

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya permulaan dan agenda untuk menciptakan situasi dalam menelaah dan membimbing yang menyenangkan supaya peserta didik secara antusias dalam mengembangkan kapasitas dirinya untuk memiliki otoritas spiritual keagamaan, pengendalian diri, personalitas, intelek, adab yang baik serta kapasitas diperlukan dirinya dan populasi (Pristiwanti, Desi; dkk, 2022, p. 7915). Menurut Ki Hajar Dewantara tujuan pendidikan adalah daya untuk memajukan inteligen, akal, serta fisik anak agar dapat menampilkan keutuhan hidup yaitu dengan menghidupkan anak yang senada dengan alam dan masyarakat.

Adapun tujuan pendidikan ini untuk memaparkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman beragama kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang baik, konstruktif, cendekia, tangkas, imajinatif, independen dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Seorang pengajar harus lah memiliki ide, kreatif, inovatif sehingga dapat menghasilkan inovasi belajar (Martin, Rudi; dkk, 2022, p. 127).

Inovasi dalam Pendidikan ialah transformasi pembaruan serta secara alamiah diupayakan menumbuhkan kompetensi demi mencapai tujuan tertentu dalam Pendidikan (Haq, 2023, p. 50). Dari inovasi tersebut dapat kita tarik kesimpulan bahwa pendidikan ini terfokus pada peserta didik sekolah dasar yang bisa dikatakan awal mereka dalam menempuh pendidikan formal untuk menunjang pemahaman

lebih dalam pembelajaran, diperlukan adanya media menyenangkan, bermakna bagi anak di jenjang SD yaitu bermain & belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran diartikan pendukung siswa dan pendidik untuk memberikan kemudahan menyalurkan pembelajaran, sehingga anak sekolah dapat memahami materi yang pendidik berikan, terutama pada materi pelajaran yang sulit di pahami seperti pada pelajaran IPS.

Ada banyak sekali pembelajaran yang terdapat dalam dunia Pendidikan salah satunya adalah pembelajaran IPS, Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa ilmu-ilmu sosial menjadi lebih sederhana sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik (Heryani, Ani dkk, 2022, p. 19). Namun ada kalanya seiring perkembangan zaman pembelajaran yang dibuat lebih sederhana tidak mampu membuat peserta didik memahami pembelajaran tersebut hanya cara penyampaian nya saja namun kejenuhan dan terlalu banyaknya metode ceramah sehingga materi yang disampaikan sulit dipahami. Dengan begitu untuk membuktikan bahwa pembelajaran IPS itu tidak sulit dan membosankan yang dipikirkan maka dengan begitu media menarik untuk dikembangkan. Dengan begitu peneliti mengumpulkan berbagai informasi berisikan pengembangan yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran dan beberapa jurnal dan buku mengungkapkan bahwa Miniatur Pataya salah satu media yang layak digunakan menarik perhatian siswa. Peta Budaya ialah benda tiruan pulau, tak hanya menampilkan rupa & stuktur akan tetapi juga menampilkan pesan berisikan tentang keberagaman budaya di berbagai daerah (Megawati, 2021, p. 52).

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Januari 2023, pada SD Negeri 96 Palembang, guru menyatakan bahwa belum optimalnya hasil belajar siswa, media pembelajaran tidak bervariasi terutama dalam ranah kognitif di muatan pembelajaran IPS hal tersebut dibuktikan dengan nilai-nilai harian pada nilai semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dari 34 siswa hanya 24 siswa yang mencapai KKM dengan nilai 71-80 dan 10 orang siswa yang nilainya memasuki kategori rendah dibawah KKM. Indikator permasalahannya yaitu kurangnya kemampuan dalam memahami materi pembelajaran. Dalam proses ditemukan pada pembelajaran berlangsung peserta didik tidak bersungguh-sungguh, media pembelajaran kurang bervariasi, adapun faktor-faktor penyebab permasalahan diatas yaitu kurangnya penggunaan alat peraga harus diperhatikan pendidik supaya murid tidak pasif belajar IPS adalah mampu memilih media serta model yang cocok dengan anak didik pada pembelajaran supaya murid bisa tertarik dan termotivasi untuk condong ke aktif dalam belajar yang tidak akan terfokus ke pengajarnya.

Berdasarkan analisis kebutuhan dari peneliti sebelumnya terdapat kekurangan dalam Pataya, diantaranya pembelajaran media pembelajaran masih terbatas pada buku tematik dan media yang digunakan masih berbentuk 2D maka dari itu masih belum dapat diperagakan secara menyeluruh, kelebihan Pataya dari penelitian sebelumnya dapat meningkatkan menarik simpati murid dengan mengetahui budaya dengan membuat inovasi terbaru, membantu pendidik menyampaikan pembelajaran dengan mudah yang telah dilengkapi dengan media miniatur Pataya dan tongkat budaya, serta dapat menanamkan rasa kecintaan terhadap bangsa

serta toleransi terhadap ketidaksamaan budaya diberbagai daerah. Hal ini membuat peneliti berfikir lebih bervariasi menggunakan media pembelajaran Miniatur Pataya agar dapat membuat peta budaya lebih menarik lagi dan mudah dipahami agar siswa lebih terfokuskan kepada media pada saat penyampaian.

Oleh karena itu hal yang diperlukan dalam mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan Miniatur Pataya pada materi indah nya keberagaman di negeriku kelas IV, media pembelajaran ini tentunya menarik dan sangat menyenangkan dikarenakan pada dasarnya pembelajaran lebih menyenangkan jika melibatkan media dan permainan bahkan menarik minat serta rasa kecintaan tanah air kepada anak didik. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas dalam rana pengetahuan keterampilan serta sikap siswa yang terdapat dalam kurikulum 2013 guna mengembangkan dan menyusun media pembelajaran yang berkualitas dan berintegritas.

Berdasarkan permasalahan ini peneliti memilih media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV, yaitu dengan menggunakan media Miniatur Pataya dikarenakan peneliti ingin mengetahui penelitian penggunaan media Miniatur Pataya dalam proses pembelajaran yang berlangsung dikelas, kemudian hasil dari penggunaan tersebut peneliti mendapatkan data bahwa media Miniatur Pataya valid, praktis dan efek potensial terhadap pembelajaran IPS pada kelas IV dengan alasan penggunaan media Miniatur Pataya ini diterapkan di kelas IV mempunyai permasalahan dalam pelajaran IPS dikarenakan peserta didik berpendapat pelajaran IPS itu sukar untuk

dipahami, siswa juga beranggapan bahwa pembelajaran IPS itu membosankan sehingga siswa tidak minat dalam pelajaran IPS.

Pada penerapan Miniatur Pataya ini mengharapkan anak lebih termotivasi pada pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa, selain itu media Miniatur Pataya ini menumbuhkan keefektifan peserta didik dalam berpikir kritis, karena Miniatur Pataya ini mengajak peserta didik bermain sambil mengerjakan sebuah evaluasi dengan begitu pikiran dan otak siswa dapat bekerja dengan baik untuk menjawab soal kemudian memainkan soal permianan yang telah disediakan. Adapun judul yang di angkat dalam menyelesaikan suatu permasalahan tersebut menggunakan alat peraga pelajaran yang berjudul “Pengembangan Miniatur Pataya (Peta Budaya) Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 96 Palembang” Dengan begitu harapan peneliti pada media Miniatur bisa menyelesaikan masalah tersebut juga bisa membantu siswa belajar serta menaikkan keinginan tahaun pada pembelajaran IPS.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang diberikan pendidik kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang memahami materi dikarenakan kurangnya dorongan dari pendidik.
2. Pendidik belum pernah mengembangkan media pembelajaran sebagai alat alternative.

3. Penggunaan media yang digunakan hanya terpaku kepada buku cetak dan papan tulis saja sehingga belajar mengajar kurang optimal.
4. Pendidik bersifat sebagai sumber belajar untuk sebagai fasilitator sehingga peserta didik menganggap pembelajaran IPS membosankan dikarenakan tidak adanya pengaplikasian media pada aktivitas pembelajaran.
5. Media pembelajaran terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan klasifikasi permasalahan diatas penting adanya batasan masalah mengenai penerapan pada penggunaan alat peraga Miniatur Pataya pada pembelajaran IPS kelas IV. Maka dari itu, penulis fokus terhadap “Bagaimana cara menerapkan dalam pengembangan media pembelajaran Miniatur Pataya pada pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 96 Palembang.”

- a. Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat keterbatasan yaitu media pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada buku tematik kelas IV tema 7 sub tema 1 pelajaran 3.
- b. Sebagai alat bantu guru untuk memberikan pembelajaran sesuai tema yang akan diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

1.4 Perumusan Masalah

1. Apakah pengembangan media Miniatur Pataya pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 96 Palembang valid?

2. Apakah pengembangan media Miniatur Pataya pada pembelajaran ips kelas IV SD Negeri 96 Palembang praktis?
3. Bagaimana efek potensial media Miniatur Pataya pada pembelajaran ips kelas IV SD Negeri 96 Palembang?
4. Apa saja tantangan/hambatan dalam penggunaan media Miniatur Pataya pada pembelajaran ips kelas IV SD Negeri 96 Palembang.

1.5 Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Miniatur Pataya pada pembelajaran ips kelas IV SD Negeri 96 Palembang.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Miniatur Pataya pada pembelajaran ips kelas IV SD Negeri 96 Palembang.
3. Untuk mengetahui Keefektifan media pembelajaran Miniatur Pataya pada pembelajaran ips kelas IV SD Negeri 96 Palembang.
4. Untuk mengetahui tantangan/hambatan media pembelajaran Miniatur Pataya pada pembelajaran ips kelas IV SD Negeri 96 Palembang.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan agar hasil dari penelitian ini berguna. Adapun kegunaan Penelitian pada umumnya dibagi menjadi dua yakni:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dari suatu kajian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan dasar tolak ukur acuan dari sebuah pembelajaran dimaksud bisa menjadi inovasi dalam terus berfikir kreatif dan imajinatif, menjadikan kemajuan ilmu

pengetahuan dibidang pendidikan dan khazanah keilmuan dibidang keguruan sekolah dasar tentu akan menjadi faktor penting dalam suatu manfaat penelitian ini.

b. Manfaat praktis

1. Bagi Sekolah

Sebagai acuan susunan tatanan kebijakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 96 Palembang.

2. Bagi Guru

Dapat menjadi suatu alternative bagi guru sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dasar.

3. Bagi murid

Dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, membantu murid lebih mudah dalam memahami isi materi, serta menyederhanakan dalam memahami pembelajaran untuk mencapai kompetensi.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini bisa dijadikan acuan bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan suatu media dengan inovasi yang baru lagi.

1.7 Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang digunakan adalah media ajar berbasis peta, berikut tahapannya:

1. Sebagai langkah awal dalam pembuatan produk pertama-tama menentukan desain peta dan desain tongkat budaya di Sumatera (rumah dan pakaian adat) berbasis coreldraw.
2. Media miniatur pataya ialah suatu media untuk memudahkan murid dan guru pada pembelajaran pada indahnya keberagaman di Negeriku. Miniatur Peta Budaya terdiri dari miniatur peta sumatera dan tongkat budaya (rumah adat dan pakaian adat sumatera) untuk peta terbuat dari Koran bekas dan sterofoam tak lupa juga kertas padi/yellow paper sebagai alas dari sterofoam. Ukuran sterofoam yang digunakan 60x40 cm dan ukuran dari kertas padi 60x43 cm. Untuk tongkat budaya yang berisikan rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata tradisional dari sumatera dengan menggunakan gambar yang sudah diprint lalu digunting mengikuti gambar kemudian pada belakang gambar diberi kertas padi supaya kokoh dan untuk tongkat menggunakan tusuk sate/ tusuk gigi dan diberi lem guna untuk menancapkan miniatur tersebut pada peta tersebut.
3. Produk miniatur pataya digunakan sebagai media pembelajaran ips.
4. Produk media pataya ini dibuat semenarik mungkin selain belajar mengenai peta budaya secara tidak langsung juga mengarah pada suatu permainan yang terdiri dari peta budaya, tongkat budaya yang berisikan gambar yang sudah diprint dan diberi tongkat.