

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas suatu bangsa sangat tergantung kepada peningkatan kualitas pendidikan pada bangsa tersebut. Kualitas pendidikan tentu bukan menjadi sesuatu hal yang mudah untuk diwujudkan. Kualitas pendidikan bergantung pada bagaimana pembelajaran yang dijalankan sebuah sistem pendidikan itu sendiri. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting didalam kehidupan suatu individu. Tanpa pendidikan individu tidak akan memiliki pemikiran untuk maju ke arah kehidupan yang lebih baik. Oleh karena itu diperlukan adanya perhatian dan prioritas secara sungguh-sungguh untuk mengembangkan dunia pendidikan (Sumarsono & Mulyani, 2020, hal. 487)

Proses pembelajaran adalah sebuah tahapan perubahan informasi baik ilmu pengetahuan maupun materi pembelajaran yang disampaikan guru ataupun sumber belajar lain kepada peserta didik atau pun penerima informasi lain melalui alat dan atau media tertentu. Media bukan hanya dalam bentuk alat dan bahan, tetapi juga dalam hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan. Menurut (Sari, 2022, hal. 75) Media adalah sebuah alat perantaraan yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan suatu materi yang akan disampaikan. Dengan adanya media, peserta didik dimudahkan untuk dapat menangkap dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu ,

pendidik yang professional harus bisa mengembangkan media pembelajaran dari sederhana hingga yang inovatif.

Oleh karena itu, salah satu faktor penentu berhasil atau tidak berhasilnya proses pembelajaran berlangsung adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan motipasi serta minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran terutama materi pelajaran yang rumit untuk dipahami siswa. Pendapat Ade Kola, Ode, dan Gonzales dan Young dalam (Yaumi, 2018, hal. 12) menemukan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan media dengan peningkatan hasil belajar. Kecenderungan peserta didik dalam menggunakan media sosial sangat tinggi khususnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong terbentuknya lingkungan belajar komunikasi yang kolaboratif dan mendorong terciptanya belajar dan mengajar secara aktif. Edgar Dele (Sundayana, 2015, hal. 20) mengemukakan dengan pengalaman itu berdasarkan kekonkretan dan keabstrakannya. Oleh karena itu, siswa dalam belajar harus memiliki pengalaman yang kongkret agar bisa memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Agar siswa memiliki pengalaman yang kongkret dalam proses belajar mengajar guru harus menggunakan media pembelajaran

(Sundayana, 2015, hal. 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahapan orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mendapatkan dan mengelola ilmu pengetahuan yang mereka dapat dengan cara mandiri. Sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa akan bermakna dan tahan lama, khususnya pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial yang sering disingkat dengan IPS, Adalah ilmu pengetahuan yang, mengkaji berbagai ilmu sosial dan kemanusiaan yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi ilmu dan pemahaman yang mendalam pada peserta didik. Selanjutnya Buchari Almadalam (Susanto, 2019, hal. 153), mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Ilmu Pengetahuan Sosial berusaha menyatukan materi dari berbagai macam ilmu sosial dengan permasalahan kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan masyarakat. Dalam materi IPS banyak terdapat konsep-konsep abstrak sebagai seorang guru terutama guru SD perlu memberikan penjelasan yang kongkrit (nyata). Menurut Piaget

dalam(Sundayana, 2015, hal. 20) , perkembangan berfikir itu mulai tingkat sensori motor (0-2th), tingkat praoperasional (2-7th), tingkat konkret (7-11th), dan tingkat operasi formal (11-ke atas). Pada fase penerapan konkret, siswa membutuhkan benda-benda konkrit atau nyata dalam fase pembelajaran. Untuk membantu siswa belajar, mereka perlu menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk menggantikan benda nyata ke dalam kelas.

Dalam mempelajari Ilmu Penegtahuan Sosial (IPS) siswa Sekolah Dasar masih banyak mengalami kesulitan karena tidak adanya media penunjang dalam proses pembelajaran. Seddang tidak semua guru mampu menciptakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motipasi belajar siswa, sehingga proses belajar tidak berjalan dengan efektif dan membosankan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 30 Januari 2023 di SD Negeri 13 Gelumbang, dengan melalui wawancara dengan wali kelas IV yang bernama Abdullah S.Pd dapat diketahui bahwa media belajar yang digunakan saat proses belajar mengajar guru masih kurang dan terbatas. Guru juga masih menggunakan media gambar yang di cetak tanpa ada keterangannya serta guru masih menggunakan metode ceramah untuk materi pembelajaran IPS, sehingga siswa mudah merasa bosan saat belajar dan siswa sulit untuk memahami materi yang sedang disampaikan oleh guru. Salah satu cara mengatasi permasalahan tersebut guru harus membuat media pembelajaran yang kteatif dan

menyenangkan yang tidak membosankan pembelajaran tersebut dapat diciptakan bila guru menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPS.

Oleh karena itu, peserta didik identik belajar serta bermain sehingga peneliti dengan ini perlu mengembangkan suatu media pembelajaran yang memiliki sifat yang lebih menarik yang dapat menkonkretkan materi yang abstrak yaitu dengan menggunakan media kartu kuartet pada pembelajaran suku dan agama di Indonesia. Media kartu kuartet adalah media pembelajaran berupa kartu sejenis permainan yang berisi gambar, teks, dan kombinasinya yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar dan mengaktifkan siswa dalam belajar. Menurut Harianto dalam (Sumarsono & Mulyani, 2020, hal. 489) media pembelajaran dengan konsep bermain dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pemilihan media kuartet sebagai pengembangan media pembelajaran pada materi suku dan agama di Indonesia karena media ini memiliki keunggulan diantaranya, media kuartet dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa dan umpan balik langsung dari siswa, media ini menarik dan efektif media ini bersifat fleksibel sehingga mudah dibawa kemana-mana oleh siswa. Selain itu media kartu kuartet dapat dimainkan oleh siswa tanpa adanya pengawasan dari guru.

Sebelum itu ada penelitian terdahulu yang dilakukan (Giwangsa, 2021, hal. 40), didapatkan hasil Media permainan kartu kuartet yang dikembangkan

melalui serangkaian uji coba dan verifikasi oleh para ahli dinyatakan sangat layak. Hal ini didukung oleh penilaian ahli materi dalam kategori sesuai dan penilaian ahli media yang rata-rata berada pada kategori sesuai. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Sumarsono & Mulyani, 2020, hal. 487) didapatkan hasil bahwa media kartu kuartet kingdom mendapatkan persentase kelayakan media dari ahli media dengan kategori valid. Penelitian kartu kuartet juga dilakukan oleh (Khusnia & Rukmi, 2021, hal. 3243) ditemukan hasil Teknik dan pengelolaan dan analisis data yang digunakan adalah analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan dan analisis data keefektifan.

Penelitian yang terkait kartu kuartet juga dilakukan oleh (Mariani & Setiawati, 2022, hal. 97) media kartu kuartet telah ditemukan untuk memenuhi sisi efektifitas. Hal ini didapatkan hasil persentase kelayakan dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran yang rata-rata berada pada berada pada kategori sangat baik atau layak. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Defingatun, Sutaryono, & Arif, 2020, hal. 182) media kartu kuartet memenuhi sisi kelayakan dan keefektifan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang telah ditunjukkan oleh media permainan kartu kuartet dan dinyatakan layak dengan sedikit modifikasi oleh semua validator, serta kegiatan siswa dalam menggunakan media kartu kuartet dan dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Kuartet Suku Dan Agama “SUKMA” Di Indonesia Pada Muatan IPS Kelas IV SD Negeri 13 Gelumbang“*

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut

- a. Media pembelajaran yang terbatas dan kurang inovatif pada pembelajaran IPS.
- b. Dalam proses belajar mengajar peserta didik kurang minat dalam pembelajaran IPS .
- c. Guru hanya berfokus pada buku pembelajaran serta buku tematik dalam proses mengajar.

1.3.Pembatasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak menyimpang,maka penulis memberikan pembatasan masalah yang akan diteliti :

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IV SD
- b. Pengembangan dibatasi pada validasi ahli yang terdapat pada model 4D
- c. Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran IPS,khususnya materi keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku tema 7 sub tema 1

1.4.Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana pengembangan media kuartet suku dan agama “SUKMA” muatan IPS kelas IV SD Negeri 13 Gelumbang yang valid ?
- b. Bagaimana mengembangkan media kuartet suku dan agama “SUKMA” muatan IPS kelas IV SD Negeri 13 Gelumbang yang praktis ?
- c. Bagaimana keefektifan media kuartet suku dan agama “SUKMA” muatan IPS kelas IV SD Negeri 13 Gelumbang yang dikembangkan ?

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk menghasilkan media kuartet suku dan agama “SUKMA” muatan IPS kelas IV SD Negeri 13 Gelumbang yang valid.
- b. Untuk menghasilkan media kuartet suku dan agama “SUKMA” muatan IPS kelas IV SD Negeri 13 Gelumbang yang praktis.
- c. Untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media kuartet suku dan agama “SUKMA” muatan IPS kelas IV SD Negeri 13 Gelumbang.

1.6. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. kegunaan dari segi teoritis

Dapat menjadi acuan untuk kajian pendidikan selanjutnya serta menambah media pembelajaran dalam dunia pendidikan dan menjadi inspirasi bagi kemajuan dunia pendidikan.

2. Kegunaan dari segi praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Dengan adanya media media kuartet suku dan agama “SUKMA”, siswa diharapkan mampu belajar mandiri, mampu dengan mudah memahami materi, serta mampu lebih kreatif dan lebih aktif lagi dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Media media kuartet suku dan agama “SUKMA” muatan IPS ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran dan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penulis lainnya.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan yakni media kartu kuartet suku dan agama “SUKMA” dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

- a. Materi yang dikembangkan yakni materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku kelas IV SD/MI mata pelajaran IPS pada tema 7 sub tema 1 Indahnya Keberagaman Negeriku.
- b. Materi yang disajikan berupa materi tentang suku dan agama yang ada di Indonesia.
- c. Produk didesain menggunakan aplikasi *canva.com* dengan *font comica*,serta ukuran *font* 13 dan dicetak menggunakan kertas berbahan *Art Paper*dengan ukuran panjang 10cm dan lebar 6cm.
- d. Warna yang digunakan adalah warna cerah seperti merah, kuning, hijau yang pada umumnya disukai disukai oleh anak-anak. Disetiap 1 tema memiliki warna yang sama.
- e. Desain kartu bagian depan berupa gambar yang menggambarkan berbagai macam suku dan agama di Indonesia, yang judulnya terletak pada bagian atas, isi berada di tengah kartu berupa gambar, dan teks yang menunjukkan keterangan dari gambar berada pada bagian bawah gambar.
- f. Media kartu kuartet ini dilengkapi dengan tata cara bagaimana bermain kartu kuartet.