperti alur cerita perjuangan para pahlawan, tanggal terjadinya peristiwa, serta peranan para tokoh-tokoh pejuang. Dari karakteristik kompetensi dasar tersebut maka dibutuhkan bahan ajar yang praktis, dengan menggunakan kalimat-kalimat inti dan contoh yang singkat sehingga dapat mempercepat pemahaman siswa (Eliana, 2012). Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan bahan ajar buku saku sebagai bahan ajar pendukung agar siswa cepat memahami isi materi yang ada pada kompetensi dasar tersebut.

Bahan ajar buku saku memiliki konsep materi yang ringkas, padat dan jelas yang disertai dengan contoh-contoh gambar menarik sehingga pembaca termotivasi untuk membaca dimana pun dan kapanpun. Buku saku adalah buku dengan ukuran yang kecil, ringan, bisa disimpan di saku dan praktis untuk dibawa serta dibaca (Nuzula, 2013). Selain itu buku saku juga diartikan sebagai buku

yang berukuran kecil berisi informasi yang dapat disimpan di saku sehingga dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi dengan keadaan apapun, karena buku saku tersebut dapat dibawa kemana-mana (Setyono, 2013). Melalui buku saku siswa dapat memperoleh informasi tanpa membuang waktu untuk mengetahui inti dari informasi tersebut.

Buku saku yang dikembangkan dalam penelitian ini dilengkapi dengan permainan-permainan edukasi sehingga siswa akan lebih tertarik dalam mempelajari materi pada kompetensi dasar tersebut. Bermain merupakan salah satu aktivitas yang sangat disukai anak dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat digunakan sebagai salah satu metode belajar di sekolah (Muh Bukhari Masruri, 2020:36). Bermain merupakan aktivitas yang menggembirakan dalam kehidupan anak yaitu mampu membawa anak ke perubahan yang baik dalam berbagai aspek kehidupannya. Menurut Piaget dalam Desmita (2013) bahwa melalui permainan dapat memungkinkan anak-anak mengembangkan potensi-potensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang menyenangkan

Permainan edukasi yang didesain pada pengembangan buku saku IPS ini adalah permainan edukasi yang ditekankan dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Oleh sebab itu, permainan-permainan yang disajikan diantaranya adalah teka-teki silang, puzzle, mencari kata, menjodohkan, dan permainan kartu. Permainan edukasi tersebut, disajikan setelah materi pembelajaran karena bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran siswa agar tercapai tujuan pembelajaran dengan menyenangkan, tepat dan cepat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Buku Saku IPS dengan Permainan Edukasi Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

- (1) Persepsi para pendidik mengenai pembuatan bahan ajar merupakan pekerjaan yang sulit.
- (2) Minimnya bahan ajar pendamping yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- (3) Pembelajaran berpusat pada guru, sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran.
- (4) Guru belum mengembangkan media pembelajaran yang membangkitkan motivasi belajar siswa.

1.3 Cakupan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, cakupan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

- (1) Pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- (2) Media yang dikembangkan adalah buku saku IPS dengan Permainan Edukasi Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar.
- (3) Media difokuskan mata pelajaran IPS kelas V pada Kompetensi Dasar 3.4 “Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya”.
- (4) Permainan edukasi yang dikembangkan dalam buku saku disajikan setelah materi pembelajaran karena bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan menyenangkan, tepat dan cepat.
- (5) Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sari 1 sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Sari 2 sebagai kelas kontrol.

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini, adalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana analisis kebutuhan terhadap pengembangan media buku saku IPS berbasis Permainan Edukasi Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar?
- (2) Bagaimana pengembangan media buku saku IPS berbasis Permainan Edukasi Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar?
- (3) Bagaimana kelayakan media buku saku IPS berbasis Permainan Edukasi Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar?
- (4) Bagaimana keefektifan media buku saku IPS berbasis Permainan Edukasi Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- (1) Menggali kebutuhan terhadap pengembangan buku saku IPS berbasis Permainan Edukasi Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar.
- (2) Mendesain pengembangan buku saku IPS berbasis Permainan Edukasi Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar.
- (3) Menguji kelayakan media buku saku IPS berbasis Permainan Edukasi Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar.
- (4) Menguji keefektifan media buku saku IPS berbasis Permainan Edukasi Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis untuk pengembangan buku saku yang dapat, merangsang imajinasi,

mengembangkan sosialisasi dan meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui permainan edukasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

- (1) Dengan adanya bahan ajar buku saku berbasis permainan edukasi, pembelajaran akan lebih menarik, siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar mandiri, siswa mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.
- (2) Menumbuhkan minat belajar siswa.
- (3) Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

- (1) Buku saku yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai buku pendamping dalam proses pembelajaran IPS agar pembelajaran semakin menyenangkan, dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.
- (2) Memperkaya rujukan guru dalam penyampaian materi IPS.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan buku ajar yang layak untuk dipergunakan.
- (2) Memberikan kontribusi positif guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Gugus Sultan Agung Bindikbud Kecamatan Gajah Kabupaten Demak.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa Buku Saku IPS Berbasis Permainan Edukasi Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar Bindikbud Kecamatan Gajah Kabupaten Demak. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1.7.1 Desain buku saku IPS:

- (1) Penyajian isi bahan pembelajaran didesain sesuai dengan kurikulum 2013.

- (2) Buku saku terdapat tiga jilid.
- (3) Penyajian dan penggunaan buku saku, disajikan menjadi empat bagian, yaitu: bagian pra-pendahuluan, bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian penutup.

1.7.2 Materi buku saku IPS

- (1) Materi buku saku sebatas pada pembelajaran IPS kelas V tema 7 semester 2 yang terdiri dari 3 subtema, yaitu; peristiwa kebangsaan masa penjajahan, peristiwa seputar proklamasi, dan peristiwa mengisi kemerdekaan.
- (2) Buku saku dikembangkan menjadi 3 jilid yang merupakan sub materi dari materi pokok peristiwa dalam kehidupan. Jilid 1 berisi peristiwa kebangsaan masa penjajahan, jilid 2 berisi materi peristiwa seputar proklamasi, jilid 3 berisi peristiwa mengisi kemerdekaan.
- (3) Materi buku saku disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

1.7.3 Permainan edukasi IPS

- (1) Permainan edukasi disajikan setelah materi pembelajaran, dengan tujuan untuk pemahaman materi pada peserta didik.
- (2) Buku saku didesain dengan sebuah permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.
- (3) Permainan edukasi yang terdapat pada per-bab adalah: (1) mencari kata, (2) menjodohkan kartu, (3) kartu domino, (4) dan teka-teki silang,

1.7.4 Deskripsi tampilan bentuk fisik buku saku IPS

- (1) Media buku saku berukuran A6, sampul buku menggunakan kertas ivory, isi buku saku menggunakan kertas AP paper 150. Perancangan media buku saku menggunakan software CorelDraw.
- (2) Menggunakan font Comic Sans MS berukuran 14 untuk penulisan bab dan sub bab, font Times New Roman berukuran 12 untuk isi serta untuk bagian penjelasan.
- (3) Desain pada sampul depan dirancang secara menarik dengan pemilihan warna yang cerah dilengkapi dengan gambar ilustrasi dari masing-masing sub materi.

- (4) Buku saku berisi halaman judul, identitas diri, pengantar, daftar isi, Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran, ayo bernyanyi, materi pokok, instruksi *game*, daftar pustaka, dan catatan.
- (5) Sampul belakang buku saku dirancang menggunakan warna yang cerah dilengkapi dengan deskripsi singkat mengenai isi buku saku, identitas penulis, jurusan dan logo universitas penulis buku saku.

1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan pada pengembangan media pembelajaran buku saku IPS berbasis permainan edukasi tema peristiwa dalam kehidupan. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut :

1.8.1 Asumsi

Penelitian ini berpijak pada asumsi-asumsi sebagai berikut:

- (1) Penggunaan media pembelajaran buku saku IPS berbasis permainan edukasi dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian materi pembelajaran IPS kepada siswa.
- (2) Penggunaan media pembelajaran buku saku IPS berbasis permainan edukasi dapat dijadikan pendamping buku pembelajaran yang sudah tersedia untuk lebih mengoptimalkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis permainan edukasi ini adalah:

- (1) Pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis permainan edukasi ini hanya sebatas pada muatan pelajaran IPS kelas V tema 7 peristiwa dalam kehidupan.
- (2) Pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis permainan edukasi hanya diterapkan di kelas V Sekolah Dasar Gugus Sultan Agung BindikbudKecamatan Gajah Kabupaten Demak.