

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Negara Indonesia adalah negara yang kaya dengan keberagaman merupakan suatu kondisi pada kehidupan masyarakat. Keberagaman yang ada di Indonesia ada pada suku, agama, ras, budaya serta kehidupan ekonomi. Keragaman yang ada di Indonesia adalah kekayaan dan keindahan bangsa Indonesia, agar bisa menjadi suatu kekuatan untuk bisa mewujudkan persatuan dan kesatuan nasional menuju Indonesia yang lebih baik.

Salah satu penyebab terbentuknya keberagaman karena banyaknya jumlah suku bangsa yang tinggal di wilayah Indonesia. Suku bangsa adalah golongan masyarakat yang terikat oleh kesadaran dan identitas akan kesatuan. Masyarakat dalam suatu bangsa hidup tak terlepas dari kebutuhan. Berbagai cara dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup salah satunya melalui kegiatan ekonomi. Keadaan alam dan kondisi geografis bisa menjadi penyebab sangat beragamnya kegiatan ekonomi di Indonesia. Kegiatan ekonomi di khususnya pada pekerjaan. Tersebar nya masyarakat di berbagai wilayah Indonesia dengan berbagai pekerjaannya untuk memenuhi kebutuhan hidup menimbulkan keberagaman pekerjaan. Untuk mengajarkan berbagai hal yang berkaitan tentang keberagaman pekerjaan kepada anak bisa dilakukan melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu sarana untuk mencapai manusia yang berkualitas dan berkarakter, karena itu pendidikan harus memiliki kualitas pendidik serta sarana dan prasarana yang memadai supaya tercipta pendidikan yang baik.

Sejak pertengahan tahun 2013, K13 telah di gunakan dalam kurikulum pembelajaran di Indonesia meskipun belum secara menyeluruh. Dalam penggunaan kurikulum ini banyak pro dan

kontra di kalangan pendidik maupun masyarakat tetapi pemerintah tetap menggunakan kurikulum tersebut. Dalam kurikulum ini menggunakan pembelajaran berbasis tema yang muatan pembelajaran di sajikan secara terpadu, berbeda dengan KTSP sebelumnya yang pembelajaran di lakukan secara terpisah. Dalam pembelajaran tematik ini berpusat pada siswa atau dengan kata lain guru hanya sebagai fasilitator dan siswa yang berperan aktif, hal ini membuat guru lebih kreatif dalam melaksanakan dan mengembangkan perangkat pembelajaran agar tujuan dapat tercapai dengan semestinya salah satu perangkat yang dapat di kembangan adalah media, jadi dalam mengajarkan materi keberagaman kita bisa menggunakan media Rolly poly agar peserta didik bisa lebih memahami materi.

Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial masih ada permasalahan yang terjadi seperti kurangnya daya ingat siswa pada materi yang diajarkan dikelas serta siswa tidak memperhatikan materi yang diajarkan karna pembelajaran kurang asik bagi mereka jadi peserta didik sibuk sendiri dengan cara mengobrol ataupun bermain karena bosan jika hanya mendengarkan materi, terkadang sampai sekarang proses pembelajaran pendidik lebih aktif dan siswa hanya mengikuti arahan dari guru, dan bila peserta didik diberi suatu permasalahan mereka menjawab sesuai penjelasan dari guru dan buku siswa.

Solusi dalam permasalahan diatas untuk membuat siswa memahami materi serta membuat siswa tidak sibuk sendiri maka diperlukan adanya model atau media yang tepat, pemilihan media bisa sesuai dengan materi pembelajaran, media Rolly Poly bisa membuat siswa lebih aktif, dan membuat mereka bekerja sama secara kelompok.

Media berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang di sampaikan oleh guru salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media Rolly poly.

Di samping mampu menggunakan alat yang tersedia, guru juga di tuntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran apabila media tersebut belum tersedia. Media Rolly Poly adalah alat permainan yang edukatif berbentuk papan dan memiliki kotak pada setiap sisi, di tengah terdapat gambar dari seluruh pulau di Indonesia, bentuk fisik dari Rolly Poly persegi empat dan dapat dilipat untuk memudahkan menyimpan permainan serta pion untuk bermain. Dalam permainan ini terdapat materi pembelajaran, soal tentang keberagaman serta tersedia kartu jawaban untuk mengecek hasil jawaban siswa yang bisa membuat anak lebih meningkatkan kemampuan daya ingat dan kejujuran dengan cara yang menyenangkan

Arsyad (2014:2) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Arsyad (2014:6) menyatakan media pembelajaran meliputi alat pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, ape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi ke peserta didik agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan media yang inovatif dan kreatif diharapkan dapat merangsang dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik diharapkan dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Suleiman menyatakan media pembelajaran dikelompokkan menjadi 2 yaitu alat-alat audio dan alat-alat visual.

Alat-alat audio yaitu alat-alat yang menghasilkan bunyi atau suara, sedangkan alat-alat visual yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan rupa atau bentuk, yang kita kenal sebagai alat peraga. Alat-alat visual dibagi atas alat-alat visual dua dimensi, alat-alat visual tiga dimensi dan alat-alat audio-visual. Alat-alat visual dua dimensi dibagi lagi yaitu, alat-alat-alat dua dimensi pada bidang yang tidak transparan dan alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang transparan. Sedangkan, alat-alat visual tiga dimensi merupakan

alat yang mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi. Salah satu bentuk dari media visual tiga dimensi ini yaitu *Rolly Polly*.

Dengan adanya media Rolly Poly diharapkan siswa menjadi lebih mudah menerima dan mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang nanti akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian akan mencari jawaban melalui penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Rolly Poly Pada Materi Keberagaman Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Menanggal 601 Surabaya”**

## **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah digunakan agar peneliti fokus pada tujuan. Batasan masalah meliputi :

1. Penggunaan media Rolly Poly pada Tema 4 SubTema 3 Pembelajaran 1 tentang keberagaman
2. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah siswa lebih memahami materi yang di ajarkan melalui permainan dan untuk mengetahui hasil akan diadakan tes
3. Penelitian ini hanya di lakukan pada peserta didik kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya. Peneliti menggunakan 2 kelas yakni IV-B sebagai kelas kontrol dan IV-A sebagai kelas eksperimen

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam menggunakan media Rolly Poly terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi keberagaman di SDN Menanggal 601 Surabaya?
2. Adakah pengaruh media Rolly Poly terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi keberagaman di SDN Menanggal 601 Surabaya?

## **D. Tujuan Penelitian**

Melalui pemaparan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan aktivitas peserta didik dengan menggunakan media Rolly Poly pada materi keberagaman siswa kelas di SDN Menanggal 601 Surabaya
2. Mengetahui pengaruh media Rolly Poly pada materi keberagaman terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Menanggal 601 Surabaya

#### **E. Manfaat Penelitian**

- a. Bagi peneliti
  - 1). Dapat menambah pengetahuan serta menjadi masukan media untuk meningkatkan kualitas guru dan hasil belajar siswa
  - 2). Mengetahui pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa
  - 3). Sebagai pedoman media di masa yang akan datang
- b. Bagi peserta didik
  - 1). Dapat meningkatkan rasa minat belajar dan
  - 2). Melatih daya ingat, konsentrasi serta keaktifan peserta didik
  - 3). Memotivasi agar siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran
- c. Bagi guru
  - 1). Menambah wawasan pengetahuan
  - 2). Memudahkan penyampaian materi

Halaman ini sengaja dikosongkan