

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar merupakan proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap suatu pertumbuhan dan perkembangan siswa melalui interaksi yang terjadi baik itu dengan lingkungan sosial dan fisik, Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan secara optimal (Laksana et al., 2023, hal. 517). Untuk mencapai tujuan ini pendidikan harus berfokus pada pengembangan kemampuan siswa dalam berbagai aspek, yaitu proses berfikir, emosional, dan keterampilan motorik. Dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hidayat, 2019, hal. 26). Hal ini sesuai dengan konsep dalam Kurikulum Merdeka.

Adanya Kurikulum Merdeka merupakan upaya pemerintah untuk terus melakukan proses perbaikan dalam sistem pendidikan di Indonesia agar lebih efektif dan relevan sesuai dengan kebutuhan siswa (Suhenyanti et al., 2023, hal. 1). Tujuan dari diterapkannya Kurikulum Merdeka adalah untuk meningkatkan

kualitas pendidikan dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global di masa depan. Penerapan kurikulum merdeka di sekolah berbasis proyek yang sesuai dengan profil pelajar pancasila, dalam hal ini sekolah diberikan kebebasan dalam memberikan proyek pembelajaran yang sesuai dan dekat dengan lingkungan. Salah satu penerapannya terdapat pada pembelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS dapat meningkatkan keterkaitan pembelajaran dengan dunia nyata dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi (Suhenyanti et al., 2023, hal. 3). Dalam kurikulum merdeka belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial digabung menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), penggabungan ini dapat membantu siswa dalam memecahkan permasalahan ilmiah dan sosial (Lestari & Halidjah, 2023, hal. 1575).

Berdasarkan analisis ahli diatas pembelajaran IPAS ini mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam satu pembelajaran sehingga siswa dapat memahami keterkaitan aspek ilmiah dan sosial dalam kehidupan sehari hari. Tujuan dari pengintegrasian IPA dan IPS ini yaitu untuk memberikan pemahaman wilayah alam dan sosial budaya kepada siswa, dan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berfikir kritis, berkomunikasi, kolaborasi, dan berinovasi dalam memecahkan permasalahan di lingkungan sosial maupun lingkungan sekitar, pembelajaran IPAS ini sudah diterapkan di SDN 42 Prabumulih.

Karena itu untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan dalam berfikir kritis pada pembelajaran ini perlu adanya media pembelajaran pada

pelajaran IPAS ini dapat memperjelas penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mengatasi keterbatasan guru dalam menjelaskan konsep dan mencapai hasil pembelajaran IPAS di sekolah.

Media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memvisualisasikan konsep pembelajaran IPAS dengan baik dapat menggunakan Media Peta Budaya Indonesia. Peta adalah gambar dapat berupa lukisan, foto pada sebuah media yang menunjukkan letak geografis suatu daerah. Peta menurut (Alti et al., 2022, hal. 8) merupakan gambar permukaan bumi, atau bagian dari permukaan yang menunjukkan bentuk dan posisi berbagai negara, perbatasan politik, fitur alam seperti sungai dan gunung, dan fitur buatan seperti jalan dan bangunan. Sedangkan menurut Koentjaraningrat dalam (Marthauli et al., 2022, hal. 4) kebudayaan dengan kata dasar budaya berasal dari bahasa sansakerta "*buddhayah*", yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti "budi" atau "akal". Semuanya itu termasuk salah satu unsur dari kebudayaan (Laksana, 2022, hal. 99-113). Jadi kebudayaan atau disingkat budaya, menurut Koentjaraningrat merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.

Berdasarkan pemaparan ahli di atas dijelaskan bahwa Media Peta Budaya Indonesia adalah suatu bidang datar yang berisikan gambaran permukaan bumi berupa pengetahuan terkait gagasan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan bermasyarakat. Media Peta Budaya Indonesia merupakan alat bantu pembelajaran yang diperlukan agar siswa lebih memahami konsep pembelajaran IPAS.

Media Peta Budaya Indonesia ini sesuai dengan teori perkembangan

kognitif siswa menurut Jean Piaget dalam (Fauzi & Utama, 2019, hal. 62-63) yang menyatakan bahwa setiap tahap perkembangan kognitif mempunyai karakteristik yang berbeda secara garis besarnya dikelompokkan dalam empat tahap, yaitu: tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Untuk karakteristik siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret usia 7-11 tahun, pada tahap ini siswa sudah memahami aspek kumulatif terkait angka dan data. Selain itu siswa juga sudah mampu berfikir sistematis mengenai benda dan peristiwa yang konkret (Susanto, 2019, hal. 94-95). Berdasarkan teori perkembangan diatas, peneliti akan meneliti hasil belajar dari ranah kognitif siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 42 Prabumulih pada tanggal 30 Januari 2024 dan masalah yang di temukan yaitu siswa yang kurang antusias dalam proses pembelajaran. Siswa merasa proses pembelajaran yang membosankan hal ini disebabkan oleh kurang adanya penggunaan media yang kreatif dan inovatif, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Maka faktornya hasil pembelajaran IPAS yang diperoleh siswa masih rendah dan hasil belajar belum optimal. Guru juga memahami bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperbaiki hasil belajar siswa, sehingga perlunya penggunaan media peta budaya indonesia dapat menjadi solusi sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini diperkuat dari hasil penilaian sumatif yang dilakukan guru menunjukkan bahwa nilai hasil masih dibawah rata-rata dengan persentase nilai

37% siswa yang tuntas dan 62,9% siswa belum tuntas itulah hasil penilaian di kelas IV SDN 42 Prabumulih. Dilihat dari hasil tes mereka kelas IV terdiri dari 27 orang, terdapat 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sementara 17 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM, KKM yang ditetapkan yaitu 70.00 sementara banyak siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKM. Dengan demikian, maka diperlukan alat pendukung untuk menunjang proses pembelajaran yaitu dengan media peta budaya Indonesia. Peta budaya Indonesia dipilih karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena penyampaian materi yang nyata dapat membuat siswa lebih mengingat materi yang di pelajari. Penelitian terdahulu juga mendukung penggunaan media peta budaya Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media Peta Budaya Indonesia ini pernah dikaji oleh Rizka Selia Yulia (2023) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pada Materi Indahnya Keanekaragaman Negeriku Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Bumi Ayu Tahun Pelajaran 2021/2022.” hasil penelitiannya setelah menggunakan media Pembelajaran Replika Peta Budaya terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa dan penelitian dari Nadiatul Adawiyah (2023) yang berjudul “Pengaruh Media “PATAYA” (Replika Peta Budaya) pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa” menunjukkan bahwa media PATAYA berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Melihat dari hasil kajian penelitian di atas media peta budaya sangat relevan untuk di terapkan di SDN 42 Prabumulih.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Peta Budaya Indonesia Terhadap Hasil Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SDN 42 Prabumulih.”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

- 1 Proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru.
- 2 Penggunaan media dalam proses pembelajaran belum maksimal, media yang guru gunakan yaitu buku paket.
- 3 Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang membuat siswa kurang tertarik dan merasa bosan dalam proses pembelajaran di SDN 42 Prabumulih

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar penelitian ini lebih tersusun dan terarah dengan jelas dalam pelaksanaannya dan sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dicantumkan tersebut, maka perlu diadakannya pembatasan lingkup masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa yang akan diteliti yaitu siswa kelas IV SDN 42 Prabumulih semester genap tahun ajaran 2023/2024.
2. Alat bantu pengajaran yang akan diaplikasikan dalam penelitian ini yaitu media Peta budaya Indonesia

3. Materi IPAS bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, Topik B Kekayaan Budaya Indonesia dengan bantuan video pembelajaran dari Youtube (<https://youtu.be/6UAhqcF7xrw?si=XBrnse2n8-AKA3tl>).
4. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini yaitu dalam ranah kognitif siswa.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan masalahnya yaitu: “Apakah ada pengaruh media peta budaya Indonesia terhadap hasil pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 42 Prabumulih ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian berdasarkan yang telah peneliti sampaikan di atas adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media peta budaya Indonesia terhadap hasil pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 42 Prabumulih.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun peneliti merumuskan manfaat dari penelitian ini yang dibagi secara teoritis dan secara praktis, sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Peneliti berharap bahwa temuan ini dapat berguna bagi pendidik di sekolah sebagai sumbang pikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah dalam melaksanakan pendidikan yang sedang berlangsung.

1.4.2 Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru, siswa, dan sekolah. Lebih jelasnya sebagai berikut:

- 1 Bagi guru, Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan guru terkait media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- 2 Bagi siswa, Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan dampak positif bagi siswa, dengan meningkatkan hasil belajar mereka dan memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran serta dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar di kelas.
- 3 Bagi sekolah, Penelitian ini berguna untuk memberikan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan dalam waktu yang akan datang dapat dipergunakan sebagai acuan dalam memilih pembelajaran yang tepat bagi guru-guru lainnya.
- 4 Bagi Peneliti Lain, Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi tambahan dalam melakukan suatu penelitian yang sejenis.

