

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terarah untuk mewujudkan keadaan belajar beserta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dalam dirinya, moral, kecerdasan, tutur kata, serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan juga negara, maka dari itu menjadi seseorang yang memiliki pendidikan atau terdidik itu sangatlah penting. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang disusun secara hierarkis dan berjenjang secara berturut-turut dimulai dari Pendidikan sekolah dasar sampai menjadi mahasiswa universitas atau perguruan tinggi (Suharyanto, 2015).

Abad ke-21 dalam pendidikan terutama dalam pembelajarannya harus menerapkan adanya kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah, dapat berkerjasama, memiliki keterampilan komunikasi, kemasyarakatan serta memiliki karakter yang baik (Mardhiyah, Aldriani, Chitta, & Zulfikar, 2021). Seorang tenaga pendidik atau guru harus dituntut memiliki tingkat kreativitas dalam mengajar, baik itu dari segi materi ataupun media nya. Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar mudah untuk dipahami oleh peserta didik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Media pembelajaran

merupakan sumber belajar untuk membantu guru dalam memberikan ilmu kepada peserta didik, dengan jenisnya yang banyak, guru menggunakan media sebagai perantara untuk menyampaikan ilmu mengenai Pendidikan (Nurrita, 2018). Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menyerap materi belajar yang lebih mendalam dan utuh, jika dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, maka peserta didik kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkuat dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran maka pemahaman peserta didik akan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran haruslah bervariasi dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

Pentingnya media pembelajaran akan melihat bahwa media pembelajaran sangatlah membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tetapi guru masih banyak yang menggunakan beberapa media saja bahkan masih ada yang tidak mampu untuk mengembangkannya, sehingga menyebabkan kejenuhan dan kebosanan pada peserta didik di kelas (Abdullah, 2016). Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mengembangkan kreativitas peserta didik dan hasil belajarnya. Tetapi saat ini media pembelajaran yang disediakan oleh guru tidak menarik atau kurang efektif karena media pembelajarannya hanya berfokus pada lembar kegiatan siswa (LKS) sehingga proses pembelajaran terlihat monoton dan membuat peserta didik cepat merasa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran (Kartini & Sujarwo, 2014).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus diperhatikan dengan baik, terutama dalam pembelajaran IPS. Dalam penelitian ini peneliti memilih Pembelajaran IPS pada tema 9 (Benda-benda di sekitar kita) subtema 3 (manusia dan benda di lingkungannya) pada pembelajaran ke 3 sebagai bahan dalam penelitian. Pada pembelajaran tersebut didalamnya terdapat materi mengenai kegiatan ekonomi, yang membahas mengenai produksi, distribusi, dan konsumsi. Materi tersebut adalah materi yang sering di temukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mempelajari materi kegiatan ekonomi peserta didik harus berpengalaman langsung agar materi yang dipelajari bermakna dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Ramadia, Komariah, & Arifin, 2023). Proses pembelajaran yang sering dilaksanakan biasanya telah sesuai dengan standar proses pendidikan, akan tetapi siswa masih kesulitan memahami materi “Kegiatan Ekonomi” karena guru atau tenaga pendidik belum menggunakan media yang mendukung saat mengajarkan materi tersebut (Ali, Bektiningsih, & Samadhy, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada hari rabu tanggal 24 Januari 2024 tepatnya di SDN 78 Palembang, peneliti melakukan pengamatan dan wawancara langsung dengan wali kelas V, dimana saat melakukan pengamatan dan wawancara peneliti ingin mengetahui tentang analisis kebutuhan peserta didik. kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran yakni masih menggunakan k13. Dari pengamatan dan wawancara tersebut masih terlihat bahwa dalam proses pembelajarannya belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal, hanya pada saat

pembelajaran tertentu saja itupun media yang bersifat kurang menarik. Media yang sering digunakan juga masih berupa buku tema dan papan tulis, dan berdasarkan wawancara tersebut untuk memilih media pembelajaran yang cocok untuk kelas V SD adalah media yang sesuai dengan materi dan yang menarik.

Banyak peserta didik yang kurang paham mengenai apa yang dijelaskan oleh guru karena materi yang disampaikan tersebut tidak dapat dimengerti oleh peserta didik sehingga pemahaman peserta didik berkurang. Hal tersebut dikarenakan materi yang disampaikan belum menggunakan media yang sesuai dengan materi dan belum menarik perhatian peserta didik. Karena dilihat pada saat observasi di sekolah tersebut memiliki media pembelajaran IPS mengenai materi kegiatan ekonomi tetapi tidak menarik, hanya berupa karton yang diberi tempelan gambar saja. Di SDN 78 Palembang juga belum pernah menerapkan media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada saat pembelajaran terutama pada materi kegiatan ekonomi, dan guru-guru lainnya pun belum pernah menggunakan media kartu domino. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan kartu domino sebagai media pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk materi kegiatan ekonomi.

Dari analisis diatas perlu dikembangkan media yang memfasilitasi pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik salah satunya adalah mengembangkan media Domino, karena di SDN 78 Palembang belum pernah menggunakan media pembelajaran kartu domino. Media kartu domino yang telah dimodifikasi dapat dijadikan salah satu media yang bisa membuat siswa

tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Media dari kartu domino ini akan digunakan sebagai media pembelajaran kegiatan ekonomi, karena kartu domino media yang akan dikembangkan mudah untuk diterapkan oleh peserta didik terutama kelas V SD. Media kartu domino juga memiliki tampilan yang menarik disertai teks dan gambar-gambar yang menarik perhatian, sehingga peserta didik mudah untuk mendapatkan informasi dari media kartu domino.

Kartu domino yang akan dikembangkan ini bukanlah seperti kartu domino yang biasa dipergunakan, melainkan sebuah media yang digunakan untuk pembelajaran IPS mengenai materi kegiatan ekonomi yang bentuknya seperti kartu domino, yang membedakan di dalamnya yaitu terdapat sebuah pernyataan yang terletak di bagian bawah dengan warna latar belakang pink, dan jawaban yang terletak di bagian atas dengan latar belakang warna abu-abu, dan di dalam kartu tersebut akan diberikan gambar-gambar yang warna-warni serta dapat mencontohkan tentang kegiatan ekonomi.

Penjelasan di atas dapat diperkuat dengan penelitian-penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Junia & Rachmadyanti, 2018) mengenai "Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis dan Agama di Indonesia" dapat dilihat bahwa dari hasil media yang dikembangkan menunjukkan skor 89% oleh ahli media dan 82% oleh ahli materi. Skor tersebut mendapatkan hasil "valid dengan sedikit revisi". Hasil angket respon siswa yang diberikan kepada subjek juga menunjukkan hasil yang sangat bagus. Saat tahap uji coba produk mendapatkan

skor hasil sebesar 92,25%, sedangkan saat proses uji coba pemakaian menunjukkan skor hasil sebesar 79,1%. Dari kedua skor tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan memiliki kriteria “sangat layak” digunakan. Wawancara kepada guru yang telah dilakukan juga menunjukkan respon yang positif terhadap media yang telah dikembangkan.

Sedangkan pada hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rahmawati, Yadi, & Rusdiono, 2023) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Dosean Pada Materi ASEAN” bahwa hasil dari penelitian pengembangan kartu DOSEAN (Domino Asean) pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) materi ASEAN kelas VI di SDN Tegallangkap 01 mendapatkan hasil dari 2 validator dan 2 tahap validasi, validasi pertama dilakukan oleh ahli media dengan perolehan nilai 95,3% dengan kategori ‘sangat layak’. Validasi kedua dilakukan oleh ahli materi dengan perolehan nilai 96% dengan kategori “sangat layak”.

Dari penelitian diatas peneliti terdorong ingin menerapkan media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam pembelajaran IPS maka Peneliti memutuskan akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berupa Kartu Domino Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SD”**

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Guru yang masih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
- b. Kegiatan pembelajaran IPS hanya menggunakan buku siswa, belum menggunakan media pembelajaran.
- c. Siswa kesulitan memahami materi kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS.
- d. Rendahnya partisipasi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, dikarenakan keadaan pembelajaran dikelas kurang menarik sehingga siswa cenderung monoton dan pasif.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan menjadikan pembahasan terlalu luas, serta mempertimbangkan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti yaitu:

- a. Materi kegiatan ekonomi kelas V SD
- b. Media pembelajaran Domino pada pembelajaran IPS di kelas V SD

#### 1.4. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pengembangan media domino untuk kelas IV SD sebagai berikut :

- a. Bagaimana kevalidan dari media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD?
- b. Bagaimana kepraktisan media media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD?
- c. Bagaimanakah keefektifan pada media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menghasilkan media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD yang valid.
- b. Untuk menghasilkan media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD yang praktis.
- c. Untuk menghasilkan media pembelajaran IPS berupa kartu domino pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD yang efektif.

#### 1.6. Manfaat Hasil Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan supaya dapat menambah pemahaman dan juga ilmu pengetahuan agar dapat mempermudah peserta didik menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran

## b. Manfaat Praktis

### 1) Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik terutama di sekolah dasar ini bisa diharapkan dengan adanya pengembangan produk kartu domino pada materi jenis kegiatan ekonomi ini dapat membantu siswa belajar dan memahami materi terutama dalam pembelajaran IPS.

### 2) Bagi Pendidik

Manfaat dari penelitian ini bagi pendidik yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran berupa media kartu domino pada materi jenis kegiatan ekonomi sehingga pembelajaran menjadi lebih maksimal.

### 3) Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dari pembelajaran agar bisa menjadi lebih bervariasi saat menggunakan media kartu.

### 4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat bagi peneliti selanjutnya adalah sebagai pemahaman dan pengalaman baru dalam mengembangkan produk media kartu pada pembelajaran IPS.

## 1.7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Hasil dari penelitian pengembangan media kartu domino pada materi kegiatan ekonomi akan memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

a) Tampilan

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa kartu domino modifikasi pada Tema 9 “Benda-benda di sekitar kita” KD 3.3 Tentang menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa kelas V SD.
2. Kartu domino modifikasi berisi 28 kartu dan 1 kartu untuk petunjuk permainan.
3. Pada ruas atas berisikan jawaban, dan ruas bawah berisikan soal
4. Ruas atas menggunakan jenis huruf League Spartan, dan ruas bawah menggunakan jenis huruf Bree Serif dan tampilan belakang kartu domino menggunakan jenis huruf 29LT Bukra Condensed
5. Memiliki kotak yang dapat melindungi kartu

b) Konten

1. Produk ini dirancang untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Pada bagian kompetensi dasar terdapat kompetensi dasar yang sesuai dengan buku tematik tema 9 (Benda-benda di sekitar kita) subtema 3 (manusia dan benda di lingkungannya) pada pembelajaran ke 3
3. Pada setiap bagian atau tahap terdapat materi tentang kegiatan ekonomi.