

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang sistem Pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa, Pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Haudi, 2020, p. 8).

Menurut (Kadarsih, dkk, 2020) Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk membentuk dan mengembangkan segala bakat, potensi, minat dan seluruh kemampuan anak agar menjadi manusia yang cerdas, emosional, dan intelektual. Pendidikan juga dapat merubah manusia yang dari tidak tauh menjadi tahu, dari tidak pandai menjadi pandai, dari yang tidak baik menjadi baik, dan dari yang tidak berakhlak menjadi berakhlak muliah, yang dikenal dengan memanusiakan manusia menjai manusia seutuhnya baik berkembang fisiknya mupun psikisnya, baik tumbuh dan berkembang ruhiya maupun jasmaniyah.

Kurikulum senantiasa akan terus berkembang dan mengalami perubahan. Kurikulum sendiri mempunyai definisi yang berbeda-beda hal ini disebabkan oleh perbedaan sudut pandang dan latar belakang keilmuan para ahli, sehingga semantic definisi yang dirumuskan kurikulum akan berbeda meskipun pada intinya

terkandung maksud yang sama. Dalam kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mulai diterapkan pada tahun 2013. Pengembangan kurikulum 2013 ini diharapkan mampu menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. (Asri, 2017).

Kurikulum 2013 menetapkan standar nasional pendidikan dengan kerangka dasar, struktur, silabus dan pedoman implementasi kurikulum. Dalam materi IPS SD berdasarkan kurikulum 2013 IPS memiliki aspek Pendidikan yaitu: (1) Pengetahuan IPS berkaitan dengan konsep kehidupan masyarakat sekitar, bangsa, dan umat manusia, baik dalam lingkungan fisik maupun lingkungan budaya; (2) Keterampilan IPS berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis, logis, dan bekerjasama dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; (3) Nilai-nilai dalam IPS berupa kejujuran, kerja sama, sosial budaya, kemanusiaan, dan memiliki kepribadian yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran; (4) Sikap pada pembelajaran IPS terdiri dari rasa ingin tahu, kemandirian, berdaya saing, dan bertanggung jawab. (Ayudia, dkk., 2022, p. 24).

IPS atau ilmu pengetahuan sosial dalam penjelasan Permendikbud No. 57 Tahun 2017 disebut sebagai mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupan. Mata pelajaran IPS bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi

terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi secara produktif. (Prastowo, 2019, p. 84).

Tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat. (Endayani, 2018). Tujuan pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013 yaitu, agar peserta didik memiliki kemampuan; (1) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat dalam memahami perubahan kehidupan bermasyarakat dan bangsa di Indonesia; (2) mengembangkan kemampuan berfikir historis melalui kajian fakta dan peristiwa sejarah secara benar; (3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa di Indonesia di masa lampau; (4) menumbuhkan pemahaman peserta didik dalam proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang Panjang dan masih berproses hingga kini dan masa yang akan datang. (Sholeh, dkk, 2019). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan proses pembelajaran yang membahas manusia dalam segala aspek kehidupan dan interaksinya, serta bertujuan untuk membentuk pribadi siswa sebagai anggota masyarakat yang berbudaya, demokratis dan intelektual.

Media ialah alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, serta media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam

penyampaian materi. (Nurfadhillah, 2021, p. 9). Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehinggatujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. (Hamid, dkk., 2020, p. 4). Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif.

Media kartu nusantara ialah media pembelajaran yang berbasis visual berupa gambar dan tulisan yang dikemas dalam bentuk kartu. Kartu nusantara sebagai media memiliki kekhususan dan keunikan, sehingga sesuai dengan gaya belajar sekolah dasar yang masih dapat memainkannya di segala tempat dan di setiap waktu dengan permainan yang menarik namun memuat materi pembelajaran. Selain itu media kartu nusantara sebagai media yang menarik karena sesuai dengan gaya peserta didik yang masih senang bermain juga diharapkan peserta didik dapat lebih mengingat materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 19 Rambang Niru dengan guru kelas IV bahwasanya pada proses pembelajaran berlangsung guru kelas IV menggunakan metode ceramah, dimana guru menjelaskan materi yang di ajarkan dan siswa hanya mendengarkan apa yang guru jelaskan. Dalam proses belajar mengajar guru jarang menggunakan media sebagai bahan ajar, guru menggunakan teks/gambar yang terdapat pada buku siswa. Media yang kurang menarik membuat siswa merasa bosan saat belajar IPS mengakibatkan siswa sulit memahami materi pada mata pelajaran IPS, hal ini terjadi karena kurang

nya minat untuk belajar pada diri siswa dan hal tersebut berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan pemaparan dan fenomena di atas, peneliti akan mencoba mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi serta semangat dalam diri siswa tersebut pada pembelajaran IPS yaitu media kartu nusantara. Media yang akan peneliti kembangkan sangat diperlukan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran IPS guna menghilangkan rasa bosan dan jenuh peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Maka disini peneliti melakukan pengenalan produk media kartu nusantara kepada peserta didik dengan desain yang menarik.

Pada penelitian sebelumnya dilakukan oleh Baihaqi dkk., (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya”. Hasil penelitian ini menghasilkan produk media kartu nusantara yang valid dan praktis juga layak digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang berguna dan tidak membosankan, sehingga peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Nusantara pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Sumber pembelajaran yang digunakan masih belum efektif serta belum berinovasi.
- b. Media pembelajaran seperti media kartu nusantara harus dikembangkan kembali pada proses kegiatan pengajaran. Karena dengan adanya media kartu nusantara dapat menambah media pembelajaran yang berinovatif dan kreatif.
- c. Peserta didik kurang aktif dan kurang memahami materi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang dijelaskan diatas, di dapatkan permasalahan pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 19 Rambang Niru yaitu pada sumber belajar belum menggunakan sumber belajar yang kreatif dan inovatif serta belum bervariasi sehingga membuat peserta didik kurang tertarik mudah merasa bosan dan jenuh. Oleh karena itu, penelitian akan merancang atau membuat produk yang berinovasi dan kreatif guna membuat peserta didik lebih aktif juga membuat anak didik memiliki ketertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana mengembangkan media kartu nusantara pada pembelajaran IPS kelas IV SD yang valid dan praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan pengembangan media kartu nusantara pada pembelajaran IPS kelas IV SD yang valid dan praktis.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, Adapun manfaat penelitian dapat dilihat secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan acuan bagi guru ketika akan mengembangkan media pembelajaran, terutama pada pengembangan media kartu nusantara.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, menambah wawasan serta menjadi motivasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

b. Bagi Peserta Didik

Peneliti mengharapkan dengan adanya media kartu nusantara pada pembelajaran ips dapat mempermudah peserta didik untuk cepat mengerti isi materi.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa menyumbangkan pemikiran dalam pengembangan system belajar, serta sebagai bahan masukan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan mejadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.