

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Permainan adalah sebuah hiburan untuk manusia baik orang dewasa maupun anak-anak, permainan yang sudah ada sejak lama terus diturunkan sampai sekarang disebut sebagai permainan tradisional. Menurut Iswinarti (2017, p. 6) permainan tradisional adalah sebuah permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan diinginkan”. Ada konsensus bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti permainan tali, karet, engklek dan domino.

Ada beberapa permainan zaman sekarang, sebagai guru bisa menerapkan permainan sambil belajar harus menyesuaikan dengan karakteristik anak SD. Menurut Nursalim dkk (2022, p. 212) karakteristik anak SD suka bermain, tidak bisa diam, suka berkelompok, menyukai praktik, cengeng, belum bisa memahami orang lain, suka mencari perhatian, meniru gaya orang lain, anak perempuan lebih rajin dibanding anak laki-laki, dan imajinasi yang tinggi

Karakteristik anak memiliki keunikan tersendiri maka pembelajaran harus menyesuaikan dengan karakter tersebut, agar tidak terjadi masalah atau hambatan, seperti menurunnya motivasi belajar atau menimbulkan kebosanan dalam belajar. Afandi (2015, p. 78) berpendapat, “Motivasi belajar ialah faktor psikis yang perannya sangat penting yaitu menimbulkan gairah, merasa senang saat

belajar dan siswa akan aktif dalam belajar sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan suasana tidak membosankan”

Menurut Jayanti dkk (2023, p. 82) Domino adalah semacam permainan kartu *galeric* yang berjumlah 28 kartu, masing–masing terdiri dari balak/palang 1-6 dan diikuti oleh batu–batu lainnya. Dimana permainan ini menggunakan kartu kecil yang memiliki dua sisi yang berisikan pertanyaan dan satu sisinya lagi jawaban yang harus disatukan. Media kartu domino ini cocok dengan karakteristik anak karena dapat memancing motivasi siswa dalam belajar yang dimana anak senang belajar sambil bermain.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada salah satu pendidik kelas VI di SD Negeri 3 Rambutan, pada bulan desember 2022. Pada proses pembelajaran IPS pendidik masih dominan menggunakan metode *Teacher Center*. Di sekolah ini hanya menggunakan buku siswa dalam pembelajaran IPS materi sejarah, sedangkan media yang dibuat sendiri tergolong minim karena waktu guru yang terbatas. Karakteristik anak disekolah ini kebanyakan aktif dan suka bermain maka dengan menggunakan buku siswa saja itu akan membuat siswa merasa bosan tapi dengan belajar sambil bermain akan membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Alasan peneliti memilih pembelajaran IPS kelas VI terutama pada materi “Kemerdekaan Indonesia” yaitu pendidik belum maksimal memberikan media pembelajaran terkait dengan materi yang peneliti kembangkan sehingga peneliti inisiatif mengajak peserta didik dalam memahami materi tersebut dengan adanya media KADO (Kartu domino) pada IPS.

Pengembangan yaitu menciptakan suatu produk untuk membantu menyelesaikan masalah maka peneliti memilih media KADO (kartu domino) karena dapat digunakan untuk memvisualisasikan materi sejarah kemerdekaan. Dimana media ini berupaya memancing motivasi atau minat belajar siswa dan menghilangkan rasa bosan siswa dengan belajar sambil bermain. KADO (kartu domino) yang dikembangkan adalah domino dalam pembelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan dengan cara bermain sama seperti domino pada umum, pada bagian depan ada dua sisi domino satu sisinya berisikan pertanyaan dan satu sisinya lagi berisikan jawaban, bagian belakang berisikan *barcode* yang bisa discan yang memuat jawaban lengkap, kartu domino itu dibuat dengan kertas PVC yang bahannya dari plastik supaya tahan lebih lama dan tahan terhadap air. Cara bermainnya kartu domino diacak kemudian dibagikan secara acak selanjutnya siswa ditugaskan mencocokkan pertanyaan dan jawabannya.

Uraian diatas diperkuat dengan kajian terdahulu yang relevan, yaitu penelitian yang dibuat oleh Nikmaturofidah (2022) didapatkan hasil bahwa penggunaan media kartu domino pada materi suhu dan perubahannya mendapatkan kriteria sangat valid dengan hasil reaksi siswa sebesar 96,88% dan kriteria sangat praktis dengan kategori praktis rata-rata sebesar 94,45%. Penelitian selanjutnya oleh Fairosa dkk (2018) dalam Penelitian ini menggunakan model ADDIE menunjukan hasil pengembangan mencapai kriteria valid pada skor 4, sedangkan hasil uji coba penggunaan media mencapai 91% yang berarti media sangat baik. Penelitian berikutnya oleh Sabella, dkk. (2022) Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini kevalidan materi dapat dikatakan valid dengan skor 88,3 % dan nilai

kepraktisan 92,7 % yang berarti kartu domino ini dapat dipakai dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang di SD. Penelitian selanjutnya Nikmaturofidah & Manasikana (2022) penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE pada proses pengembangan media pembelajaran IPA kartu domino menghasilkan 3 *draft* yang sudah direvisi sesuai saran dan masukan dosen pembimbing dan validator, media pembelajaran IPA kartu domino layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi suhu dan perubahannya kelas VII SMP/MTS. Maka dari penelitian yang relevan diatas kartu domino sudah pernah dikembangkan namun untuk materi sejarah ini belum dikembangkan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti terdorong untuk mengembangkan sebuah media kartu domino, maka dari itu peneliti terdorong untuk mengembangkan media kartu domino yang berjudul Pengembangan Media KADO (Kartu domino) Dengan *Barcode* Materi Sejarah Kemerdekaan Dikelas VI SD.

## **1.2. Identifikasi masalah**

Dari analisis masalah diatas maka dapat diambil beberapa masalah yaitu:

- a. Pembelajaran dominan menggunakan metode *Teacher Center*.
- b. Pembelajaran IPS materi sejarah hanya menggunakan buku siswa.
- c. Media yang dibuat sendiri tergolong minim karena waktu guru yang terbatas dan banyak nya tuntutan materi.
- d. Karakteristik anak disekolah ini kebanyakan aktif dan suka bermain maka dengan menggunakan buku saja itu akan membuat siswa merasa bosan.

### 1.3. Pembatasan masalah

Menurut identifikasi masalah, maka peneliti berfokus dalam membatasi masalah agar materi tidak terlalu luas, sebagai berikut :

- a. Analisis kebutuhan dilakukan di SDN Rantau Kasih pada kelas VI.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah kado (kartu domino) dengan barcode. Media pembelajarannya hanya menyakut pembelajaran ips sejarah kemerdekaan yang valid, dan praktis.
- c. Bahan domino menggunakan kartu PVC yang terdiri dari 22 kartu.
- d. Materi yang diambil ialah pembelajaran IPS pada buku tematik kelas VI tema 2 subtema 1 pembelajaran 1, KD 3.4 memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera, 4.4 menyajikan laporan tentang makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera.

### 1.4. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang didapat adalah:

- a. Bagaimana pengembangan media kado (Kartu domino) dengan *barcode* materi sejarah kemerdekaan dikelas VI SD yang valid ?
- b. Bagaimana pengembangan media kado (Kartu domino) dengan *barcode* materi sejarah kemerdekaan dikelas VI SD yang praktis ?

### **1.5. Tujuan pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui pengembangan media kado (Kartu domino) dengan *barcode* materi sejarah kemerdekaan dikelas VI SD yang valid.
- b. Untuk mengetahui pengembangan media kado (Kartu domino) dengan *barcode* materi sejarah kemerdekaan dikelas VI SD yang praktis.

### **1.6. Kegunaan hasil penelitian**

#### A. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian diharapkan menambah minat siswa dalam belajar dan agar media kartu menjadi referensi penelitian selanjutnya

#### B. Manfaat praktis

##### a. Bagi peserta didik

Peneliti berharap melalui pengembangan media Kado (Kartu domino) pada materi sejarah kemerdekaan ini dapat memicu minat siswa dan menambah pengetahuan siswa khususnya pada pembelajaran IPS

##### b. Bagi pendidik

Manfaat dari penelitian ini untuk pendidik ialah sebagai media bantu dalam pembelajaran khususnya materi sejarah kemerdekaan sehingga pembelajaran tidak mudah kaku dan membosankan

c. Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah ialah memberikan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disuatu sekolah

d. Bagi peneliti selanjutnya

Manfaat bagi peneliti selanjutnya ialah sebagai referensi pemahaman dan pengembangan produk media kartu yang lebih baik lagi

### **1.7. Spesifikasi produk yang dikembangkan**

Spesifikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

- a. Produk yang dikembangkan berupa media kado ( kartu domino).
- b. Material media kado (kartu domino) terbuat dari kertas berjenis PVC.
- c. Ukuran kado (kartu domino) yaitu panjang 8,6cm dan lebar 5,5 cm.
- d. Kartu domino yang dikembang pada penelitian ini berbeda dengan domino lain karena domino ini dipadukan dengan elektronik yaitu *barcode* untuk memberikan penjelasan lebih pada siswa dan dilengkapi gambar supaya menarik minat siswa.
- e. Kartu menggunakan kemasan kotak yang dibuat sendiri menggunakan kertas.
- f. Terdapat petunjuk penggunaan media dicetak dengan menggunakan kartu remi.