

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan dasar. Namun, dalam prakteknya, pembelajaran IPAS sering dianggap sebagai proses pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik bagi siswa. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Pembelajaran IPAS yang masih berfokus pada teori dan konsep-konsep abstrak tanpa memperhatikan konteks kehidupan sehari-hari siswa, membuat siswa sulit untuk memahami dan menghubungkan dengan kehidupan nyata. Selain itu, kurangnya penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang interaktif juga salah satu faktor yang menyebabkan proses IPAS menjadi tidak menarik bagi siswa.

Dalam beberapa tahun terakhir, pengembangan *game* pembelajaran telah menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. *Game* pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, pengembangan *game* pembelajaran IPAS yang berbasis kearifan lokal dan pendekatan kontekstual masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* pembelajaran IPAS yang berbasis kearifan lokal dan pendekatan kontekstual, untuk memahami konsep-konsep IPAS dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses, cara, perbuatan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada untuk diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa Nurhikmah et al., (2023). Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut Munandi (2008:7) dalam Mahardika et al., 2021, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercapai lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan dua mata pelajaran yakni mata pelajaran IPA dan IPS. Menurut Rahmawati et al., (2023). IPAS merupakan mata pelajaran baru bagi peserta didik kelas 4 SD perlu diberikan berbagai kegiatan tahapan sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman baru.

Media *game* merupakan salah satu jenis *game* yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunaanya. *Game* dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan media pembelajaran. *Game* memanfaatkan perkembangan teknologi dan menggunakan unsur-unsur yang dapat menarik perhatian dan menambah wawasan peserta didik seperti kebudayaan daerah. *Game* diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mengenal budaya lokal

melalui permainan dan menjadikannya sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan tambahan wawasan kepada anak-anak (Andriani et al.,2024)

Kearifan lokal merupakan suatu bentuk kearifan lingkungan yang ada dalam masyarakat disuatu tempat dan merupakan warisan nenek moyang dalam tata nilai kehidupan yang menyatu dalam bentuk religi, budaya, dan adat istiadat (Dharmawibawa 2019). Kearifan lokal merupakan suatu pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagi kehidupan yang wujudnya adalah aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal.Kearifan lokal dapat digunakan sebagai suatu bekal untuk masyarakat dalam merespon perkembangan zaman.Untuk itu kearifan lokal perlu dilestarikan agar dapat berfungsi dengan baik dalam pendidikan karakter (Islami 2022).

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong pererta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan peserta didik sehari-hari (Mustari et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma yang telah dilakukan oleh peneliti mengobservasi dan mewawancarai tentang media pembelajaran, model pembelajaran, serta proses pembelajaran yang ada dikelas IV SD Negeri 1 Sukadarma, pelaksanaan IPAS dikelas SD Negeri 1 Sukadarma, media yang mereka gunakan belum optimal. Guru masih menggunakan model yang digunakan belum tepat pada saat

pembelajaran berlangsung hanya terpaku kepada guru. Kurangnya aktivitas tanya jawab yang dilakukan antara guru dan siswa, akibatnya siswa kurang fokus siswa dalam pembelajaran yang berlangsung dan rendahnya pengetahuan IPAS mengenai kearifan lokal.

Dalam pembelajaran IPAS dianggap siswa membosankan, karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dan siswa kurang mengenal tentang kerarifan lokal yang ada di sekitarnya. Sehingga materi yang disampaikan kurang dimengerti siswa. Maka dari itu, guru harus inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan pendekatan kontekstual.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini dan solusi diatas yaitu penelitian dilakukan Ririn Marcela, Muhammad Idris, Kiki Aryaningrum (2022) “Pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 138 Palembang” ditemukan respon siswa sangat menarik dalam menggunakan ular tangga tersebut presentase nilai 82,2%. Penelitian selanjutnya Ida Yanti, Lalu Hamdian Affandi, Awal Nur Khalifatur Rosyidah (2021) “Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang”. Penelitian ini ditemukan uji terbatas media ular tangga pada kelas II tersebut sangat layak untuk digunakan karena telah memperoleh penilaian presentase 89,3%. Tingkat keefektifan dalam menggunakan ular tangga ini memperoleh respon positif dari guru maupun siswa sehingga ular tangga ini dikatakan efektif.

Fokus pada analisis kebutuhan penelitian akan mengembangkan media ular tangga materi pembelajaran siswa kelas IV SD 1 Sukadarma rendahnya hasil belajar siswa pada materi IPAS dan kurangnya pengetahuan siswa dengan kearifan lokal dan belum adanya pengembangan media referensi ular tangga pada mata pelajaran IPAS yang masih menggunakan media cetak buku, sehingga perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga cetak karena kalau berbasis digital fasilitas sekolah kurang memadai dan koneksi internet juga tidak stabil di lokasi sekolah tersebut.

Selain itu, alasan peneliti mengembangkan media ular tangga berbasis cetak, karena mudah digunakan. Dengan menggunakan ular tangga ini, siswa belajar sambil bentuk permainan berkelompok dan menyenangkan. Ular tangga ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat belajar sambil bermain, siswa belajar tidak sendirian melainkan berkelompok, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keterbaruan dari penelitian yang dikembangkan berdasarkan jurnal yang telah dipaparkan yaitu produk ular tangga yang dirancang dengan menggunakan tambahan latar belakang kearifan lokal yang akan membuat media tersebut lebih menarik seperti pertanyaan mengenai kearifan lokal. Serta menggunakan aplikasi canva dengan mengkombinasikan gambar dan warna sesuai materi tersebut. Produk ini menggunakan model 3D, dan menyesuaikan masalah pada media yang ada di sekolah dan belum dikembangkan oleh guru pada sekolah tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan solusi untuk mengatasinya, yaitu penelitian melakukan inovasi baru menyediakan ular tangga materi keberagaman budaya Indonesia berbasis kearifan lokal, yang dimana menciptakan media yang lebih menarik dan kreatif lagi dalam belajar sambil melakukan permainan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan *Game* Pembelajaran IPAS Pada Siswa SD Berbasis Kearifan Lokal Dengan Pendekatan Konteksual.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka ditemukan beberapa masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Masih terdapat beberapa siswa yang belum termotivasi dalam pembelajaran IPAS sehingga hasil belajar belum optimal.
2. Penggunaan media pembelajaran belum bervariasi.
3. Masih minimnya pemanfaatan kearifan lokal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, penelitian memiliki beberapa batasan masalah:

1. Materi keberagaman budaya Indonesia pada BAB 6 buku paket IPAS kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma.
2. Media pembelajaran yang digunakan berbasis *game* yaitu game ular tangga.

3. Kearifan lokal yang akan dikembangkan pada media ular tangga, seperti rumah adat, pakain adat, tarian tradisional, makanan khas, alat musik tradisional, dll.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *game* ular tangga yang valid pada materi keberagaman budaya Indonesia berbasis kearifan lokal kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma?
2. Bagaimana pengembangan media *game* media ular tangga yang praktis pada materi keberagaman budaya Indonesia berbasis kearifan lokal kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal pendekatan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Sukadarma?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan antara lain:

1. Untuk mengetahui pengembangan mediagame ular tangga yang valid pada materi keberagaman budaya Indonesia berbasis kearifan lokal kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma.
2. Untuk mengetahui pengembangan media *game* ular tangga yang praktis pada materi keberagaman budaya Indonesia berbasis kearifan lokal kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma.

3. Untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Untuk menambahkan wawasan ilmu pengetahuan mengenai perkembangan media ular tangga mengenai materi keberagaman budaya Indonesia.
- b. Memberikan masukan referensi baru kepada lembaga pendidikan
- c. Hasil penelitian ini dapat menjadi ilmu baru dalam perkembangan media pembelajaran terhadap guru.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat berguna untuk memberikan pembelajaran yang tidak membosankan, dengan menggunakan media tersebut siswa lebih bersemangat dalam belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan media ular tangga ini berbasis kearifan lokal pada materi IPAS dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman terhadap media permainan, sehingga

keterampilan guru meningkatkan dalam kegiatan belajar dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian pengembangan berbasis keraifan lokal pada materi IPAS dapat memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka proses perbaikan pembelajaran dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat dijadikan referensi serta memperluas wawasan penelitian selanjutnya mengenai media ular tangga.

1.7 Spesifikasi Produk

Hasil produk yang akan dikembangkan ini ular tangga pada materi keberagaman budaya Indonesia pada kelas IV spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Produk yang digunakan berupa media pembelajaran yang dikembangkan berupa ular tangga dengan menggunakan canva disertai dengan pertanyaan sesuai materi.
2. Produk didesain menggunakan canva dan dicetak
3. Ukuran ular tangga 120 cm x 120 cm
4. Kartu pertanyaan
5. Ular tangga dimainkan berkelompok dengan bergilir
6. Ular tangga adalah media yang mendukung pada saat proses pembelajaran yang dibuat dalam bentuk cetak

Kearifan lokal Sumatera Selatan seperti rumah adat, pakaian adat, makanan khas, sejanta tradisional, dll.