

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan menurut undang-undang system pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Mumtahana (2023) Pendidikan di Indonesia harus terus berkembang agar terbentuknya generasi muda berpendidikan yang dapat memajukan bangsa Indonesia. Secara umum disepakati bahwa tujuan akhir pendidikan adalah untuk menciptakan masyarakat yang kohesif, damai dan sejahtera. Untuk mencapai hal ini, sistem pendidikan kita perlu menghasilkan anggota masyarakat yang termotivasi dan produktif yang menghargai toleransi dan kohesi sosial dan mampu berkontribusi secara positif terhadap pembangunan sosial ekonomi. Dukungan lingkungan khususnya orang tua, dan pengajar serta fasilitas merupakan faktor penting dalam kualitas pembelajaran (Rahmawati et al., 2022)

Menurut undang-undang No.20 tahun 2003 “tujuan dari pendidikan yaitu untuk menjadikan siswa sebagai insan yang bertakwa, berakhlak, berilmu, cakap dan kreatif serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia.” Menurut Asari &

Zulfa (2020) Pendidikan adalah elemen penting dalam kehidupan manusia karena memungkinkan individu mengembangkan kompetensi yang mereka miliki. Menurut Athiyyah & Amalia (2024) Dari pendidikan diharapkan dapat terwujudnya penerus yang berkualitas dalam memajukan bangsa. Kemdikbud juga menjelaskan jika pada era ini lebih mengutamakan siswa untuk mengumpulkan sumber masalah, merumuskan masalah serta berpikir secara analitis dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah yang ada.

Pendidikan pada dasarnya juga berfungsi untuk membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi kecapakan, dan karakteristik pribadi kearah yang lebih baik bagi diri maupun lingkungannya. Menurut Maulana & Syafrina (2022) pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran Dalam pendidikan juga terdapat pembelajaran dari berbagai mata pelajaran yang perlu dikembangkan.

Kurikulum pembelajaran yang saat ini ada di Indonesia menerapkan kurikulum merdeka. Salah satu mata pelajaran yang penting dan wajib dipelajari dalam kurikulum merdeka adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah gabungan dari dua keilmuan yaitu IPA dan IPS yang diberikan secara bersamaan. Menurut Nadhifah et al., (2023) pada kehidupan sehari-hari, permasalahan yang seringkali dihadapi tidak hanya terkait dengan permasalahan IPA saja, namun juga terkait dengan permasalahan sosial sehingga menjadikan kedua keilmuan tersebut menjadi tidak terpisahkan antara satu sama lainnya. Di Sekolah Dasar, khususnya pada mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa dituntut untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap fenomena di sekitar mereka dan mampu mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, berdasarkan laporan Kemendikbud dalam penelitian Azzahra et al. (Azzahra et al., 2023).

Mata pelajaran IPAS memiliki tujuan untuk menumbuhkan pemahaman tentang lingkungan dan hubungan manusia dengan alam, yang menuntut siswa agar mampu mengamati, menganalisis, dan memahami fenomena alam di sekitar mereka. Menurut Kusumaningrum & Masruro (2022) didalam penelitiannya menyebutkan bahwa proses belajar mengajar yang tepat yaitu proses yang mengajak siswa belajar mengenai lingkungan sekitar, setelah itu belajar dari wilayah lain secara menyeluruh. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta keadaan sosial, dan pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Agustina et al., 2022) dalam penelitiannya pada muatan IPA buku guru IPAS berada pada persentase 84% dengan katagori sangat tercapai. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Adnyana & Yudaparma, 2023, p. 63)

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang mendukung pembentukan wawasan sejarah dan budaya. Pada jenjang kelas 4, siswa mulai dikenalkan pada

sejarah kerajaan-kerjaan di nusantara seperti majapahit, sriwijaya dan mataram kuno. Pengenalan sejarah ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa kebanggaan dan identitas nasional siswa sejak dini. Menurut Simbolon (2023) Pelajaran sejarah tidak semata mata berfungsi untuk memberikan pengetahuan sejarah sebagai kumpulan informasi fakta sejarah, tetapi juga bertujuan menyadarkan anak didik atau membangkitkan kemampuan berpikir kesejarahannya Melalui mata pelajaran ini di harapkan generasi mudah memahami kejayaan bangsa sekaligus menghargai warisan budaya yang ada. Pelajaran sejarah memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman mengenai setiap peristiwa sejarah, dan memupuk kesadaran siswa bahwa sejarah itu sangat berharga.

Namun, berdasarkan pengamatan serta wawancara guru yang dilakukan di SDN 119 dalam pelaksanaannya, pembelajaran sejarah sering kali di hadapkan pada tantangan. Materi sejarah cenderung bersifat abstrak sehingga siswa sulit menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Siswa juga cenderung tidak tahu bahwasannya Indonesia dulu sebelum merdeka memiliki banyak kerajaan yang meninggalkan jejak sejarah dan peninggalannya yang masih bias kita temui hingga saat ini. Hal itu disebabkan karena guru sering kali menggunakan metode pembelajaran yang dominan berbasis teks dan ceramah pada proses pembelajaran sehingga tidak cukup efektif untuk membangun imajinasi siswa terhadap peristiwa sejarah yang terjadi berabad-abad lalu. Menurut Wulandari (2023), bahwa 65% siswa sekolah dasar merasa kesulitan memahami materi sejarah karena kurangnya pendekatan interaktif, membuat mereka merasa bosan dan kehilangan motivasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 119 Palembang beralamatkan jl. Gotong Rorong No. Rt. 04 KM 12, Sukodadi, Kec Sukarami, kota Palembang, Sumatera Selatan 30961, yang dilakukan pada tanggal 23 oktober 2024, pada saat kegiatan pembelajaran dikelas guru sering kali menggunakan buku paket dan metode ceramah yang kurang menarik perhatian siswa, media yang digunakan guru hanya berfokus pada media digital, sehingga membuat para guru bergantian dalam menggunakan proyektor dan pembelajaran sering kali tidak dilengkapi media visual yang mendukung. Hal itu membuat guru sering kali tidak dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran. Pembelajaran sejarah kerajaan dianggap sulit dipahami oleh siswa karena bersifat abstrak, sehingga siswa kesulitan membayangkan peristiwa atau peninggalan sejarah. Kurangnya variasi media juga dapat menyebabkan siswa cepat bosan, tidak fokus dan kurang antusias dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran sejarah, Menurut (Zain et al., 2023) guru harus menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik, sehingga hasil belajar peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan. Serta diperlukan inovasi media yang lebih menarik dan memudahkan siswa memahami materi dan membantu guru dalam memberikan umpan balik kepada siswa agar dapat mencapai tujuannya. Salah satu solusi yang menarik perhatian adalah pengembangan Media *cardboard* TV alat bantu pembelajaran berbasis kardus yang di rancang menyerupai layar TV interaktif. Dengan media ini, siswa di ajak memasuki suasana belajar yang lebih visual dan kreatif. Serta dapat memotivasi para guru untuk lebih kreatif lagi dalam

membuat media nyata, agar tidak terfokus hanya pada media digital yang memerlukan proyektor, penggunaan media nyata seperti ini dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Imroati (2019) berpendapat bahwa dalam melatih kreativitas dibutuhkan adanya dukungan media khususnya dalam bentuk nyata atau benda konkret seperti dengan memanfaatkan berbagai benda yang ada di lingkungan sekitar. Salah satu media dalam bentuk benda konkret adalah media *cardboard* (kardus) seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati, Fataky, dan Pangestu (2022) yang menggunakan miniatur kardus untuk melatih kreatifitas siswa. Selain itu juga, dalam penelitian oleh Zain, Syamsuyurnita, Sari, & Nasution (2023) yang menggunakan media Pipa Pazzle kardus bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat memperlihatkan bahwa baik itu aspek efektifitas, kreatifitas, maupun kerja sama dapat dilatih melalui media pembelajaran dalam konkret atau nyata.

Media *cardboard* TV bukan hanya menyajikan gambar-gambar dan penjelasan visual, tetapi juga menghadirkan unsur interaktif yang membangun rasa ingin tahu siswa. Yang membedakan Media *cardboard* TV dengan media penelitian lain ialah, Keunggulan yang dapat diperoleh dari penggunaan media *cardboard* TV ini, yaitu biaya produksinya rendah, karena menggunakan bahan kardus yang murah, mudah ditemukan dan dapat menghemat biaya listrik karena merupakan media nyata, ramah lingkungan yang dapat mengurangi limbah kardus, sehingga bukan hanya dapat menciptakan media pembelajaran yang bermanfaat tapi juga dapat mengurangi limbah kardus yang ada. Media

pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020, p. 1105). Menurut (Agastya et al., 2024) Media sangat erat kaitannya dengan pembelajaran, dimana media digunakan untuk mengirim pesan atau informasi kepada penerima pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat.

Media *cardboard* TV ini di rancang portable dan sekreatif mungkin sehingga guru dapat dengan mudah mengganti materi apapun yang ingin disampaikan dengan cara melepas *banner* lama dari *cardboard* TV dan memasang *banner* materi yang baru, *cardboard* TV ini tahan lama sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Dengan adanya media *cardboard* TV ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi tanpa harus bergantian menggunakan proyektor. Para guru lebih kreatif lagi dalam pemanfaatan media nyata, media *cardboard* TV ini juga sangat mudah dibuat dan bahan yang digunakan mudah untuk didapatkan, guru juga dapat menggunakan media *cardboard* TV berulang kali karena media ini tidak mudah rusak dan hanya mengganti materi yang ingin disampaikan saja.

Perbedaan penelitian ini dari penelitian yang lain dapat di lihat dari ukuran Media *cardboard* TV, pada umumnya peneliti lain membuat media *cardboard* TV dengan ukuran yang kecil, sedangkan peneliti membuat media *cardboard* TV dengan ukuran yang lebih besar sehingga siswa dapat melihat dengan jelas materi yang akan di sampaikan, serta materi yang akan di gunakan di cetak menggunakan

banner bukan kertas print seperti pada umumnya. Peneliti juga memperbanyak desain gambar yang menarik pada materi yang akan ditampilkan saat proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *cardboard* TV yang dirancang khusus untuk pembelajaran sejarah di kelas 4. Keunikan dari penelitian ini terletak pada ukuran dan desain, media *cardboard* TV yang lebih besar dan menarik memungkinkan siswa untuk melihat materi dengan jelas dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran sejarah. Media ini juga fleksibilitas, dirancang untuk mudah disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran, sehingga guru dapat dengan mudah mengganti materi sesuai kebutuhan. Dengan demikian penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memberikan solusi praktis untuk tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Cardboard TV dengan Materi Kerajaan dan Peninggalannya di Nusantara untuk Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV.”** Alasan peneliti memilih judul ini karena Media *cardboard* TV sangat cocok untuk mengatasi masalah yang ada seperti kekurangan vasilitas proyektor di sekolah dan berharap dapat memotivasi para guru agar dapat membuat dan menggunakan media nyata dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, masalah kekurangan vasilitas proyektor dapat teratasi. Serta bertujuan untuk membantu siswa memahami materi sejarah dengan

cara yang lebih menarik dan mudah di pahami, menyediakan alternatif media pembelajaran yang tidak bergantung pada fasilitas digital, seperti proyektor.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kesulitan pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang abstrak
2. Metode pembelajaran konvensional yang kurang efektif
3. Minimnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif
4. Keterbatasan fasilitas di sekolah dengan anggaran terbatas.
5. Kurangnya upaya dalam memanfaatkan media nyata untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah pada penelitian ini di uraikan sebagai berikut ;

1. Materi yang di bahas pada penelitian ini hanya mencakup materi pengenalan beberapa kerajaan besar di nusantara, khususnya yang sesuai dengan kurikulum IPAS kelas 4 Sd.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *cardboard* TV, yaitu sebuah media berbahan dasar kardus yang di design berbentuk TV.
3. Media ini dirancang khusus untuk menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran.
4. Pengujian dan evaluasi media pembelajaran ini akan dilakukan pada siswa kelas 4 di SDN 119
5. Produk Penelitian ini dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media dan di

ujikan kepada siswa untuk membangung minat belajar.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan yang dicari pemecahannya pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *cardboard* TV dalam pelajaran IPAS kelas 4 materi kerajaan-kerajaan dan peninggalanya di nusantara yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan media *cardboard* TV dalam pelajaran IPAS kelas 4 materi kerajaan-kerajaan dan peninggalanya di nusantara yang praktis ?
3. Bagaimana keefektifan media *cardboard* TV dalam peajaran IPAS kelas 4 materi kerajaan-kerajaan dan peninggalannya di nusantara ?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari pengembangan media *cardboard* TV adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan pengembangan media *cardboard* TV pada pembelajaran IPAS kelas 4 SD yang valid
2. Untuk menghasilkan pengembangan media *cardboard* TV pada pembelajaran IPAS kelas 4 SD yang praktis
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *cardboard* TV pada pembelajaran IPAS kelas 4 SD

#### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari pengembangan media ajar *cardboard* TV pada pembelajaran IPAS kelas V SD ialah sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoretis

Secara teoris, hasil dari pengembangan media *cardboard* TV ini diharapkan dapat menambah referensi dalam mengembangkan bahan ajar, dan dapat memanfaatkan bahan-bahan yang mudah ditemukan seperti kardus, serta dapat mengembangkan media pembelajaran IPAS dan memberikan kajian empiris terhadap pengembangan bahan ajar IPAS selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Dengan dikembangkannya media ajar *cardboard* TV ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa belajar aktif dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran. Serta meningkatkan daya ingat siswa akan materi yang dipelajari. Dengan dikembangkannya media *cardboard* TV ini siswa dapat merasakan suasana pembelajaran yang baru selayaknya menonton *televizi*.

### b. Bagi Guru

Media ajar ini memudahkan guru sebagai pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang mudah dimengerti oleh siswa. Serta dapat memotivasi para guru agar kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dan tidak selalu mengandalkan proyektor.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Penggunaan media ajar selain dari buku konvensional adalah bentuk pembelajaran yang inovatif, sehingga guru-guru dapat menciptakan pembelajaran yang dapat membuat siswa membangun pengetahuan

sendiri.

d. Peneliti Lain

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pemahaman baru serta referensi kepada peneliti selanjutnya akan pengembangan media ajar *cardboard* TV pada mata pelajaran IPAS untuk siswa. Dengan adanya pengembangan media *cardboard* TV ini juga diharapkan agar para peneliti lainnya lebih kreatif lagi dalam mengembangkan media nyata yang dapat mengurangi limbah kardus maupun limbah lainnya.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu *cardboard* TV

1. Bahan :

- a. Kardus berkualitas baik dan tebal agar kokoh serta tidak mudah rusak
- b. Gunting dan pisau/ *cutter*
- c. Penggaris
- d. Lem tembak
- e. Kertas untuk mempercantik permukaan luar
- f. Hiasan hiasan lainnya.
- g. *Banner*
- h. Paralon

2. Ukuran :

- a. Lebar 60 cm

b. Tinggi 40 cm

c. Ketebalan 20 cm

2. Estetika dan Desain:

a. Desain yang menyerupai TV klasik Dan dihias menjadi bentuk TV yang menarik.

b. Pilihan desain custom tersedia untuk memberikan sentuhan sesuai selera.

c. Produk ini di desain semenarik mungkin agar para siswa tertarik belajar.

d. Materi di cetak memakai *banner* dalam versi yang sangat menarik dan memperbanyak desain gambar-gambar.