

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dapat memberikan kesempatan kepada manusia untuk memperoleh pengetahuan dan nilai-nilai yang dapat membantu mereka menjadi lebih cerdas, baik dan terampil. Pendidikan berfungsi sebagai wadah atau tempat untuk menghasilkan generasi yang lebih ahli dan terampil dalam bidang tertentu Sunjana dalam (Margareta Luluk Oktavia C. H., 2023).

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia (Annisa D. , 2022, p. 7911). Menurut Idris (2022) pendidikan adalah cara bagi manusia untuk memperoleh pengetahuan untuk hidup dan membantu mereka menghadapi masalah sehari-hari (Putri.P , Idris.M, & Irawan.B.D, 2023)

Berdasarkan definisi di atas, pendidikan dapat diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau pembinaan sebagai cara untuk memperoleh pengetahuan yang dipelajari baik secara formal maupun non formal. Pembinaan yang dimaksud disini yaitu meningkatkan pengetahuan seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, sedangkan pembelajaran adalah proses pendidikan itu sendiri.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru untuk memilih dan menggunakan berbagai strategi dan pendekatan dalam pembelajaran (Yuristia, Hidayati , & Ratih, 2022). Karena siswa adalah subjek utama dalam proses belajar, guru harus dapat mengatur proses pembelajaran yang mendorong semangat siswa untuk belajar. Selain itu, siswa harus dilatih untuk berpikir kritis selama proses belajar. Komponen yang dapat membantu proses pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti pengantar atau perantara yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran adalah rencana yang digunakan untuk menentukan perangkat pembelajaran seperti buku, film, komputer, kurikulum. Setiap media pembelajaran menghasilkan desain pembelajaran yang membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syahadati, Putra, Darajat, & Sari, 2019).

Media memiliki definisi yang luas dan digunakan dalam berbagai bidang, menurut Gagne dalam (Karwati & Priansa, 2015) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang

dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru untuk para siswa sehingga dapat merangsang pikiran, penasarannya, minat, serta pelatihan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Guru dapat mengubah metode atau media yang membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran tersebut dengan menggunakan pembelajaran yang inovatif. Proses pembelajaran inovatif yang disukai siswa biasanya pembelajaran yang meningkatkan rasa penasarannya siswa sehingga rasa ingin tahunya meningkat dan membuat waktu pembelajaran terasa singkat dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran yang inovatif adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *word square*.

Word square adalah permainan yang melatih kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan dan menemukan kata yang cocok untuk dimasukkan ke dalam kotak jawaban. Dalam *Word Square*, huruf-huruf disusun secara acak sehingga dapat dibaca baik secara vertikal maupun horizontal, tetapi huruf-huruf ini juga digabungkan sebagai pengecoh. Permainan ini menuntut siswa untuk menjadi lebih teliti, mandiri, dan cermat. *Word Square* adalah salah satu metode pembelajaran terbaik (Mulyahati & Aprilia, 2023, h:77). Dengan menggunakan media pembelajaran *word square*, siswa dapat lebih memahami materi karena mereka akan mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang tepat (Herwandanu, 2018, p. 2202).

Untuk mencapai tujuan pendidikan ilmu-ilmu IPS diciptakan sebagai hasil dari rekayasa "*inter cross*" dan "*trans disipliner*" antara disiplin ilmu pendidikan

dan disiplin ilmu sosial murni yang diorganisasikan dan dipresentasikan secara ilmiah dan psikologis. Salah satu mata pelajaran di SD adalah IPS yang mempelajari berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang terkait dengan ilmu sosial. Materi seperti geografi, sejarah, sosiologi antropologi, psikologi sosial, politik dan ekonomi harus dimasukkan. Dalam mata pelajaran IPS, anak-anak di didik untuk menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan damai (Siska, 2021).

Menurut Nurdin (2022) menyatakan bahwa perencanaan pendidikan IPS ini adalah proses membuat materi pelajaran, menggunakan media, menggunakan pendekatan dan metode pengajaran dan melakukan penelitian dalam jangka waktu tertentu untuk mencapai tujuan. Menurut penelitian, silabus dan RPP atau rencana pelaksanaan pembelajaran harus mengandung nilai-nilai karakter (Putri, Hidayat, & Siska, 2022). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan dari SD/MI/SDLB hingga SMP/MTs/SMPLB. IPS mempelajari berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Dalam mata pelajaran IPS, siswa di didik untuk menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab. Pembelajaran IPS tersebut terdiri dari berbagai materi dan tema pembelajaran. Salah satu materi dalam pembelajaran IPS adalah Keragaman Budaya di Indonesia (Aulia & Wandini, 2023).

Adapun lokasi yang dipilih oleh peneliti yaitu SD Negeri 230 Palembang Lorong Karang Anyar, Plaju Darat, Kec. Plaju, Kota Palembang, Sumatra

Selatan. Berdasarkan hasil kegiatan wawancara dan observasi pra penelitian yang telah dilakukan pada wali kelas IV SDN 230 Palembang yang mana jumlah siswanya berjumlah 22 orang. Pada materi Ips bab 6 topik 2 Kekayaan budaya Indonesia terdapat 13 siswa yang nilainya belum mencapai KKM. Peneliti menemukan bahwa di sekolah ini masih banyak menggunakan media pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif yang membuat siswa menjadi kurang aktif, kurangnya perhatian dari siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga pemahamannya masih minim, dan karena media *word square* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan masalah diatas, maka solusi yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *word square* yang lebih menarik jika media yang digunakan bersifat nyata dan unik, dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu media pembelajaran *word square* yang berbentuk buku.

Beberapa peneliti terdahulu yang berkaitan dengan media *word square* diantaranya yaitu: Hasil penelitian Kuratul Umami dan rekannya berjudul "Pengembangan Media Gambar Berbasis *Word Square* Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Penedagandor Kecamatan Labuhan Haji Kabupaten Lombok Timur" menunjukkan kualitas materi dan media yang sangat baik. Hasil uji coba terbatas memperoleh persentase 68% dengan kategori layak, dan nilai rata-rata 4,75 dengan persentase 91% pada tahap terakhir. Hasil ini dianggap sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SDN 1

Penedagandor pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV (Kuratul Umami et al., 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Nyoman Kusmiriyantni dkk, (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *word square* dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Junaidi dkk, (2019) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *word square* meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **Pengembangan Media Word Square Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran IPS Kelas 4 SD.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi dalam pengembangan media, karena adanya keterbatasan media pada pelajaran Ips.
2. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.
3. Materi dalam pembelajaran tersebut kurang dipahami oleh siswa.
4. Minimnya sarana pembelajaran di sekolah

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang, maka peneliti membatasi ruang lingkup dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media *word square* menggunakan aplikasi canva.
2. Pada materi pada materi Ips bab 6 topik 2 Kekayaan budaya Indonesia.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media *word square* menggunakan aplikasi canva pada pada materi Ips bab 6 topik 2 Kekayaan budaya Indonesia yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media *word square* menggunakan aplikasi canva pada pada materi Ips bab 6 topik 2 Kekayaan budaya Indonesia yang praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan pengembangan media *Word Square* menggunakan aplikasi canva pada pada materi Ips bab 6 topik 2 Kekayaan budaya Indonesia yang valid.
2. Untuk menghasilkan pengembangan media *Word Square* menggunakan aplikasi canva pada pada materi Ips bab 6 topik 2 Kekayaan budaya Indonesia yang praktis.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan manfaat adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) **Manfaat Teoritis.** Penelitian ini memberikan data informasi pengembangan media *word square* materi keragaman budaya untuk siswa SD.
- b) **Manfaat Praktis**
 1. **Bagi siswa SD.** Dapat meningkatkan minat belajar siswa.
 2. **Bagi Guru SD.** Tersedianya media pembelajaran IPS SD materi Keragaman budaya di Indonesia melalui media yang dikembangkan.
 3. **Bagi Sekolah.** Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
 4. **Bagi Peneliti Selanjutnya.** Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau acuan bagi penelitian pengembangan selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa media *word square* pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Budaya di Indonesia kelas 4 SD. Menurut Nisdar & Margiah (2020), media pembelajaran *word square* adalah sebagai berikut: (1) memilih topik yang sesuai dengan konsep atau sub konsep, (2) menulis kata-kata kunci sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, (3) menulis kembali kata-kata kunci dimulai dengan kata-kata terpanjang, (4) membuat kotak-kotak *word square*, (5) mengisikan kata-kata kunci pada kotak *word square*, (6) secara acak menambahkan huruf pengisian ke kotak kosong.

Spesifikasi produk media *word square* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *word square* dalam bentuk buku dan bergambar.
2. Buku ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran 21 cm x 29,7 cm, menggunakan kertas A4 dengan tebal 75 gram, menggunakan jenis huruf *times new roman*.
3. Cover berwarna putih bergaris biru, ada gambar pulau Indonesia dan gambar keragaman suku bangsa.
4. Dipojok kanan atas terdapat logo kampus merdeka dan logo kampus universitas PGRI Palembang, kemudian di pojok kiri atas ada bab dan topik dengan ukuran 21, dan ukuran tulisan pembelajaran 14.

5. Ukuran judul buku 31 ukuran tulisan materi 30, dan ukuran nama penulis 18.
6. Untuk halaman ke 2 dan seterusnya menggunakan background gambar pura dan awan putih, kemudian di pojok atas kanan kiri ada gambar baju adat.
7. Halaman kedua berisi kata pengantar dengan ukuran 35, dan isi kata pengantar dengan ukuran 20, ukuran halaman di pojok kanan bawah 24.
8. Halaman ketiga berisi petunjuk penggunaan dengan ukuran 35, dan isi kata petunjuk penggunaan dengan ukuran 24.
9. Untuk buku pengembangan ini berjumlah 10 halaman.
10. Ukuran tabel yaitu ke bawah 8 kotak, ke samping 12 kotak.
11. Untuk ukuran di dalam tabel yaitu 12.
12. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain buku yaitu canva versi 2.247.0.
13. Media ini digunakan khusus untuk materi IPS yang lebih spesifik materi keragaman budaya di Indonesia kelas 4 SD.
14. Media *word square* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan. Dalam media ini terdapat kotak tabel yang berisi huruf-huruf untuk menemukan jawaban dari soal yang disediakan.