

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang memuat disiplin ilmu-ilmu social dan humaniora beserta kegiatan dasar manusia yang dikemas ilmiah untuk memberi pemahaman dan wawasan bagi peserta didik. Ruang lingkupnya mencakup hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik. (Susanto, 2013:137)

Permendikbud no 37 Tahun 2018 tentang KI dan KD Ilmu Pengetahuan Dasar SD/MI kelas IV menjelaskan bahwa:

- 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
- 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Kompetensi dasar mengenai kegiatan ekonomi dan hubungan dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi merupakan KD dari mata pelajaran IPS pada kelas IV sekolah dasar, merupakan bahasan yang penting mengingat materi tersebut sangat diperlukan oleh anak untuk persiapan di masa yang akan datang, yaitu sebagai bekalnya di masyarakat kelak. Namun pengetahuan IPS tidak hanya berguna di

masa depan anak-anak namun juga di masa sekarang. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Fraenkel (Susanto, 2013:142) “IPS dapat membantu peserta didik menjadi lebih mampu untuk mengenal diri mereka dan dunia dimana mereka hidup”.

Ada pendapat yang menyatakan “Bagi siswa sekolah dasar pembelajaran IPS bukanlah pembelajaran yang mudah, siswa-siswa sekolah dasar adalah anak-anak yang sedang dalam masa suka bermain-main dan kurang serius, jika bagi mereka tidak menarik dan membosankan, mereka akan malas mengikuti pembelajaran tersebut”. (Noviana, 2019:2). Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Desmita (2016:35) yang menyatakan “Anak sekolah dasar berada pada masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 hingga kira-kira usia 11 atau 12 tahun. Anak usia sekolah dasar mempunyai karakteristik yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya, karena itu pembelajaran di sekolah dasar mestinya kondusif dan menyenangkan”.

Pamela dkk (2019:245) mengatakan “Pendidikan merupakan kegiatan terencana dari pelaksanaan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dan kekuatannya untuk menghadapi masa depan seperti, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan lainnya”. Peserta didik yang sekarang ini berada pada kelas IV sekolah dasar mudah terpengaruh oleh masyarakat, dan fungsi dari pendidikan adalah sebagai sarana agar peserta didik aktif dalam pengembangan potensi dirinya untuk sebagai bekal mereka di masyarakat kedepan.

Berdasarkan wawancara dengan guru di SD Negeri Mekar Jadi, diketahui bahwa pada kelas 4 subtema jenis-jenis pekerjaan belum digunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat dan semangat dari peserta didik. Dari observasi tersebut diketahui kurangnya minat pada peserta didik dalam pembelajaran IPS, anak-anak di sekolah tersebut lebih senang memainkan kartu *Trading Card* yang bergambar macam-macam tokoh animasi anak dan juga karakter dalam *game*. Hal ini juga menunjukkan bahwa di zaman yang serba canggih ini, anak-anak masih menyukai gambar dan kartu bergambar. Berdasarkan kondisi tersebutlah perlu kiranya media dalam pembelajaran yang menyenangkan yang sekiranya bisa menarik minat peserta didik.

Menurut Noviyanti (2019:221) “Kehadiran media sangat membantu kegiatan pembelajaran karena dapat memudahkan penyampaian materi, informasi dan interaksi. Dapat dikatakan bahwa media merupakan penghubung dalam proses pembelajaran”. Media yang baik merupakan media yang sesuai dengan pembelajaran, sesuai perkembangan anak, serta mampu menyajikan pengalaman bermakna, karena dapat membantu anak dalam mengkonstruksi pengetahuan yang diduplikasinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Chan (2016:44) yang menyatakan “Media yang menarik perhatian siswa adalah media yang sesuai dengan materi pembelajaran, disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa”.

Dalam kurikulum 2013 guru dibolehkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai untuk perkembangan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Sesuai dengan kondisi yang telah dijelaskan dan karakteristik peserta didik,

guru bisa mengembangkan sebuah media yang mengandung unsur bermain yang disenangi dan digemari oleh anak.

Bermain adalah cara anak untuk mengisi waktu luang, membuat otak anak menjadi lebih *fresh* dan menghilangkan kepenatan yang dirasakan anak. Dengan bermain bersama, anak juga akan menemukan interaksi sosial dimana ia belajar cara berinteraksi, berbicara, sampai pada cara melihat sudut pandang orang lain. Bermain memerlukan sifat jujur dan menanamkan jiwa sportivitas demi permainan yang adil dan menyenangkan.

Populernya *Trading Card* di kalangan anak-anak dewasa ini, mengingatkan penulis akan sebuah permainan *jadul* Indonesia, permainan yang pernah populer pada masanya yang bernama “*Gambaran*” atau bisa juga disebut sebagai “*Kartu Gambar*”, atau yang lebih dikenal oleh masyarakat luas sebagai “*Gambar Umbul*” yang masih eksis di beberapa daerah di Indonesia. *Gambar umbul* menurut Winarko (2010:10) adalah "Gambar yang dimaikan dengan cara melemparkanya ke angkasa, atau dalam bahasa jawanya adalah *diumbulke*, maka secara tidak langsung gambar jenis ini dinamakan *gambar umbul*".

Kita bisa mengembangkan *gambar umbul* menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan diminati oleh anak, karena itu dalam pembelajaran pada tema berbagai pekerjaan, peneliti ingin mengembangkan sebuah kartu yang memiliki gambar dengan tema berbagai macam pekerjaan, agar bisa dimanfaatkan untuk menambah variasi dalam mengajar guru, juga melestarikan permainan Indonesia sebagaimana yang termuat dalam PERMENDIKBUD RI No 10 Tahun 2014, Tentang Pedoman Pelestarian Tradisi Pasal 4 “ C. Permainan rakyat yaitu

suatu kegiatan rekreatif yang memiliki aturan khusus, yang merupakan cerminan karakter budaya, serta berfungsi sebagai pemelihara hubungan sosial” yang menjadi acuan penulis untuk melestarikan salah satu permainan Indonesia yang hampir punah.

Penelitian yang sejalan dengan penelitian ini adalah penelitian (Trisaputra, Anjar, 2018) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Luwu Timur”. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran menggunakan permainan *kartu kwartet* yang dihasilkan dalam pengembangan ini berada pada kategori sangat positif dan kategori ketuntasan klasikal berada pada kategori tuntas, sehingga telah memenuhi kriteria keefektifan dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Gambar Umbul Berbasis Bermain pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV Sekolah Dasar**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media *gambar umbul* berbasis bermain pada subtema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar?

2. Bagaimana mengembangkan media *gambar umbul* berbasis bermain pada subtema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar yang valid dan praktis?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media *gambar umbul* berbasis bermain pada subtema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar.
2. Mengembangkan media *gambar umbul* berbasis bermain pada subtema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar yang valid dan praktis.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa *gambar umbul* bertema berbagai pekerjaan. Spesifikasi yang diharapkan berupa:

1. *Gambar umbul* terdiri dari komponen sebagai berikut:
 - Gambar yang berupa jenis-jenis pekerjaan
 - Teks (berupa tulisan yang mendeskripsikan gambar yang tertera)
2. *Gambar umbul* dikembangkan menggunakan aplikasi android *Ibis Paint X* dan penambahan *effect* gambar menggunakan aplikasi *Pisc Art*.
3. Bentuk fisik produk
 - Ukuran: 5,4 x 8,6 cm

- Warna: menyesuaikan
- Jenis huruf: *Tahoma* (berfariasi)

1.5 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan wawancara dengan guru di SD Negeri Mekar Jadi, pembelajaran masih sebatas menggunakan buku dan penjelasan lisan saja, belum adanya media untuk menjelaskan subtema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan media yang dapat membantu anak dalam mengetahui dan mengenal berbagai pekerjaan di sekitarnya yang nantinya akan menjadi cita-cita kemudian menjadi pekerjaan anak saat masuk ke dunia masyarakat.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

- 1 *Gambar umbul* yang dikembangkan dapat digunakan menjadi media dalam pembelajaran pada subtema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar.
- 2 *Gambar umbul* dikembangkan dengan prosedur yang sistematis, pada tahap model pengembangan *ADDIE*.
- 3 *Gambar umbul* yang dikembangkan dapat digunakan juga sebagai media untuk bermain peran dan model permainan lainnya.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan *gambar umbul* terbatas pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar.
2. Pengembangan *gambar umbul* membutuhkan waktu yang lama karena proses pembuatan dan penilaian yang dilakukan sampai dengan kepraktisan.

3. Penelitian ini terbatas tidak sampai pada uji efektifitas diakibatkan oleh penyebaran wabah pandemi *covid-19* yang sedang terjadi.

1.7 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka diajukan istilah berikut:

1. Media adalah alat perantara atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, hal ini sejalan dengan pendapat McLuhan yang menyatakan bahwa “Media berfungsi sebagai saluran informasi”. (Asyhar, 2012:4)
2. *Gambar umbul* adalah kartu bergambar yang menampilkan gambar dan juga tulisan yang berisi informasi mengenai gambar yang dimuat. Winarko menyatakan “*Gambar umbul* adalah gambar yang dimaikan dengan cara melemparkanya ke angkasa, atau dalam bahasa jawnya adalah *diumbulke*, maka secara tidak langsung gambar jenis ini dinamakan *gambar umbul*”. (Winarko, 2010:10)
3. Bermaian adalah kegiatan untuk bersenang-senang. Fadlillah menyatakan “Bermain adalah serangkaian aktivitas atau kegiatan anak untuk bersenang-senang”. (Fadlillah. 2018:6-7)