

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pentingnya pendidikan tidak bisa diabaikan bagi setiap orang. Ini dianggap sebagai suatu cara untuk mengembangkan potensi setiap individu. Pengembangan potensi setiap siswa berbeda-beda. Langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui keberhasilan belajar di kelas. Karena keberhasilan pembelajaran menunjukkan kualitas siswa yang terlibat (Muhammad Zaenal Fais, 2019, p. 26). Hal ini berarti, pendidikan berupaya untuk meningkatkan kualitas siswa dalam proses pembelajaran.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menggambarkan pendidikan sebagai usaha sadar dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk dimensi spiritual, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan pribadi, masyarakat, negara, dan bangsa. Dengan kata lain, pendidikan yang direncanakan mengikuti kurikulum yang telah ditetapkan.

Kurikulum yang berlaku di dunia pendidikan Indonesia saat ini yakni Kurikulum 2013. Kurikulum ini dimulai sejak itu secara bertahap diperkenalkan di Indonesia tahun 2013/2014 untuk beberapa kelas dan akan diterapkan di semua kelas pada tahun 2020. Keputusan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan No. 57 tahun 2014 menyebutkan bahwa pelaksanaan Kurikulum 2013, di sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik di sekolah dasar menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema (Laraswati, 2020, p. 24). Artinya, pembelajaran di SD bercirikan pembelajaran tematik, yang membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pembelajaran inovatif memiliki arti bahwa pembelajaran yang dikemas oleh guru atau instruktur lainnya yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru supaya mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar (Purwadhi, 2019, p. 23). Hal ini berarti, media pembelajaran yang inovatif dan kreatif adalah alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa) dalam wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru supaya tercapainya proses belajar mengajar yang diharapkan

Disamping itu, menurut (Siti Nurhasanah, 2022, p. 77) Media pembelajaran adalah sarana atau metode yang berfungsi sebagai perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara efektif dan membantu peserta didik dalam pemahaman materi. Oleh karena itu, penting sekali memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa.

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti dari observasi dan wawancara awal pada tanggal 6 Maret 2023 dengan guru kelas V di SD Negeri 14 Tanjung Batu, beberapa tantangan muncul ketika pembelajaran sedang berlangsung, dan ini menggambarkan bahwa siswa kelas V sulit untuk fokus dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, dimana pembelajaran cenderung satu arah. Indikator pemahaman siswa yang rendah terlihat dari hasil belajar siswa kelas V jumlah siswa sebanyak 26 orang dengan standar KKM mata pelajaran IPS adalah 75, ada 8 siswa yang mendapat nilai 70, ada 8 siswa mendapat nilai 65, dimana jika dipresentasikan 62% siswa belum memenuhi standar KKM dan sebanyak 5 orang siswa mendapat nilai 80, serta 5 siswa mendapat nilai 85 dengan bagus jika dipresentasikan 38% siswa sudah mendapat nilai diatas KKM. Indikator lainnya yaitu sebagian besar siswa belum bisa menjelaskan materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia, kesulitan mengelompokkan keragaman sosial di lingkungan sekitar berdasarkan jenis usaha jika tidak didukung media dalam proses belajar. Guru pada saat proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dimana guru hanya menggunakan buku cetak tematik, media pembelajaran visual berupa gambar, penggunaan video belajar dari *YouTube*. Dan juga tidak diperbolehkan membawa handphone siswa akan sulit mengakses video belajar melalui Youtube sehingga sesuai kebutuhan siswa dibutuhkan media pembelajaran yang mudah digunakan dan dapat dilihat langsung serta siswa dapat belajar sambil bermain melalui media papan pintar siswa

dapat memahami dengan benar materi dan anak lebih tertarik dengan apa yang ada di media papan pintar sehingga respon anak terhadap materi IPS menjadi paham dan aktif dalam proses belajar. Dimana di sekolah tersebut belum pernah dibuat media papan yang bisa dilihat dan tahan lama sehingga dapat digunakan dalam waktu yang lama di dalam kelas tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut dirasa perlu untuk melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran baru yakni media pembelajaran papan pintar (*smart board*). Papan pintar adalah alat grafis yang efisien dalam menyampaikan pesan tertentu secara praktis. Ini mencakup papan dengan tampilan gambar, huruf, atau angka yang bisa dipasang dan dilepas dengan mudah.(Kamaladini, 2021, p. 94). Jadi, papan pintar ialah suatu alat yang berisikan materi dan terdapat kartu soal yang akan digunakan untuk siswa melatih berpikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun penelitian pengembangan terdahulu yang mendukung permasalahan dan solusi di atas yaitu: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Laraswati, 2020), dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa media flannel papan pintar dikategorikan sudah “layak” digunakan. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Kamaladini, 2021), dimana hasil validator menyatakan bahwa rata-rata hasil validasi sebesar 97,45 % dalam kategori “sangat layak” dan dapat diterapkan. Ketiga, penelitian oleh (Siti Nurhasanah, 2022), dimana hasil validasi secara keseluruhan media pembelajaran papan pintar memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan didukung penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, maka peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi beberapa hal meliputi :

- a. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi mata pelajaran IPS
- b. Kurangnya media pembelajaran IPS yang kreatif dan inovatif di kelas.
- c. Siswa sulit memahami materi jika tidak didukung media pembelajaran.
- d. Belum pernah dilakukan pengembangan media papan pintar pada pembelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penelitian ini hanya dibatasi pada:

- a. Media yang dibuat adalah media papan pintar pada pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar.
- b. Media yang dikembangkan hanya mencakup materi IPS Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4 materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media papan pintar pada pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media papan pintar pada pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar yang praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Menghasilkan media papan pintar pada pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid.
- b. Menghasilkan media papan pintar pada pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar yang praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Berikut manfaat pada penelitian ini :

- a. Manfaat Teoritis

Bisa digunakan pada bahan untuk kajian keilmuan pendidikan dasar di kemudian hari, dan diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan ilmu pengetahuan, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

Selanjutnya terdapat juga manfaat praktis dari penelitian ini yaitu diantaranya :

1. Bagi Peserta Didik

Dengan memanfaatkan papan pintar sebagai sarana bantu belajar IPS, diharapkan siswa mampu belajar mandiri, memudahkan siswa dalam memahami materi IPS, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif, dan mampu menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru yang diperoleh dari menggunakan media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Media papan pintar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar dapat berperan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan berbagai alat pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat mengintegrasikan media tersebut secara aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini sebagai sumber referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin melaksanakan penelitian pengembangan dengan topik permasalahan yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Karakteristik yang diinginkan dalam produk penelitian pengembangan media pembelajaran ini mencakup:

- a. Media yang dikembangkan berisikan papan pintar materi jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia.
- b. Media yang dikembangkan memakai alat dan bahan yaitu triplek, kertas *sticky note*, lem, pengait besi, perekat, dan gunting. Dengan menggunakan desain *canva* dan aplikasi *pinterest* serta *3D paint* sesuai ukuran triplek 130 cm x 47 cm, lalu dicetak dengan bahan stiker. Dan juga terdapat kartu soal menggunakan desain *canva* dengan ukuran 10 cm x 9 cm kemudian dicetak lalu dilaminating.
- c. Ukuran papan triplek berukuran 130 cm x 47 cm.
- d. Penyajian media ini disesuaikan dengan pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar.