

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah adalah sebuah interaksi sosial seorang individu menuju mejadi manusia yang berbudaya untuk membina dan mengembangkan cipta, karsa, dan rasa dalam proses budaya (Musfuqon, 2020, hal. 64) Jadi dengan cara ini, pendidikan itu penting bagi seseorang untuk mengubah tingkah laku dan sikap sehingga lebih dewasa untuk menghadapi masa depan. Pendidikan dimulai dari pendidikan formal, yaitu dimulai dari sekolah dasar/SD hingga pusat (SMP-SMA). Bersekolah di Indonesia berarti menumbuhkan kemampuan siswa untuk menjadi individu yang tabah, bersemangat, berkepribadian terhormat, solid, terpelajar, imajinatif, cakap, bebas dan menjadi warga masyarakat yang berbasis popularitas dan berwawasan luas sehingga dapat menyelesaikan setiap jenjang pendidikan.(Aryaningrum, 2022)

Pendidikan meliputi kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa dalam lamdasan imdustif (sekolah) yang bertujuan untuk mengubah karakter siswa menjadi lebih baik dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi masa depan. Belajar merupakan suatu proses membingungkan yang terjadi pada setiap orang tanpa batasan waktu. (Siregar, 2015, hal. 6).

Proses Dengan mempertimbangkan peristiwa-peristiwa ekstrim yang berkontribusi terhadap serangkaian peristiwa, pembelajaran merupakan

serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa. dari dalam atau *intren* menghasilkan belajar yang aktif yang dialami setiap peserta didik (Siregar E. , 2015, hal. 12). Proses pembelajaran merupakan sesuatu kombinasi komplit yang meliputi unsur manusiawi (guru dan siswa), material, fasilitas, pelengkapan alat peraga dan prosedur yang saling berhubungan agar mencapai tujuan pembelajaran (Darman, 2020, hal. 16)

Media pembelajaran adalah media yang mempunyai kemampuan untuk latihan -latihan pembelajaran, yang dilengkapi dengan peralatan guru yang menjadi sumber pembawa pesan dalam mengajar yang bertujuan menjadi sarana untuk menyampaikan materi ke penerima materi belajar (peserta didik) (Suryani, 2018, hal. 4). Latihan pembelajaran dimaksudkan untuk memberikan kesempatan berkembang yang mencakup siklus mental dan aktual melalui hubungan antar siswa dan pendidik (guru) dalam pencapaian kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran (Darman, 2020, hal. 19). Salah satu pembelajaran yang ada disekolah adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pada kurikulum 2013 sesuai pasal 77 ayat (1), struktur Kurikulum 2013 SD/MI/SDLB memiliki beberapa muatan mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial atau IPS(Sundayana, 2017, hal. 16). IPS disebutkan salah satu mata pelajaran wajib mulai dari pelatihan dasar hingga sekolah pilihan, karena investigasi sosial melihat berbagai peristiwa, realitas, gagasan, dan spekulasi yang berkaitan dengan masalah sosial (Siska, 2018, hal. 19). Sosiologi atau IPS adalah perpaduan berbagai bagian sosiologi dan humaniora berdasarkan dunia nyata dan kekhasan sosial yang penting dalam suatu

metodologi dari bagian sosiologi. (Susanto A. , 2014, hal. 6). Pada tingkat SD/MI, mata pelajaran investigasi sosial mencakup materi geologi, sejarah, humanisme, dan keuangan. Melalui ilustrasi investigasi ramah, siswa siap dan terkoordinasi untuk menjadi warga yang berbasis suara, sadar dan warga yang mencintai kerukunan.

Dalam pembelajaran IPS sangatlah diperlukan untuk anak yang memasuki jenjang sekolah dasar yang berupaya untuk membangun sebuah karakter dimana memiliki peran penting untuk meningkatkan kesadaran budaya, pemahaman, dan kemampuan menganalisis kondisi sosial di masyarakat. Inti dari pembelajaran ujian sosial di sekolah adalah untuk mengkoordinasikan cara-cara yang paling umum dalam membina potensi diri siswa agar peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di mata masyarakat, dapat mempertimbangkan untuk mengembangkan lebih jauh segala permasalahan yang terjadi dan berbakat dalam mengelola hari. permasalahan kehidupan sehari-hari baik yang mempengaruhi dirinya sendiri maupun yang terjadi di sekitar wilayah setempat (Susanto A. , 2014, hal. 11). Akan tetapi yang sebenarnya dilapangan tidak sedikit siswa yang menyebutkan bahwa mata pelajaran IPS adalah pelajaran yang paling membosankan dan membuat siswa jenuh. Karena pelajaran IPS adalah mata pelajaran wajib dan sangat penting, guru diharapkan dapat memiliki kreatifitas, dan inovasi agar pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat diwujudkan melalui media pembelajaran yang inovatif dan juga kegiatan pembelajaran yang efisien.

Media pembelajaran adalah suatu benda atau peristiwa yang digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran, misalnya benda dan peralatan yang tersedia di kelas yang layak digunakan sebagai media pembelajaran (Batubara, 2023, hlm. 3). Oleh karena itu, media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk memperlancar proses pembelajaran siswa sekolah dasar (SD). Dalam suatu proses pembelajaran situasinya tidak harus terpacu pada RPP (Rencana pelaksanaan pembelajaran) ataupun buku pelajaran, guru harus lebih banyak melakukan komunikasi antar peserta didik secara *face to face*, memperhatikan setiap kegiatan peserta didik di tempat duduknya, dan membuat media pembelajaran yang inovatif dan bersifat nyata/konkret agar peserta didik aktif di dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti tepatnya di SD Negeri 142 Palembang pada tanggal 01 Februari 2023, melakukan wawancara dengan wali kelas IV B yang bernama Nisa Arista S.Pd menyatakan bahwa mata pelajaran IPS, pendidik seringkali menggunakan metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran masih terfokus hanya dengan buku tematik, media pembelajaran IPS di SD Negeri 142 Palembang tersebut hanya menyediakan media pembelajaran seperti *globe* dan peta, sedangkan yang terdapat di kelas hanya berupa gambar pahlawan dan gambar rumah adat di Indonesia, tidak ada media pembelajaran inovatif yang tersedia. Di lihat dari pernyataan tersebut, ketika jam pelajaran IPS berlangsung dengan materi kegiatan ekonomi, membuat para peserta didik merasa jenuh dan bosan, bahkan ada peserta didik lainnya sering kali tidak memperhatikan guru ketika pembelajaran berlangsung, apalagi di dukung waktu belajar mereka pada siang hari sekitar pukul 10.00 WIB sampai

dengan pukul 14.00 WIB mendukung peserta didik sering kali gagal fokus dan mengantuk.

Berdasarkan analisis kebutuhan berdasarkan observasi dan penyebaran angket analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran IPS berupa *PAPIN KEGIMI* di SDN 142 Palembang, yang diselesaikan pada bulan maret dengan pokok bahasan penelitian pendidik dan pengalaman pendidikan ujian sosial, yang menggunakan media dua lapis atau realistik, selain papan tulis dan bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan semangat peserta didik ataupun meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebagai besar media pembelajaran didapatkan dari buku/LKS, gambar, ataupun video tentang sejarah-sejarah terdahulu ataupun video aktivitas sosial yang terdapat di Indonesia. Maka dari itu, menurut hasil observasi diperoleh bahwa belum ada media inovatif yang tersedia disekolah khususnya di mata pelajaran IPS. Guru masih menggunakan gambar seadanya dan buku pembelajaran/tematik pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif, dan efisien karena hanya monoton menggunakan media itu-itu saja.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut yang telah di jelaskan oleh wali kelas IV B, maka sangat penting suatu media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan melibatkan peserta didik, berguna dalam proses pembelajaran agar masalah tersebut dapat teratasi. Maka peneliti mencoba melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar peserta didik tidak bosan dan jenuh pada saat pembelajaran IPS berlangsung yang diharapkan bisa menumbuhkan minat dalam diri peserta didik yaitu media papan pintar

kegiatan ekonomi atau *PAPIN KEGIMI*. Media pembelajaran ini dapat digunakan dan banyak sekali macam-macam bentuknya, dan media papan pintar ini sangat menarik serta tidak membosankan bagi anak sekolah dasar.

Media papan pintar (*smart board*) kegiatan ekonomi (*PAPIN KEGIMI*) adalah contoh media pembelajaran yang bersifat konkret atau media nyata, bisa dilihat, diraba, digunakan dengan tangan, bisa dimainkan, dan bisa adalah media grafis yang berfungsi sebagai prantara menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri papan kayu, tampilan bergambar dan tulisan, yang bisa dibongkar lalu dirapikan seperti semula. Media papan pintar ini cocok digunakan untuk anak SD karena tidak terbuat dari bahan yang tajam, tetapi bahan yang sesuai, dan mudah di dapat, dan ramah lingkungan (Nurhasanah, 2022)

Penelitian yang terkait dengan media papan pintar juga dilakukan oleh Hasna Nur Afiffah dan Meita Fitrinawati, media papan pintar telah ditemukan untuk memenuhi sisi layak digunakan didalam pembelajaran, hal ini di dapatkan dari hasil validasi dengan kategori sangat baik. Penelitian lain juga dilakukan oleh Kamaladini, Arsyad Abdul Gani, dan Nursina Sari, media papan pintar juga telah ditemukan untuk memenuhi sisi layak dan efektif digunakan dilapangan. Dan yang terakhir, penelitian ini juga dilakukan oleh Fika, media papan pintar ini juga dinyatakan efektif, hal ini di dapatkan oleh tiga validator dengan kategori baik.

Berdasarkan pernyataan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media yang berjudul **“Pengembangan Media PAPIN (Papan Pintar) Kegimi (Kegiatan Ekonomi) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 SD**

Negeri 142 Palembang”. Peneliti mengambil materi pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku pada Subtema 1 pembelajaran ke-4 yaitu materi contoh kegiatan ekonomi yang ada disekitar lingkungan daerah setempat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka identifikasi masalah yang didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dalam proses pembelajaran, guru hanya masih berfokus pada buku pembelajaran/buku tematik. Peserta didik dilarang membawa *smartphone* sehingga peserta didik sulit mengakses materi tambahan di internet.
- b. Media pembelajaran yang tersedia disekolah juga terbatas. Hanya memiliki beberapa media pembelajaran tertentu, seperti *globe*, sistem pencernaan, miniatur *SITAYA*, dan roda putar. Media untuk mata pelajaran IPS sangat sedikit
- c. Media pembelajaran IPS kurang inovatif yang tersedia disekolah

1.3 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan pernyataan dari landasan yang digambarkan, batasan masalah dalam eksplorasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Materi dalam penelitian ini tentang jenis-jenis kegiatan ekonomi disekitar tempat tinggal.
- b. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media papan pintar (*smart board*) untuk materi kegiatan ekonomi

- c. Siswa menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 142 Palembang, dan objek penelitian adalah media pembelajaran *PAPIN KEGIMI* (Papan pintar kegiatan ekonomi)
- d. Model ADDIE yang terdiri beberapa tahap yaitu *analysis, design, develop, implement, dan evaluate*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana pengembangan media *PAPIN KEGIMI* (Papan pintar kegiatan ekonomi) tema tempat tinggal kelas IV sekolah dasar yang valid?
- b. Bagaimana pengembangan media *PAPIN KEGIMI* (Papan pintar kegiatan ekonomi) tema tempat tinggal kelas IV sekolah dasar yang praktis?
- c. Bagaimana efektivitas dari menggunakan media *PAPIN KEGIMI* (Papan pintar kegiatan ekonomi) tema tempat tinggal kelas IV sekolah dasar

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah, berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, sebagai berikut :

- a. untuk menghasilkan media *PAPIN KEGIMI* (Papan pintar kegiatan ekonomi) tema “Tempat Tinggalku” kelas IV sekolah dasar yang valid.
- b. untuk menghasilkan media *PAPIN KEGIMI* (Papan pintar kegiatan ekonomi) tema “Tempat Tinggalku” kelas IV sekolah dasar yang praktis.

- c. untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media *PAPIN KEGIMI* (Papan pintar kegiatan ekonomi) tema “Tempat Tinggalku” kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan yang dapat membantu guru, peserta didik, dan sekolah adalah sebagai berikut :

- a. Bagi guru

Dapat memberikan informasi atau inspirasi kepada pendidik dalam upaya penggunaan media dan nilai media pembelajaran dalam sistem pengajaran. Sehingga menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran baru, agar guru tidak terfokus hanya dengan media cetak, tetapi juga tertarik untuk menciptakan media pembelajaran yang konkret atau nyata.

- b. Bagi peserta didik

Sebagai sarana mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, sepanjang hal ini mendorong energi dan inspirasi untuk pembelajaran dan bahkan inovasi. Selain itu, hal ini juga dapat memberikan siswa peluang pertumbuhan yang bodoh dan bermanfaat untuk membuat pembelajaran yang dinamis.

- c. Bagi sekolah

Menambah hakikat pembelajaran dalam mencapai program pendidikan yang dibuat oleh sekolah agar dapat menciptakan sarana dan prasarana sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk bertujuan untuk agar mampu ciri khas hasil dari kegiatan pengembangan (Mansur Muslich dan Maryeni, 2009, p.60). Dari pernyataan tersebut, jadi peneliti akan menguraikan langkah pertama jadi peneliti akan menguraikan langkah pertama pada hasil yang dimaksud dalam penelitian ini dalam penelitian ini, sebagai berikut :

- a. Media Papan Pintar (*PAPIN*) yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran papan pintar (*smart board*) yang terbuat dari kayu/papan triplek yang terdiri dari 2 papan, dan juga bisa di buka dan tutup (seperti *chopper*) yang layak dikembangkan kepada anak-anak sekolah dasar.
- b. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan media pengembangan papan pintar yang dapat diamati dengan indra pengelihatan secara tiga dimensi. Media papan pintar juga bisa dipegang peserta didik oleh tangan. Media papan pintar terbuat dari papan triplek, dan desainnya terbuat dari benner dan kain flannel bewarna agar terlihat menarik oleh peserta didik.
- c. Isi dari media pembelajaran ini berupa adanya sebuah papan yang di desain dengan menggunakan bantuan tiga kantong untuk papan ke-1 dan 6 kantong untuk papan ke-2 yang berisi soal-soal dan bonus yang ditaruh didalam kantong. Masing-masing kantong di kelompokkan menjadi tiga yaitu produksi, distribusi dan konsumsi. selanjutnya peneliti akan membuat kartu gambar yang ber-desain gambar jenis-jenis kegiatan ekonomi masyarakat di daerah Palembang. Dan yang terakhir, peneliti akan membuat soal yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi untuk

dicocokkan dengan kegiatan