

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Dalam konteks pendidikan, kurikulum berperan sebagai arahan atau panduan bagi pendidik dalam menjalankan proses belajar mengajar. Hal ini berlaku khususnya dalam mata pelajaran IPAS bagi pendidik yang professional (putri, 2023).

Manusia memerlukan pendidikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bernalar agar dapat bertahan hidup. Dalam konteks pendidikan formal di sekolah, peran guru sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Sebagai pendidik, guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dalam berbagai aspek pembelajaran, termasuk afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dalam melaksanakan tugasnya, guru bertanggung jawab menyusun rencana pembelajaran dengan memperhitungkan potensi peserta didik dan merancang alur pembelajaran yang bermakna bagi mereka. Pelaksanaan pembelajaran adalah tahap di mana rencana pembelajaran tersebut diterapkan secara nyata oleh guru. Dengan perencanaan pembelajaran yang terstruktur dan inovatif, pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara optimal (Purwita & Zuhdi, 2023).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, minat, dan kemauan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif

menuju pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran harus mampu memberikan rangsangan dan hasil belajar saat siswa menggunakannya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi dan hasil belajar, mengubah perilaku siswa dari pasif menjadi aktif. (Ardiansyah, 2018)

Manfaat dari media pembelajaran meliputi beberapa hal, Pertama media membuat pengajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Kedua, bahan pengajaran disampaikan dengan lebih jelas, memudahkan pemahaman siswa, dan memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Ketiga, metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dengan adanya media pembelajaran, tidak terbatas pada komunikasi verbal melalui kata-kata lisan pengajar saja. Hal ini menjaga agar siswa tidak merasa bosan dan mengurangi kelelahan pengajar. Siswa juga lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas yang disediakan oleh media pembelajaran. (Ibrahim et al., 2023)

Oleh karena itu, untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, pemanfaatan media pembelajaran merupakan suatu keharusan. Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran karena berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam memperluas pengetahuan guru. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, pembelajaran dapat menjadi lebih inovatif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menyediakan lebih banyak kegiatan belajar bagi siswa,

karena mereka tidak hanya mengandalkan penjelasan dari guru semata (putri, 2023).

Peningkatan pendidikan yang baik membutuhkan peningkatan dalam media pembelajaran, yang pada gilirannya adalah konsep yang memungkinkan guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata, mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari mereka sebagai anggota masyarakat, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk menerapkan pembelajaran dalam konteks praktis terutama materi pembelajaran yang berkaitan dengan visual seperti ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial (Zakiah et al., 2014).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang sekarang menjadi satu dengan singkatan IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. 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. (Rizqiyani et al., 2023)

Tujuan dari penggabungan kedua mata pelajaran tersebut adalah untuk menguatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan yang ada disekitar, baik dari aspek alam maupun sosial. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi ini (putri, 2023).

Hasil wawancara dengan guru kelas IV, pada pembelajaran IPAS guru hanya berpedoman dengan buku cetak saja, belum menggunakan media yang konkrit dan pemanfaatan fasilitas di sekolah belum di optimalkan secara maksimal hanya menggunakan buku teks saja. dari hasil wawancara dengan siswa, siswa masih beranggapan bahwa pelajaran IPAS itu membosankan.

Penggunaan media juga menambah wawasan pengetahuan siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di materi daerahku dan kekayaan alamnya. Pada materi tersebut siswa kesulitan menemukan kekayaan alam yang ada di setiap daerah dan di lingkungan tempat tinggalnya, dan juga siswa kurang mengetahui cara memanfaatkan kekayaan alam tersebut sehingga terkadang kekayaan alam yang ada tidak digunakan dengan baik. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 04 Palembang diketahui bahwa media pembelajaran smart board belum pernah digunakan. Berdasarkan permasalahan tersebut dirasa perlu untuk melakukan inovasi dalam mengembangkan media baru yakni media pembelajaran smart board atau papan pintar (Amalia et al., 2023), media papan pintar media grafis yang secara efektif dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan, tampilan berbentuk gambar, huruf, yang dapat dipasang maupun dilepas (Amalia et al., 2023) seperti yang dikatakan oleh Arum (2024) mengenai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya pembelajaran ini berlangsung dengan baik. Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung juga

tidak membosankan, dan juga interaktif. bahwasannya media papan pintar yang sudah dikembangkan ini layak dan praktis dipakai untuk pembelajaran menurut Putri dkk (2023), media papan pintar meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong partisipasi yang lebih aktif di kelas, desain media yang menarik juga membantu siswa lebih cepat memahami apa yang telah mereka pelajari (Putriningsih & Ain, 2024), selain itu menjadikan siswa memiliki wawasan yang luas, serta dapat menambah daya pikir siswa dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam merespon materi pembelajaran yang diterapkan di kelas (Sofiarini., 2023).

Beberapa penelitian yang menggunakan media pembelajaran media papan pintar atau disebut *smart board* dalam penelitian ini menunjukkan hasil penelitian yang meningkatkan hasil belajar siswa yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siregar dan Sukmawarti (2022), Topal dkk (2019) dan Mardhiyah, dkk (2023) menunjukkan hasil bahwa smart board dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media interaktif dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik. Oleh karena itu, bisa membuat peserta didik tertarik dan aktif pada saat belajar berlangsung, sehingga proses belajar mengajar sesuai dengan yang diinginkan. (Trisari & Suprayitno, 2023). Dengan menggunakan media interaktif atau disebut juga multimedia interaktif peserta didik diharapkan dapat lebih memahami materi-materi yang sudah diajarkan dengan baik. Buku pelajaran yang biasa digunakan pendidik hanya berisikan materi yang biasa peserta didik sebutkan sudah biasa,

karena media interaktif seperti ini dapat sangat menarik perhatian peserta didik dapat menambah ilmu pengetahuan (Putri, 2023).

Dari hasil uraian kajian terdahulu maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran pada materi IPAS yaitu Daerahku dan Kekayaan Alamnya dengan menggunakan media pembelajaran visual 3D yang di desain lalu dicetak menggunakan bahan dasar triplek untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendalam bagi siswa, yang peneliti namakan "*Smart Board*" atau papan pintar. Adanya media pembelajaran *smart board* siswa akan dapat mengetahui apa saja kenampakan alam, selain itu media ini bersifat realistik, Smart board yang dikembangkan ini membuat siswa tertarik untuk mengenal dan memahami materi lebih interaktif.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 04 Palembang*"

1.2 Identifikasi Masalah

Hasil dari latar belakang yang telah di uraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu :

1. Media yang konkrit jarang dilakukan oleh guru, hanya menggunakan buku teks saja.
2. Pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah belum dioptimalkan secara maksimal.
3. Belum ada media pembelajaran smart board di sekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi, maka peneliti membataskan pada penelitian ini antara lain :

1. Media yang digunakan dalam penelitian yaitu Smart board .
2. Materi pelajaran daerahku dan kekayaan alamnya

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran smart board pada mata pelajaran IPAS yang valid di kelas IV di SDN 04 Palembang?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran smart board pada mata pelajaran IPAS yang praktis di kelas IV di SDN 04 Palembang?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah di rumuskan peneliti, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan pengembangan media smart board pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 04 Palembang yang valid?
2. Mengetahui pengembangan media smart board pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 04 Palembang yang praktis?

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan beberapa uraian di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang terlibat dalam dunia

pendidikan, adapun kegunaan penelitian pada umumnya dibagi menjadi 2 antara lain:

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, dari kajian ini diharapkan dapat berguna dalam sebuah pembelajaran, bisa menjadi inovasi dalam terus berfikir kreatif dan imajinatif.

b. Manfaat praktis

1. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan penyediaan media-media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif untuk murid di sekolah.

2. Bagi guru

Dapat menjadi alternative bagi guru, sehingga pembelajaran jadi lebih bervariasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SD.

3. Bagi murid

Membantu murid lebih mudah memahami isi materi, menyederhanakan dalam memahami pelajaran, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

4. Bagi peneliti

Diharapkan Penelitian ini bisa menjadi acuan bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan media dengan inovasi yang baru lagi

Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Media pembelajaran yang digunakan adalah media smart board, berikut tahapannya :

1. Sebagai langkah awal dalam pembuatan produk pertama-tama menentukan desain smart board terlebih dahulu.
2. Media smart board ialah media untuk memudahkan murid dan guru pada pembelajaran daerahku dan kekayaan alamnya. Untuk bentuk smart board nya terbuat dari kayu triplek, dan sterofoam sebagai alas. tak lupa juga wallpaper dinding untuk mempercantik smart board agar lebih berwarna dan menarik.
3. Untuk media kekayaan alam nya sebagian berbentuk nyata, contohnya di daerah dataran tinggi, dibawakan biji kopi yang asli. sebagian lagi gambar yang sudah di print, lalu di gunting mengikuti gambar, kemudian dibelakang gambarnya ditempel kertas padi supaya kokoh dan tongkatnya menggunakan tusuk sate lalu diberi lem untuk menancapkan miniatur tersebut.
4. Produk media smart board digunakan sebagai media pembelajaran IPAS.
5. Produk dibuat semenarik mungkin selain belajar tentang kekayaan alam yang ada dilingkungan daerah secara tidak langsung juga mengarah pada suatu permainan.
6. Smart board dapat digunakan secara berulang dan tidak mudah rusak.
7. Terdapat barcode yang berisi video pembelajaran mengenai materi daerahku dan kekayaan alamnya.

