



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah itu sangat penting diberikan kepada siswa untuk memilikirasa peka terhadap keberagaman suku budaya yang ada di Indonesia dalam pembelajaran IPS MI proses pembelajaran di kelas tentang pengurutan provinsi serta keberagaman suku budaya yang ada di Indonesia dengan menggunakan media sederhana yang difasilitasi sekolah. Melalui wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru mapel IPS kelas IV di lembaga MI Miftahul Huda Sumolawang¹. Peneliti menemukan permasalahan kesulitan siswa untuk memahami urutan-urutan provinsi yang ada di Indonesia keberagaman suku budaya, nilai yang masih rendah di bawah rata rata yang ditentukan guru, kurangnya penggunaan media yang inovasi, sehingga siswa sering kali merasa bosan karena pembelajaran hanya menggunakan media gambar dan ceramah hal tersebut yang menyebabkan siswa sulit memahami, terutama keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran².

Pembelajaran lebih menyenangkan dengan penggunaan media menjadikan proses pembelajaran lebih mudah. Media pembelajaran adalah perangkat yang digunakan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Proses pembelajaran dengan menggunakan media akan membantu

¹ Anita Desiana, *Wawancara*, Mojokerto, 10 November 2023.

² Panut Setiono, Intan Rami, “Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah DasaKreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, P-ISSN : 2614-7092, Vol. 2 No. 2 Desember 2017, Hal 219-236. Lihat di <https://mail.online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/6808/9485>, diakses pada tanggal 5 Maret 2024.

penyampaian materi ke peserta didik menjadi lebih mudah dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan media. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu pelaksanaan pembelajaran akan lebih menarik lagi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah tingkat penugasan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku peserta didik dan nilai yang diperoleh peserta didik. Pemahaman peserta didik terhadap isi materi yang diajarkan merupakan hasil belajar kognitif yaitu salah satu tujuan pembelajaran yang dicapai, hasil ketercapaian yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu indikator hasil belajar yang baik, dimana peserta didik mampu memahami isi materi yang diajarkan oleh guru.³Tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa, merupakan faktor utama yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Tingginya motivasi belajar akan merangsang minat belajar siswa, yang pada akhirnya akan menciptakan hasil belajar yang lebih optimal.⁴

³Anjelina Wati, "Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", Vol. 2, No. 1, tahun 2021, hal 68-73. Lihat di <https://pdfs.semanticscholar.org/68d6/35863b33308a01c04f8eac75f6063ab5788f.pdf> , diakses pada tgl 15 Agustus 2024.

⁴Marcella Nurul Annisa, dan Tin Rustini, "Penggunaan Media Komik Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Materi Keberagaman Budaya Di Indonesia", (*JOUMI*):*Jurnal Multidisiplin Indonesia*, Vol.1, No.3 September 2023, 185. Lihat di <http://ejournal.alhafiindonesia.co.id/index.php/JOUMI/article/view/199/185>, diakses pada 16 Maret 2024



Pengembangan media Kereta Urut Provinsi (Kursi) yang berisi tentang pembelajaran IPS dengan materi keberagaman suku budaya yang ada di Indonesia akan membantu dalam proses pembelajaran. Kurang minatnya siswa dalam belajar di kelas yang dimulai dengan ceramah dan penggunaan buku paket untuk menjelaskan materi, hingga saat ini belum pernah digunakan media khusus yang berisi teks percakapan dengan ilustrasi gambar. Cara pembelajaran seperti ini telah mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran.

Siswa MI terbilang masih anak-anak yang suka dengan bermain oleh karena itu, bermain merupakan berbagai bentuk kegiatan yang memberikan kesenangan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur, dan bahan mainan termasuk dalam kegiatan, dan dengan cara imajinatif ditransfortasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Bermain mempunyai arti penting untuk pertumbuhan anak karena kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk kesenangan merupakan pendekatan dalam melaksanakan pendidikan, dengan menggunakan strategi metode, materi/ bahan, dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak⁵.

Data hasil wawancara di atas, diperkuat peneliti dengan melakukan observasi.⁶Setelah melakukan observasi, peneliti menemukan problem bahwa guru hanya menggunakan media gambar dengan ceramah tanpa melibatkan

⁵Yani Nurdiani, ” Prnerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini”, *Jurnal Empowerment*, ISSN No. 2252-4738: Vol 2, No 2 September 2013. Lihat di <https://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/view/601> , diakses pada 5 Maret 2024.

⁶Anita Desiana, *Observasi*, proses pembelajaran IPS antara guru dan siswa kelas V, Mojokerto, 10 November 22023.



siswa dalam kategori rendah bawah KKM. Seharusnya dalam pembelajaran anak kelas IV sudah bisa mengidentifikasi urutan provinsi- provinsi yang ada di Indonesia keberagaman suku budaya yang ada di Indonesia. Data observasi yang ditemukan oleh peneliti menunjukkan siswa kesulitan dalam pembelajaran IPS MI khususnya pada materi pengurutan provinsi yang ada di Indonesia keberagaman suku budaya yang ada di Indonesia.

Pengembangan media pembelajaran itu pentingnya dalam penelitian ini. Penulis ingin menciptakan inovasi belajar yang menyenangkan untuk memudahkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar, dengan secara aktif berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung, dan peneliti ingin memberikan tawaran mengembangkan media Kereta Urut Provinsi (Kursi) untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan bingkai penelitian yang menggambarkan batas penelitian. Ruang lingkup penelitian adalah ini dibatasi pada hal hal sebagian berikut:

1. Fokus pada Pengembangan media Kereta Urut Provinsi (Kursi)
2. Pengembangan dan pengujian media Kereta Urut Provinsi (Kursi) disatu sekolah madrasah ibtdaiyyah
3. Lokasi Penelitian di MI Miftahul Huda Sumolawang Puri Mojokerto. Durasi penelitian selama tujuh bulan, terhitung sejak November 2023s/d Mei 2024.

Detail jadwal kegiatan penelitian sebagai berikut:



C. Rumusan Masalah

1. Apa fokus pengembangan penelitian media Kursi dalam kegiatan pembelajaran IPS MI?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media Kursi dalam kegiatan pembelajaran IPS MI?
3. Bagaimana tingkat validitas dan efektifitas media Kursi dalam kegiatan pembelajaran IPS MI?
4. Bagaimana kendala penerapan media Kursi dalam kegiatan pembelajaran IPS MI?

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menemukan fokus pengembangan media Kursi dalam kegiatan pembelajaran IPS MI.
2. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media Kursi dalam kegiatan pembelajaran IPS MI.
3. Mendeskripsikan tingkat validasi media Kursi dalam kegiatan pembelajaran IPS MI
4. Mendeskripsikan kendala penerapan media Kursi dalam kegiatan pembelajaran IPS MI.



Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Memberikan wawasan baru kepada guru dan mengambil kebijakan pendidikan kepada efektifitas penggunaan media Kursi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap IPS ditingkat kelas IV MI.
2. Mengetahui apakah kereta urut provinsi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa akan membantu guru dan sekolah untuk memilih metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
3. Peneliti ini akan memberikan pedoman dan strategi bagi guru untuk mendeskripsikan rancangan media Kursi (kereta urut provinsi) agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.
4. Mengetahui kendala dalam pengembangan penggunaan media Kursi (kereta urut provinsi) dalam pembelajaran IPS kelas IV.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu dugaan terhadap dalam suatu hal, atau dapat dianggap sebagai jawaban sementara terhadap suatu masalah. Selain itu, hipotesis juga dapat diartikan sebagai kesimpulan sementara mengenai keterkaitan dalam suatu variabel dengan satu atau lebih variabel lainnya.

Hipotesis penelitian ada dua, yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0), Hipotesis yang akan digunakan diuji biasanya dinyatakan dalam kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Ada pengaruh antara penggunaan media hasil pengembangan dengan



keefektifitas belajar siswa.

Ho: Tidak ada pengaruh antara penggunaan media hasil pengembangan dengan keefektifitas belajar siswa

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berhasil ditemukan oleh penelitian sebagai berikut:

Tabel 1.2
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Subjek	Teknik Analisis Data	Hasil
1	F.S. Utama	Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Sekolah Dasar ⁷	Siswa Kelas IV SDN 01 Kemiri Kecamatan Singojuruh Kabupaten Banyuwangi	Teknik pengumpulan data menggunakan Uji validasi ahli,desain, observasi, kuesioner, observasi, dantes	Hasil uji validasi ahli yang dilakukan peneliti sangat efektif
2	Seli Marlia, dkk.	Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas V ⁸	Siswa kelas 5 SD Negeri Rahayu tahun ajar 2018/2019	Teknik Analisis data menggunakan perhitungan n-gain dan indeksn-gain	Hasil membuktikan metode role playing memberikan pengaruh terhadap sikap toleransi

⁷F.S. Utama,” Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, P-ISSN: 2303-288X E-ISSN: 2541-7207, Vol. 5, No.2, Oktober 2016. Lihat di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/8359/8607> , diakses pada tanggal 20 November 2023.

⁸Seli maria dkk,” Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas V”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, ISSN : 24775673, Volume IV, Nomor 2, Desember 2018, Hal. 186-211. Lihat di <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/72/66> , diakses pada tanggal 20 November 2023.





No	Nama	Judul	Subjek	Teknik Analisis Data	Hasil
					keragaman suku budaya
3	Rahma Fajrianti dan Septi Fitri Meliana	Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar ⁹	Siswa kelas V SDN Pulo Gebang 05 Jakarta Timur	Teknik Analisis Data menggunakan uji validitas ANOVA, uji hipotesis, dan uji homogenitas	Hasil Analisis data memberikan peningkatan dalam hasil belajar siswa
4	Yasintus Tinja, dkk	Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Melestarikan Nilai Budaya pada Siswa Sekolah Dasar ¹⁰	Siswa sekolah dasar	Teknik Analisis data menggunakan Validasi ahli materi dan validasi ahli Desain	Hasil penelitian yang dilakukan bahwa bahan ajar tematik sangat efektif untuk digunakan
5	S. Suyono	Tradisi Bersih Kali (Studi Nilai Budaya dan Potensinya Sebagai Sumber Pembelajaran IPS SD) ¹¹	Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Baosab Kidul Ngrayun Ponorogo	Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif etnografis	Hasil penelitian berpotensi dapat dijadikan sebagai sumber belajar

⁹ Rahma Fajrianti dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar", *Jurnal basicedu*, P-ISSN2580-3735, E-ISSN 2580-1147, Vol. 6, No. 4 tahun 2022, Hal 6630-6637, Lihat di <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3325/pdf>, diakses pada tanggal 22 November 2023.

¹⁰Yasintus Tinja, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Melestarikan Nilai Budaya pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal pendidikan*, EISSN 2502-471X, Vol.2, No.9, September 2017, Hal 1257- 1261. Lihat di <file:///E:/Penelitian%20terdahulu%204.pdf>, diakses pada tanggal 19 November 2023.

¹¹S. Suyono, "Tradisi Bersih Kali (Studi Nilai Budaya dan Potensinya Sebagai Sumber Pembelajaran IPS SD)", *Jurnal Studi Sosial*, ISSN 2528-6293 (Print), ISSN 2528-6871(online), Vol. 3, No. 2, Desember 2018. Lihat di



No	Nama	Judul	Subjek	Teknik Analisis Data	Hasil
6	Arif Widodo	Nilai Budaya Ritual perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar ¹²	Siswa kelas IV Sekolah Dasar	Teknik Analisis data menggunakan model analisis tema Spradley	Hasil dari analisis data Budaya Ritual Perang Topat dapat digunakan sebagai sumber belajar
7	Hafizul	Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Menggunakan Metode DDD-E ¹³	Sisw SDN 06 Pontianak Kota	Teknik analisis data Uji T dan Effect Size	Hasil analisis data telah berhasil dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar
8	Luqman Hamzah dan Muhammad Assegaf Baalwi	Pengembangan Media Pembelajaran POP-UP BOOK Materi Keragaman Budaya dengan Model Addie pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin ¹⁴	Siswa kelas IV MI Asasul Muttaqin	Teknik analisis data validator ahli media dan validator ahli materi	Hasil dari analisis Data pengembangan media POP-UP BOOK sudah layak untuk digunakan media

<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=864897&val=12898&title=TRADISI%20BERSIH%20KALI%20STUDI%20KEARIFAN%20LOKAL%20DAN%20POTENSINYA%20SEBAGAI%20SUMBER%20PEMBELAJARAN%20IPS%20SD>, diakses pada tanggal 20 November 2023. <https://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpi/article/view/169/141> , diakses pada tanggal 2023.

¹²Arif Widodo, "Nilai Budaya Ritual perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar", *Jurnal Studi Sosial*, ISSN 2528-6293 (Print) ISSN 2528-6871(Online), Vol. 5, No. 1, Juli 2020, Hal 1-16, Lihat di <https://core.ac.uk/download/pdf/327261597.pdf> , diakses pada tanggal 20 November 2023.

¹³Havizul, "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Menggunakan Metode DDD-E", *Jurnal Pendidikan Sosial*, ISSN 2407-5299, Vol.6, No.2, Desember 2019, hal 283-297. Lihat di <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/sosial/article/view/1202/1185> , diakses pada tanggal 22 November 2023.

¹⁴Luqman Hamzah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran POP-UP BOOK Materi Keragaman

No	Nama	Judul	Subjek	Teknik Analisis Data	Hasil
					pembelajaran
9	A Gafar Hidayat, dan Tati Haryati	Peran Guru Profesional dalam Membina Karakter Religius Peserta Didik Berbasis Nilai Kearifan Lokal (Maja Lalo Dahu) Sekolah Dasar Negeri Sila di Kecamatan Bolo Kabupaten Bima ¹⁵	Guru Sekolah Dasar Negeri Sila Kecamatan Bola Kabupaten Bima	Teknik Analisis data Reduksi Data (Data Reduction), Penyajian Data (Data Display), dan Penarikan Kesimpulan	Hasil dari analisis data peran guru yang profesional sangat berpengaruh terhadap siswa sekolah dasar
10	Nur Arif MS	Pengembangan Smart App Creator untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar ¹⁶	Siswa V Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM tahun pelajaran 2020/2021	Teknik analisis data Reseach and Development (R&D) dan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)	Hasil analisis data Media yang sudah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Budaya dengan Model Addie pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin”, *Jurnal Pendidikan*, PISSN 2528-4207, EISSN 2620-407X, Vol. 5 No. 1 Februari 2022, Hal 26-31. Lihat di <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/572/393>, diakses pada tanggal 22 November 2023.

¹⁵A Gafar Hidayat, Tati Haryati, “Peran Guru Profesional dalam Membina Karakter Religius Peserta Didik Berbasis Nilai Kearifan Lokal (Maja Lalo Dahu) Sekolah Dasar Negeri Sila di Kecamatan Bolo Kabupaten Bima”, *Jurnal pendidikan IPS*, PISSN 2088-0308, EISSN 2685-0141, Vol. 9, No. 1, Januari-juni 2019.

¹⁶Nur Arif MS,” Pengembangan Smart App Creator untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”, *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, EISSN 2746-0525, PISSN 2580-006X, Vol.7. No.3, November 2023, Hal 809-828. Lihat di file:///C:/Users/RESKRIM/Downloads/penelitian%20terdahulu%2010.pdf, diakses pada tanggal 22 November 2023.



No	Nama	Judul	Subjek	Teknik Analisis Data	Hasil
11	Ketut Gading dan Kadek Dian Kharisma	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Matchberbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips Sekolah Dasar ¹⁷	Siswa kelas IV di SDN Gugus V kecamatan Tejakula	Tenik analisis data menggunakan Uji t.	Hasil analisis pada kelompok eksperimen hasil belajar siswa mendapatkan nilai dengan kategori sangat tinggi.

¹⁷Ketut Gading, Kadek Dian Kharisma, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Matchberbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips Sekolah Dasar”, *International Journal of Elementary Education*, PP. 153- 160, Vol.1 No. 2, 2017. Lihat di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/11608/7429> , diakses pada tanggal 5 Maret 2024.



F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini terbagi dalam lima bab sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan; terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan teori; berisi tinjauan tentang Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah, Peran media dalam pembelajaran, Media kereta urut provinsi (Kursi), teori-teori yang mendukung penggunaan media kereta urut provinsi, dan kerangka konseptual.

Bab III: Metode Penelitian; bab ini berisi tentang desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil penelitian dan Pembahasan; yang berisi tentang hasil pengembangan media kereta urut provinsi (Kursi), hasil uji coba terbatas, hasil uji coba lapangan, pembahasan hasil pengembangan media, pembahasan hasil uji coba, dan implementasi hasil penelitian.

Bab V: Penutup; berisi tentang kesimpulan dan saran.

