

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran secara langsung atau Pembelajaran Tatap Muka (PTM) sudah mulai diterapkan oleh sekolah-sekolah di Indonesia. Hal tersebut diatur dalam SKB 4 Menteri, dalam kebijakan tersebut memperbolehkan sekolah atau satuan pendidikan yang berada pada daerah di level PPKM 1 dan 2 melakukan PTM dengan kapasitas 100 persen. Sebagai syarat dari hal tersebut adalah dengan mencapai jumlah vaksinasi yang sudah ditentukan oleh pemerintah. Selain ketentuan di atas, maka mereka akan menerapkan PTM terbatas. (Kompas.com)

Penerapan Pembelajaran Tatap Muka kembali di Indonesia menjadi hal yang baik mengingat bahwa pandemi covid 19 masih terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa pemerintah dan masyarakat Indonesia sudah beradaptasi dengan pandemi yang terjadi. Tetapi penerapan Pembelajaran Tatap Muka juga memiliki masalahnya tersendiri. Salah satu masalahnya terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Masalah tersebut terdapat pada metode pembelajaran IPS yang membosankan sehingga menyebabkan rendahnya keaktifan murid dalam pembelajaran tersebut. Rendahnya keaktifan murid berakibat pada hasil nilai dalam pembelajaran IPS menjadi rendah. Hal ini terlihat dari survey yang dilakukan pada SD Negeri Jetak Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati pada tahun pelajaran 2012/2013, nilai rata-rata mata pelajaran IPS kelas IV semester I kurang dari KKM yaitu kurang dari 70. Dari 27 siswa yang dapat mencapai KKM IPS hanya 48% (Wahyuningsih, 2013). Selain itu juga, berdasarkan obeservasi yang dilakukan peneliti melalui wawancara kepada guru kelas IV di SDN 7 Kawunglarang dan SDN 3 Cisontrol terkait mata pelajaran IPS, siswa memang cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS dianggap membosankan karena dalam memberikan materi pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan teksbook (Baihaqi, 2018).

Permasalahan pembelajaran IPS ternyata juga dialami saat pemberlakuan pembelajaran secara online, hal ini terjadi pada siswa MI At-Taubah di Madura. Para siswa mengalami penurunan nilai dan prestasi pada saat pembelajaran IPS dilakukan

secara daring. Hal tersebut terjadi karena para siswa belum terlalu memahami materi yang diberikan. Keterbatasan waktu dan media menjadi penyebab utama dalam masalah pembelajaran ini. (Sufiyanto, 2021)

Hal ini menyangkup pelajaran geografi untuk tingkat Sekolah Dasar yang juga termasuk dalam mata pelajaran IPS. Pembelajaran geografi tersebut juga masih menerapkan bahwa guru sebagai sumber utama pengetahuan dan penggunaan metode ceramah banyak materi hafalan belaka. Salah satu materi dalam pembelajaran geografi tingkat Sekolah Dasar tersebut adalah membaca peta. Hal ini terbukti dari Kelas IV SD Negeri yang berada di Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes pada semester I yang mendapatkan materi mengenai membaca peta (Rahayu,2011). Menurut guru-guru pada sekolah tersebut, masih banyak murid yang belum bisa menangkap materi tentang membaca peta tersebut. Hal ini disebabkan oleh media yang tidak mencukupi, sehingga guru tidak bisa memberikan pelajaran secara mendalam.

Penelitian yang pernah dilakukan pada siswa SD N 1 Kutadalom Gisting. Angket yang diberikan kepada para siswa mengenai proses pembelajaran materi membaca peta menunjukkan bahwa kemampuan mereka rendah dalam membaca peta. Pelajaran membaca peta termasuk dalam materi IPS, sehingga hal ini berkaitan dengan metode pembelajaran yang membosankan. Akibat dari media yang kurang, sehingga pembelajaran tersebut menjadi membosankan dan cenderung monoton, selain itu mereka kurang meminati pelajaran IPS karena tidak diujikan secara nasional. Akibat dari hal tersebut, nilai rata-rata pada pelajaran IPS masih di bawah KKM, yaitu >65. Hal tersebut dibuktikan dengan sebanyak 64 persen siswa mendapatkan nilai dibawah 60 (Fidiati, 2012).

Menurut Marsh (dalam Izzaty, 2008) ada beberapa strategi guru dalam pembelajaran pada masa kanak-kanak akhir. Strategi-strategi tersebut adalah dengan menggunakan bahan-bahan yang konkret, menggunakan alat visual, menggunakan contoh-contoh yang sudah akrab dengan anak dari hal yang bersifat sederhana ke yang bersifat kompleks, membuat penyajian materi yang singkat dan terorganisasi dengan baik, dan memberi latihan nyata dalam menganalisis masalah atau kegiatan, misalnya menggunakan teka-teki, dan curah pendapat. Sehingga media *Board game* dapat menjadi media yang cocok dalam strategi tersebut sesuai dengan target yang dituju penulis, yaitu umur 8-12 tahun. Maka dari itu penulis memutuskan untuk merancang *Board game* Peta Indonesia sebagai media pembelajaran sehingga bisa membantu pembelajaran membaca peta. *Board game* merupakan permainan yang memiliki banyak

komponen di dalam permainan tersebut, seperti papan, kartu, kain, figur, dan lain-lain. Hal ini dapat membantu mengurangi tingkat kebosanan saat digunakan dalam pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, berikut adalah masalah yang akan diselesaikan menggunakan perancangan ini :

- a. Media interaktif tentang materi membaca peta sumber daya alam yang sesuai dengan anak berumur 8 tahun
- b. Desain komunikasi visual yang sesuai dengan media interaktif yang dirancang

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi, batasan yang akan diterapkan dalam perancangan ini adalah :

- a. Batasan Demografis
Usia : 8 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
SES : B – A
Pendidikan : Kelas 4 Sekolah Dasar
- b. Batasan Geografis
Negara Indonesia, tepatnya pada kota Semarang. Riset dilakukan pada sekolah TK-SD Bhinneka.
- c. Batasan Psikografis
Anak-anak dengan masa kanak-kanak akhir yang suka bermain, penasaran dengan sesuatu yang baru, dan suka berinteraksi dengan orang dan benda di sekitarnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, maka rumusan masalah perancangan ini adalah :

- a. Bagaimana merancang media boardgame yang sesuai dengan anak berusia 8 tahun dan pelajaran membaca peta sumber daya alam ?

1.5 Tujuan Perancangan

- a. Merancang media interaktif tentang materi membaca peta sumber daya alam yang sesuai dengan anak berumur 8 tahun.

1.6 Manfaat Perancangan

- a. Media interaktif yang dirancang dapat membantu murid dalam pelajaran membaca peta sumber daya alam

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Jenis Data

1.7.1.1 Data Primer

Data utama dari perancangan ini didapat dengan melakukan observasi langsung kepada anak-anak dalam pembelajaran. Selain itu juga dilakukan wawancara langsung kepada guru-guru yang mengajar.

1.7.1.2 Data Sekunder

Sumber jurnal dan buku-buku digital menjadi data pendukung dalam perancangan ini.

1.7.2 Obyek Penelitian

Obyek dari perancangan ini adalah anak-anak dengan umur 8 tahun dan sedang menempuh pendidikan kelas 4 Sekolah Dasar.

1.7.3 Metode Pengumpulan Data

Data-data yang dikumpulkan penulis didapatkan dengan cara melakukan observasi dan mencari sumber-sumber pustaka dari internet dan buku yang berhubungan dengan perancangan ini.