

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah gabungan dari dua kegiatan, yaitu proses belajar dan mengajar (Setiawan , 2017, hal. 20). Kemudian menurut Rusli (Rozak, Riyoko, & Putra, 2023, hal. 1565) pembelajaran merupakan suatu upaya yang sengaja direncanakan, terstruktur dan sistematis dengan melibatkan interaksi pendidik, peserta didik, serta lingkungan guna tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, tujuan dari pembelajaran adalah untuk membantu serta mendukung peserta didik dalam kegiatan belajar yang baik. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya, maka diperlukan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini ada kaitannya dengan pernyataan Krismawati (Krismawati, Maula, & Prayoga, 2023, hal. 220) bahwa menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat dicapai dengan cara menjadikan lingkungan belajar (kelas) sebagai tempat ternyaman bagi peserta didik, baik dari segi kebersihan, keamanan sehingga membuat peserta didik merasa nyaman saat belajar di kelas. Kemudian pendidik juga hendaknya dapat meningkatkan motivasi belajar kepada peserta didik agar psikologis yang ada di dalam dirinya merasa semangat dan tertarik terhadap pembelajaran.

Memasuki era revolusi industri 4.0, peserta didik diwajibkan memiliki kemampuan ataupun keterampilan guna menghadapi tantangan dan dapat menyelesaikan masalah. Mata pelajaran yang terkait dengan penyelesaian masalah adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Agar

pembelajaran bisa berjalan dengan baik, hendaknya pembelajaran disesuaikan pada kurikulum yang sedang digunakan (Hafshari & Arini, 2023, hal. 468). Belakangan ini, di Indonesia sering terjadi perubahan kurikulum, yang mana sebelumnya menggunakan Kurikulum 2013 kini berubah menjadi Kurikulum Merdeka. Hal ini menjadikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di satukan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sehingga menjadi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Kemendikbud (Wijayanti & Ekantini, 2023, hal. 2101) tujuan di terapkannya pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah termasuk sekolah dasar, yakni agar peserta didik lebih paham secara holistik mengenai lingkungan sekitarnya sehingga peserta didik memiliki kemampuan untuk mengelola lingkungan alam maupun sosial secara bersamaan. Penggabungan IPA dan IPS menjadi IPAS ini tentu terdapat kendala yang dialami oleh pendidik dan peserta didik di kelas IV SD Negeri 34 Palembang, khususnya pada kajian Ilmu Pengetahuan Alam. Salah satu kendala yang dialami oleh peserta didik, yaitu masih banyak yang belum sepenuhnya paham terhadap materi yang sudah dipelajarinya. Argumen ini didukung dari hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 34 Palembang.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Januari 2024 di SD Negeri 34 Palembang tepatnya di kelas IV, sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Sejak bergantinya Kurikulum 2013 (K13) menjadi Kurikulum Merdeka (Kurmer), di sekolah dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial di padukan menjadi satu pembelajaran,

yakni menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), di mana dalam buku IPAS sendiri untuk semester ganjil mengkaji Ilmu Pengetahuan Alam dan untuk semester genap mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial. Materi mengubah bentuk energi merupakan salah satu materi pembelajaran IPAS yang diajarkan kepada peserta didik kelas IV. Materi ini adalah salah satu materi yang kurang dipahami oleh peserta didik kelas IV. Terlihat dari nilai hasil belajar peserta didik pada materi ini, 18 peserta didik dengan nilai peserta didik yang berjumlah 15 orang (83.33%) masih berada di bawah KKM dan hanya 3 orang (16.67%) yang berada di atas nilai KKM. Permasalahannya adalah peserta didik tidak aktif selama proses pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi, minimnya minat peserta didik terhadap materi tersebut, kemudian pendidik menggunakan media pembelajaran seadanya berupa benda konkret yang ada di sekitar kelasnya saja saat pemberian contoh dalam kehidupan sehari-hari terkait materi mengubah bentuk energi, seperti benda konkret kipas angin yang merupakan contoh benda energi listrik menjadi energi gerak. Hal ini pun dijelaskan juga bahwa dengan menunjukkan benda-benda konkret sebagai media pembelajaran memiliki keterbatasan karena tidak semua contoh benda-benda konkret tersebut semua ada di ruang kelas sehingga masih banyak peserta didik yang kesulitan memahami materi mengubah bentuk energi.

Permasalahan tersebut mengakibatkan peserta didik tidak terlibat aktif dan merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Padahal dengan membuat peserta didik aktif pada saat proses pembelajaran, akan menumbuhkan minat, meningkatkan keterampilan berfikir peserta didik, serta mereka akan mudah

untuk memahami materi pembelajaran yang sudah diberikan. Kemudian anak kelas IV SD Negeri 34 Palembang termasuk anak yang sangat antusias apabila melihat media pembelajaran yang menarik sehingga membuat mereka semangat untuk belajar. Semestinya pendidik dapat merancang media pembelajaran yang menarik guna menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik sebagai penghantar komunikasi terhadap peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dalam proses belajar-mengajar (Hasan, dkk., 2021, hal. 85). Pada dasarnya ketika peserta didik sudah tertarik terhadap pelajaran, maka dengan mudah peserta didik lebih paham terhadap materi yang dipelajarinya. Jadi, media pembelajaran yang menarik sangat di butuhkan dalam proses pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan dari uraian permasalahan tersebut menunjukkan bahwa media seadanya yang dipakai oleh pendidik kelas IV SD Negeri 34 Palembang belum menjadikan fasilitas bagi peserta didik untuk memahami materi mengubah bentuk energi. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan media pembelajaran ketika mengajar guna menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi, dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik, serta membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan

Dari permasalahan di atas, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang nantinya akan digunakan oleh pendidik dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik terbantu dalam memahami konsep pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi.

Definisi pengembangan yang diungkapkan oleh Putra dalam (Tausya'diah, Idris, & Prasrihamni, 2023, hal. 5) menyatakan bahwa pengembangan ialah pendalaman atau perluasan sumber daya pembelajaran untuk menciptakan produk akhir. Media pembelajaran yang sudah ada bisa dikembangkan oleh pendidik agar terciptanya media pembelajaran yang inovatif, asik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini membuat peserta didik tidak mudah bosan serta mudah memahami ilmu yang sedang dipelajarinya. Pengembangan media pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran terbaru berdasarkan teori pengembangan yang telah ada (Cahyadi, 2019, hal. 69).

Peneliti memilih untuk mengembangkan media visual. Media pembelajaran visual, yaitu media pembelajaran yang menggunakan indra pengelihatan saja karena hanya tampak gambar yang tidak bergerak atau diam, seperti tulisan, gambar, foto, dan lain-lain (Cahyadi, 2019, hal. 46). Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah jenis media papan pintar. Media pembelajaran papan pintar merupakan media pembelajaran yang bisa menampilkan informasi khusus selama kegiatan pembelajaran. Media papan pintar juga bersifat fleksibel bisa disesuaikan terhadap kebutuhan peserta didik (Chenitiya & Zulminiati, 2021). Tidak hanya itu, media papan pintar termasuk jenis media alat permainan edukatif (APE) yang terbuat dari papan sehingga bisa juga dimanfaatkan sebagai media pembelajan IPAS.

Sebelumnya, ada beberapa peneliti terdahulu yang sudah melakukan penelitian dengan mengembangkan media papan pintar, yaitu pertama

penelitian yang bernama Krismawati pada tahun 2023, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar Pada Materi Peran Fungi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas IV SD (Krismawati, Maula, & Prayoga, 2023). Persamaannya sama-sama mengembangkan media jenis papan pintar, sedangkan perbedaannya terletak pada tampilan media papan pintar serta kurikulum yang digunakan. Kedua penelitian yang bernama Andini pada tahun 2023, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (PAPIN) Matematika Materi Pengurangan Di Kelas III SD Negeri 10 Banyuasin 1 (Andini, Jayanti, & Suryani, 2023). Persamaannya sama-sama mengembangkan media jenis papan pintar, sedangkan perbedaannya terletak pada materi pelajaran, tampilan pada media papan pintar, dan kurikulum yang digunakan. Ketiga penelitian yang bernama Amalia pada tahun 2023, dengan judul Pengembangan Media Papan Pintar Pada Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar (Amalia, Aryaningrum, & Hakim, 2023). Persamaannya sama-sama mengembangkan media jenis papan pintar, sedangkan perbedaannya terlihat dari mata pelajaran, tampilan pada media papan pintar, dan kurikulum yang digunakan.

Ada beberapa perbedaan antara media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti saat ini dengan media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti terdahulu. Jenis media pembelajaran papan pintar oleh peneliti terdahulu adalah jenis papan datar yang diberi tulisan dan gambar saja, sedangkan pada jenis media yang dikembangkan oleh peneliti saat ini ialah media yang terbuat dari papan lalu dilapisi dengan *spons* berwarna putih,

kemudian dipasang tiga kertas albatros yang berisi gambar warna-warni dan tulisan mengenai materi mengubah bentuk energi, serta terdapat kartu jawaban dan *sticky note* untuk menjawab kolom kosong yang tersedia dari media papan pintar. Kemudian terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran serta adanya wadah akrilik sebagai tempat penyimpanan kartu jawaban, *sticky note*, serta paku pines. Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti saat ini juga dilengkapi dengan *stand frame* kayu sebagai tempat untuk meletakkan papan tersebut. Oleh sebab itu, penelitian ini layak untuk dikembangkan, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran IPAS di kelas IV pada materi mengubah bentuk energi serta melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media PAPI PERGI (Papan Pintar Perubahan Energi) Pada Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penjelasan latar belakang di atas, maka dapat identifikasi masalah, antara lain :

- 1) Peserta didik tidak aktif selama proses pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi.
- 2) Minimnya minat peserta didik terhadap pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi.
- 3) Media pembelajaran berupa benda konkret di sekitar ruang kelas terkait materi mengubah bentuk energi belum sepenuhnya lengkap sehingga peserta didik masih kesulitan memahami materi tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, peneliti melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, yakni :

- 1) Media pembelajaran sebagai produk yang dikembangkan dalam bentuk papan pintar perubahan energi (PAPI PERGI).
- 2) Media pembelajaran papan pintar perubahan energi ini hanya terkait pada pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi.
- 3) Peneliti hanya melakukan penelitian di kelas IV SD Negeri 34 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, bahwa dapat diperoleh rumusan masalah meliputi :

- 1) Apakah pengembangan Media PAPI PERGI (Papan Pintar Perubahan Energi) pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 34 Palembang valid?
- 2) Apakah pengembangan Media PAPI PERGI (Papan Pintar Perubahan Energi) pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 34 Palembang praktis?
- 3) Apakah pengembangan Media PAPI PERGI (Papan Pintar Perubahan Energi) pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 34 Palembang efektif?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dari penelitian ini, ialah:

- 1) Agar dapat menciptakan media pembelajaran PAPI PERGI (Papan Pintar Perubahan Energi) pada pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi di kelas IV SD Negeri 34 Palembang yang valid.

- 2) Agar dapat menciptakan media pembelajaran PAPI PERGI (Papan Pintar Perubahan Energi) pada pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi di kelas IV SD Negeri 34 Palembang yang praktis.
- 3) Agar dapat menciptakan media pembelajaran PAPI PERGI (Papan Pintar Perubahan Energi) pada pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi di kelas IV SD Negeri 34 Palembang yang efektif.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik serta berguna bagi dunia pendidikan baik langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Merupakan contoh dari salah satu media pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi.
- b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Harapannya dari hasil penelitian ini bisa bermanfaat untuk peserta didik, pendidik, maupun sekolah, serta bermanfaat untuk peneliti selanjutnya di antaranya, yaitu :

1. Membantu peserta didik agar mudah memahami materi tentang mengubah bentuk energi.
2. Menjadikan media pembelajaran ini sebagai alternatif bagi pendidik dalam mengajar di kelas, bertambahnya wawasan, pengetahuan, serta

keterampilan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, asik, dan menyenangkan.

3. Prestasi belajar peserta didik meningkat terutama pada pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi melalui penggunaan media pembelajaran sehingga kualitas sekolah juga meningkat.
4. Menambah wawasan bagi peneliti selanjutnya mengenai media pembelajaran jenis papan pintar terhadap kegiatan pembelajaran. Kemudian dapat menambah motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran terbaru dengan jenis papan pintar guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk

Peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berupa Media Papan Pintar Perubahan Energi (PAPI PERGI) untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 34 Palembang pada materi mengubah bentuk energi. Tujuan dari pengembangan produk media pembelajaran ini ialah agar suasana pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat terutama pada pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi. Adapun spesifikasi Media Papan Pintar Perubahan Energi (PAPI PERGI) adalah sebagai berikut :

- 1) Media Papan Pintar Perubahan Energi (PAPI PERGI) terbuat dari papan yang berukuran 50 X 60 cm. Kemudian di permukaan papan dilapisi dengan *spons* berwarna putih yang memiliki ketebalan 3 mm.

- 2) Terdapat tiga kertas albatros yang berisi informasi mengenai materi tentang “mengubah bentuk energi”. Masing-masing kertas albatros terdapat kolom kosong untuk diisi dengan menempelkan kartu jawaban ataupun *sticky note*. Pada kertas albatros topik A dan topik B cara menjawabnya dengan menggunakan kartu jawaban yang sudah tersedia kemudian ditempelkan pada kolom kosong menggunakan paku pines, sedangkan pada kertas albatros topik C dengan cara menuliskan jawaban pada *sticky note* lalu ditempelkan.
- 3) Dilengkapi wadah kotak akrilik untuk menyimpan kartu tempel serta *sticky note* sebagai jawabannya.
- 4) Terdapat kartu petunjuk penggunaan Media PAPI PERGI (Papan Pintar Perubahan Energi).
- 5) Media ini juga dilengkapi dengan *stand frame* kayu sebagai tempat untuk meletakkan papan tersebut.