

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran di kelas merupakan interaksi antara siswa dengan guru melalui perantara sebuah media, model, metode yang guru gunakan, strategi belajar, dan bahan ajar dalam suatu lingkungan belajar (Khuzaimah & Farid, 2022). Pembelajaran di kelas siswa juga akan dikenalkan beberapa pengetahuan diantaranya ilmu sosial, budaya, ekonomi dan kehidupan masyarakat di lingkungannya. Maka dari itu guru dituntut untuk bisa segalanya terutama untuk jenjang pendidikan awal yaitu Sekolah Dasar. Yang dimana pada jenjang ini siswa mulai memasuki jenjang sekolah yang lebih konkret lagi setelah mereka lulus dari TK (Taman Kanak-kanak). Guru harus siap saat memasuki setiap proses pembelajaran di dalam kelas, misalnya membuat sebuah inovasi setiap pembelajaran. Salah satunya merancang atau membuat sebuah media pembelajaran.

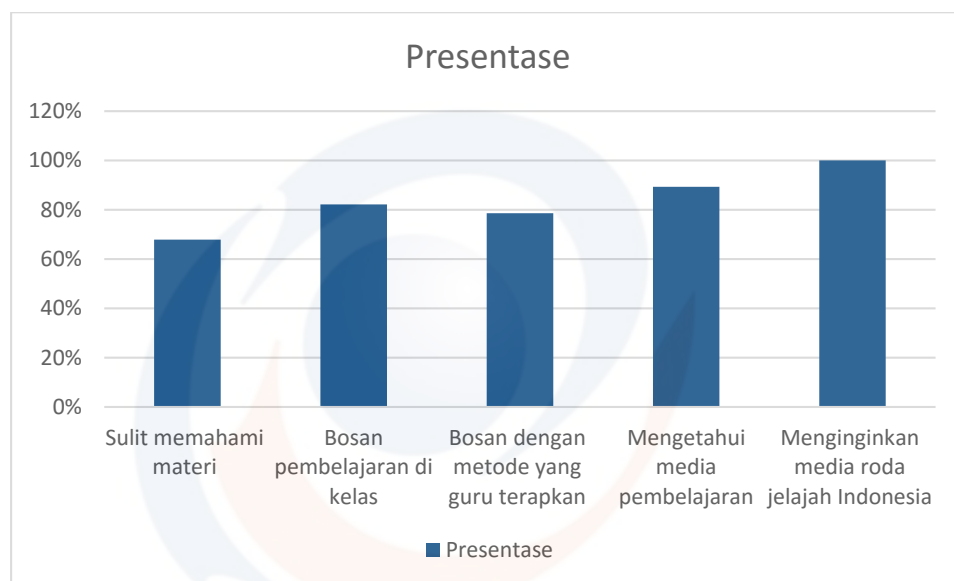
Adanya sebuah media pembelajaran yang guru gunakan di kelas akan membantu guru dalam menjelaskan dan menyampaikan isi materi belajar kepada siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Suganda et al., 2022). Dari berbagai jenis media, media papan permainan roda jelajah Indonesia merupakan permainan edukatif yang dapat membuat suasana belajar tidak monoton khususnya untuk pelajaran IPS yang terdapat banyak bacaan yang harus dipahami oleh siswa.

Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia ini merupakan jenis media yang menyenangkan dan efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran karena berupa game edukatif berbentuk visual. Media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya kelas 4. Dengan adanya media ini juga diharapkan siswa dapat berfikir secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman kelasnya. Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia sebelumnya telah dikembangkan oleh peneliti-peneliti terdahulu dengan beraneka ragam komponen media yang berbeda-beda disetiap penelitiannya. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang akan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan mudah dan dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan dalam muatan pelajaran IPS.

Menurut hasil observasi yang dilihat langsung oleh peneliti pada kelas IV C menyatakan bahwa di sekolah SDN Sukatani II guru kelas saat pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan media berupa gambar yang sudah tertera dibuku paket atau buku tema. keterbatasan sarana media pembelajaran pun menjadi kendala guru kelas dalam menyampaikan materi

kepada siswa yang jumlahnya cukup banyak. Sehingga menyebabkan suasana kelas tidak kondusif dan monoton dengan keterbatasan media serta metode pembelajaran yang guru terapkan. Akibatnya siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran dan tidak paham dengan materi penjelasan yang guru sampaikan.

Tidak hanya observasi dengan guru namun peneliti memberikan instrumen pertanyaan awal kepada siswa. Dari hasil instrumen tersebut siswa merasakan bosan saat pembelajaran karena guru sering menggunakan metode ceramah dan menulis di papan tulis atau buku paket. Hal tersebut dapat dibuktikan dari tabel berikut ini.



**Gambar 1.1** Hasil Pengisian Angket Studi Pendahuluan Siswa

Berdasarkan fakta yang sudah diuraikan di latar belakang tersebut, maka permasalahan ini dapat dijadikan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Tema 7 untuk Siswa Kelas IV SDN Sukatani II”

## 1.2 Fokus Masalah

Maka peneliti dapat menguraikan fokus masalah yang sesuai dengan latar belakang di atas sebagai berikut :

1. Guru hanya menggunakan media gambar yang ada di buku paket yang sekolah sediakan
2. Kurangnya penguasaan guru dalam merancang media pembelajaran
3. Fasilitas sekolah yang kurang memadai
4. Siswa banyak berbicara dan bercanda dengan teman saat proses pembelajaran berlangsung.

### **1.3 Perumusan Masalah**

Peneliti menguraikan rumusan masalah berdasarkan latar belakang penelitian dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang sudah dikemukakan diatas, maka perumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV C SDN Sukatani II ?
2. Seberapa kelayakan tingkat validitas Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tema 7 subtema 1 muatan IPS materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku untuk siswa kelas IV C SDN Sukatani II ?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Perumusan masalah diatas tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV C SDN Sukatani II
2. Mengetahui tingkat validitas Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tema 7 subtema 1 muatan IPS materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku untuk siswa kelas IV C SDN Sukatani II.

### **1.5 Manfaat Hasil Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis merupakan manfaat untuk menambah pengetahuan bahwa media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran dan layak untuk di gunakan pada tema 7 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis merupakan manfaat yang dapat dirasakan manfaatnya oleh berbagai pihak. Manfaat praktis dari penelitian sebagai berikut :

##### **1.5.2.1 Bagi Pendidik**

Dengan dilaksanakan nya penelitian ini, guru dapat termotivasi untuk membuat sebuah media pembelajaran yang inovatif berbasis games untuk siswa khususnya pada tema 7 subtema 1 muatan IPS.

##### **1.5.2.2 Bagi Peserta Didik**

Dengan dilaksanakan nya penelitian ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan semangat dalam belajar menggunakan media yang sudah guru buat untuk mempelajari tema 7 subtema 1 muatan IPS.

### **1.5.2.3 Bagi Sekolah**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kreatifitas guru dalam merancang sebuah media pembelajaran yang menarik.