BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Istilah Pendidikan dalam Bahasa Indonesia berasal dari kata “ didik” dengan memberi awalan “pe” dan akhiran “kan”, mengandung arti “perbuatan” (hal, cara dan sebagainya). Pada hakikatnya Pendidikan adalah suatu usaha untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan bakat dan kepribadiannya dengan cara memberikan ilmu, wawasan, kemampuan, keterampilan dan keahlian tertentu dan pengetahuan khusus (Azizah et al., 2024, p.65). Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk masa depan generasi muda (Mustoip, 2023, p. 145). Dalam perkembangan selanjutnya, Pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mempengaruhi seseorang atau sekelompok agar menjadi dewasa atau mencapai Tingkat hidup yang lebih tinggi dalam arti mental (Ramayulis, 2019, p. 15). Dapat disimpulkan Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembentukan potensi pengetahuan pada masa yang akan datang. Pendidikan bertujuan membangun jiwa seorang pendidik secara bertahap kearah yang lebih baik.

Menurut Suryani et al., (2019, p. 3-4) Menjelaskan bahwa “pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja , dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali”. Sedangkan menurut Muttaqin et al., (2021, p. 98) Menyatakan pembelajaran

merupakan salah satu proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan belajar . Didalam pembelajaran terdapat unsur-unsur penunjang pembelajaran tersebut, diantaranya media pembelajaran, bahan ajar, dan sebagainya (Ahmad & Mustika, 2021, p. 2009). Dapat disimpulkan pendapat para ahli diatas bahwa pembelajaran merupakan bahwa pembelajaran merupakan satu proses yang direncanakan dengan sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan dengan melibatkan interaksi pendidik dan peserta didik termasuk materi pembelajaran dikelas. Proses pembelajar ini juga didukung oleh berbagai unsur penting seperti media pembelajara, bahan ajar.

Berkaitan dengan tujuan Pendidikan nasional, pembelajaran IPAS menjadi salah satu pembelajaran yang diajarkan ditingkat Sekolah Dasar. IPAS merupakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang mana digabungkan menjadi salah satu Kurikulum Merdeka dengan harapan dapat memicu anak untuk mengelola lingkungan dan Sosial dalam satu kesatuan (Billa et al., 2023, p. 1643). Walaupun materi IPA dan IPS ada dalam satu buku Pelajaran, namun pelaksanaannya masih diajarkan secara terpisah antara IPA dan IPS. Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan makhluk hidup dan benda mati didalam alam serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan (Pasaribu et al., 2024, p. 282). Menurut (Rizkianida et al., 2023, p. 1451) Menyatakan Pembelajaran IPAS di SD ditetapkan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung atau nyata melalui pengembangan dan penggunaan keterampilan proses sikap ilmiah.

Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Nabila et al., 2021, p. 3929). Media pembelajaran merupakan perantara yang bisa membantu proses belajar mengajar yang memiliki fungsi semakin memperjelas pesan yang sudah disampaikan sehingga tujuan pelajaran dapat diterima dengan baik (Irmawati et al., 2023, p. 5339). Dapat disimpulkan dari para ahli diatas bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan oleh seorang guru untuk menyalurkan pesan, serta memiliki tujuan pembelajaran yang bisa memudahkan peserta didik dalam memahami materi saat proses belajar.

Analisis kebutuhan hasil observasi dari sekolah yaitu SD Negeri 90 Palembang diketahui bahwa kegiatan pembelajaran IPAS dikelas IV guru mengalami keterbatasan sarana pendukung saat pembelajaran IPAS, didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru yaitu media gambar yang sudah ada dibuku cetak atau buku pelajaran peserta didik. Sarana media yang digunakan sesekali dalam satu bab yang materinya berkaitan dengan media tersebut, seperti alat peraga sesuai dengan lingkup materinya. Tapi, terkadang guru tidak menggunakan sarana media yang ada walaupun materi tersebut berkaitan dengan media pembelajaran. Media *flip chart* belum pernah digunakan. Salah satu media pembelajaran yang membantu mendukung pembelajaran peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita Topik A pada materi Aku dan Kebutuhanku. Pada sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum Merdeka. Dalam konteks kurikulum Merdeka, IPAS menjadi bagian penting karena

memberikan pengalaman belajar secara langsung dan nyata. Pada Pelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku, peserta didik belajar mengenali peran mereka sebagai individu dalam memenuhi kebutuhan mereka. Peserta didik juga bisa memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan, sehingga mereka bisa belajar membuat keputusan yang lebih bijak.

Berdasarkan hasil observasi diatas, maka perlu dikembangkan produk berupa media pembelajaran yaitu media *flip chart*. Media *flip chart* ini walaupun sederhana tapi penerapannya sangat efektif, karena adanya kombinasi antara gambar-gambar pada materi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Media *flip chart* berbentuk kelender dengan ukurannya dibuat sedemikian rupa bertujuan untuk memudahkan siswa membalik lembar-lembar kertas (Novrica et al., 2022, p. 1300). Media *flip chart* disajikan berupa rangkuman informasi materi yang dilengkapi dengan gambar penjelas, tulisan huruf, tulisan angka, maupun diagram (Putri Rarasati & Widiastuti, 2024, p. 191) .

Berdasarkan dari penelitian yang relevan yaitu penelitian (Anggraeni & Rukmi, 2021) Pengembangan Media *Flipchart* Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar, menyatakan bahwa media *flip chart* layak digunakan di kelas II Sekolah Dasar media *flip chart* gambar berseri merupakan alat bantu yang digunakan guru saat proses pembelajaran di kelas, dapat membantu pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Penelitian (Achriyati et al., 2022) Pengembangan Media *flip chart* Terhadap Keterampilan Membaca Intensi Siwa Kelas III

Sekolah Dasar, menyatakan bahwa media ini layak digunakan karena dapat membantu guru untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas. Penelitian menurut (Nopianti et al., 2022) Pengembangan Media *Display Flipchart* Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 136 Palembang, menyatakan pengembangan media *flip chart* media ini sangat layak digunakan karena dapat menjadi alat bantu yang sangat berharga bagi guru dan siswa, dari beberapa penelitian diatas, bahwa pengembangan media *flip chart* sudah ada peneliti yang mengembangkan, namun belum ada peneliti yang mengembangkan pada mata Pelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku.

Dari uraian masalah diatas dan didukung oleh peneliti yang relevan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian media pembelajaran IPAS dengan judul “ **Pengembangan Media *Flip Chart* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD**” .

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru mengalami keterbatasan media pendukung pembelajaran IPAS.
2. Guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang diambil langsung dari buku cetak peserta didik.
3. Guru belum menggunakan media *flip chart*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka mengingat luasnya masalah dan keterbatasan waktu, serta kemampuan penulis. Maka perlu adanya Batasan Masalah.

1. Peserta didik yang menjadi Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 90 Palembang.
2. Pengembangan yang dimaksud pada penelitian ini yaitu pengembangan media *flip chart* pada mata pelajaran IPAS.
3. Mata Pelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah mata Pelajaran IPAS BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita Topik A Aku dan Kebutuhanku
4. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam peneliti ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media *flip chart* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media *flip chart* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang praktis?

1.5 Tujuan pengembangan

Adapun tujuan dari peneliti ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media *flip chart* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Palembang yang valid.
2. Untuk mengetahui kelayakan/kualitas media pelajaran IPAS dengan menggunakan media *flip chart* yang praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diperlukan biasa memberi manfaat bagi seluruh pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian dilihat dari segi teoritis dan praktis.

a. Manfaat Teoritis

Dapat menjadi refrensi guru untuk kegiatan pembelajaran dikelas dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SD. Dengan adanya sebuah media dalam proses pembelajaran dikelas, dapat membuat motivasi siswa saat pembelajaran berlangsung, dan dapat menarik perhatian peserta didik.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa dapat dengan mudah memahami materi pada saat proses pelajaran IPAS, Memberikan pengalaman belajar yang menarik, Pembelajaran melalui media *flip chart* dapat memberikan semangat belajar pada peserta didik.

2. Bagi Guru

Guru bisa memanfaatkan media pembelajaran *flip chart* untuk:
Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sebagai bahan evaluasi bagi saat proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan acuan dalam menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang menarik dan sebagai bahan evaluasi dalam memperbaiki proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan ini bisa:

- a. Memberikan pengetahuan dalam pengembangan media *flip chart* pada mata pelajaran IPAS IV SD Palembang
- b. Menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian mengenai media *flip chart* pada mata pelajaran IPAS dan dapat mengembangkan media *flip chart* dalam hal yang lain agar dapat menciptakan produk yang menarik dan lebih kreatif.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media *flip chart*. Media *flip chart* merupakan media yang berbentuk kalender/album foto yang di desain menggunakan lembar-lembar kertas.
2. Pada pembuatan media *flip chart*, gambar yang digunakan berupa gambar animasi yang diambil dari google dan elemen canva.
3. Produk ini didesain menggunakan canva dan di cetak.
4. Kertas yang digunakan yaitu kertas art *paper* 260 gram.
5. Ukuran media *flip chart* 21x29 cm.
6. Media *flip chart* dicetak sebanyak 34 kartu yang terdiri 1 kartu logo, 1 kartu tujuan pembelajaran dan 1 profil mahasiswa, 30 kartu materi Aku dan Kebuhanku.
7. Media *flip chart* di susun secara berurutan dan di rangkai bagian atasnya seperti kalender supaya memudahkan peserta didik dalam menguasai pelajaran IPAS pada BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita Topik A pada materi Aku dan Kebutuhanku.