

BAB I PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Di era pendidikan 4.0 abad ke-21, ilmu pengetahuan berkembang secara cepat. Siswa dituntut untuk memiliki keterampilan abad ke-21. Keterampilan-keterampilan ini disingkat dengan 4C yang di antaranya: *Communication* (komunikasi), *collaborative* (kolaborasi), *creative thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), serta *creativity and innovation* (kreativitas dan inovasi). Melalui keterampilan abad 21 akan tercapainya kondisi yang ideal dalam meningkatkan kualitas pendidikan. (Septikasari & Frasandy, 2018).

Dan seiring dengan perkembangan zaman, keterampilan ini telah mengalami pembaharuan menjadi keterampilan 6C. Menurut Hastuti dan Aristin (dalam Nisfia Rani & Gigit Mujianto, 2023) keterampilan 6C tersebut yaitu *character* (karakter), *citizenship* (kewarganegaraan), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi). Pembaharuan tersebut terletak pada *character* (karakter) dan *citizenship* (kewarganegaraan).

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada era pendidikan 4.0 disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, yaitu kurikulum merdeka. Tentunya harus berlandaskan fungsi pendidikan nasional yang diatur dalam UU No.20 Tahun 2003 pasal 3, di mana pendidikan “...bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Nilai-nilai pada undang-undang tersebut selaras dengan keterampilan yang diperlukan pada era pendidikan 4.0. Hal ini juga sesuai dengan nilai-nilai yang diperlukan siswa pada kurikulum merdeka, yang saat ini dikenal dengan “Profil Pelajar Pancasila”. Profil Pelajar Pancasila diantaranya 1) Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia. 2) Kebhinekaan Global. 3) Bergotong Royong, 4) Kreatif, 5) Bernalar Kritis, dan 6) Mandiri.

Salah satu upaya untuk mencapai Profil Pelajar Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar, maka diperlukan pendidikan yang berbasis pada tahap perkembangan. Peserta didik usia siswa kelas V Sekolah Dasar termasuk kategori anak-anak akhir untuk usia 10-12 tahun. Mereka senang bermain, senang bekerja kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karenanya pengajar diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran yang terdapat unsur permainan, memicu siswa untuk bergerak dan bergerak, bekerja maupun belajar secara berkelompok, juga melibatkan siswa dalam pembelajaran secara langsung. (Desmita, 2017).

Di samping itu, menurut teori Piaget (dalam John. W. Santrock, 2015, hlm.48-54), menyatakan bahwa “anak usia 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret, di mana penalaran anak dalam menggolongkan atau mengklasifikasikan sudah ada, tetapi belum bisa menyelesaikan permasalahan yang abstrak. Hal ini berarti anak memerlukan sesuatu yang tampak nyata atau *real*. Anak sudah bisa menggolongkan dan mengklasifikasikan kelompok sesuai jenisnya. Akan tetapi anak tidak bisa membayangkan hal yang tidak tampak nyata.

Siswa mampu menggambarkan maupun membayangkan hal yang tampak nyata; seperti halnya pada anggota tubuh mata, hidung, bibir, muka, dan lain sebagainya. Contoh lainnya siswa mampu menggambarkan atau membayangkan makanan baik berupa sayur-sayuran maupun buah-buahan. Namun dalam mempelajari sistem pencernaan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar; terdapat organ-organ yang terletak pada bagian dalam tubuh. Organ-organ pencernaan manusia di antaranya mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, rektum dan anus dubur. Dikarenakan organ-organ pencernaan terdapat di dalam tubuh dan tidak bisa dilihat secara jelas oleh mata, peserta didik kelas V Sekolah Dasar mengalami kesulitan mendapatkan gambaran dan membayangkan bentuk dari organ-organ pencernaan. Salah satu organ pencernaan yang mampu dilihat oleh mata yaitu mulut. Akan tetapi mulut juga terdapat bagian-bagian seperti gigi, lidah, dan air liur yang tidak dapat dilihat oleh mata secara langsung.

Tahapan untuk siswa dapat menggolongkan dan mengklasifikasikan berkaitan dengan hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai produk. Terdapat istilah, fakta, konsep serta teori. Menurut Muthmainnah, dkk (2020, hlm. 8)

Tinna Nur'azizah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAP GUESS CARD UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISTEM PENCERNAAN PADA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyatakan bahwa “Konsep Dalam mempelajari materi sistem pencernaan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V Sekolah Dasar, diperlukan adanya pemahaman konsep. Hal ini didasari oleh Capaian Pembelajaran (CP) untuk siswa yang berada dalam fase C Fase C (kelas V dan VI SD), pada fase ini peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Capaian Pembelajaran (CP) pada materi sistem pencernaan, yaitu “Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/ bagan/ alat/ media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/ pencernaan/ peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar...”

Namun dalam praktik pembelajaran dari kegiatan wawancara dengan walikelas kelas V Sekolah Dasar, siswa kurang memahami materi sistem pencernaan dikarenakan dari istilah-istilah alat-alat pencernaan yang belum siswa ketahui. Siswa baru mempelajari istilah-istilah ilmiah organ-organ atau alat-alat pencernaan yang ada di dalam tubuh manusia. Terdapat beberapa istilah serta fungsi yang asing bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) itu sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum merdeka untuk siswa Sekolah Dasar kelas V. Ilmu Pengetahuan Alam membahas mengenai fenomena-fenomena alam yang terjadi berdasarkan fakta-fakta, konsep-konsep, serta teori-teori.

Sekolah tersebut tidak mengizinkan siswanya untuk membawa gawai di sekolah. Padahal jika menggunakan pencarian di internet siswa dapat menemukan berbagai sumber materi sistem pencernaan. Selain itu, pembelajaran di kelas hanya bersumber pada satu buku. Hal ini juga berdampak terhadap kurangnya visualisasi pada media pembelajaran. Siswa di kelas V tersebut sangat menyukai pembelajaran dalam bentuk permainan. Dikarenakan dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam

ini minim komunikasi serta kolaborasi dalam memahami konsep mengenai sistem pencernaan, maka untuk mencapai keterampilan yang telah disebutkan di atas diperlukan pula ide kreativitas seorang guru dalam menyampaikan informasi terkait materi yang akan diajarkan. Salah satu yang dapat menjadi wadah untuk siswa dapat saling berkomunikasi ditunjang dengan media pembelajaran. Terutama media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar secara aktif dengan berkomunikasi dengan teman sebayanya. Maka salah satu media pembelajaran yang selaras dengan usia tahap perkembangan tersebut yaitu dengan media pembelajaran berbentuk permainan. Media pembelajaran yang dimaksud di sini yaitu permainan yang bersifat edukatif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat penelitian yang mengembangkan media pembelajaran untuk materi sistem pencernaan dengan judul “Pengembangan Media *Lift The Flap* Organ Pencernaan Manusia sebagai Pendukung *Discovery Learning* di Sekolah Dasar” karya Sarita Amalia Pratiwi, dkk. (2018, hlm.246-252, Vol.2 No.3). Dalam penelitian tersebut, peneliti sebelumnya telah membuat media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk membawa kertas bergambar anatomi tubuh manusia yang dapat dengan mudah digulung dan digulung kemanapun.

Hal yang membedakan dengan penelitian ini adalah terletak pada media pembelajarannya. Peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan alat permainan dari peta konsep (*mind mapping*) yang dapat dilakukan secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti memilih judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Map Guess Card* untuk Memahami Konsep Sistem Pencernaan pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.”

1. 2. Batas Penelitian

Untuk memudahkan dalam proses penelitian ini, maka penulis penelitian membatasi kajian yang akan dibahas. Adapun batasan masalah dalam penelitian adalah deskripsi dibatasi pada “Pengembangan Media Pembelajaran *Map Guess Card* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Pencernaan pada Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.”

Tinna Nur'azizah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAP GUESS CARD UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISTEM PENCERNAAN PADA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah desain awal media pembelajaran *Map Guess Card* untuk meningkatkan pemahaman siswa?
- 2) Bagaimanakah hasil validasi dari ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran *Map Guess Card*?
- 3) Bagaimanakah produk akhir media pembelajaran *Map Guess Card*?

1. 4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan-tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memperoleh desain awal media pembelajaran *Map Guess Card* untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep sistem pencernaan.
- 2) Memperoleh gambaran tentang validasi dari ahli media dan ahli materi terkait media pembelajaran *Map Guess Card*.
- 3) Memperoleh hasil produk akhir media pembelajaran *Map Guess Card*.

1. 5. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi semua pihak terutama yang terlibat bidang pendidikan. Maka rincian dari manfaat yang diharapkan yaitu sebagai berikut:

1. 5. 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan bagi tenaga pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran, dan menambah media pembelajaran yang baru untuk diimplementasikan di dalam pembelajaran. Di samping itu, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk memajukan pendidikan di Indonesia kedepannya.

1. 5. 2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dapat menjadikan pembelajaran yang *student-oriented*, di mana siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa menjadi subjek dalam pembelajaran. Dengan media pembelajaran *Map Guess Card* dapat meningkatkan keterampilan 4C untuk siswa mampu berkomunikasi (*communication*), berkolaborasi (*colaborative*), berpikir

kritis dan menyelesaikan masalah (*critical thinking and problemsolving*), serta kreatifitas dan inovasi (*creativity and innovation*). Siswa dapat memahami peran dari masing-masing organ pencernaan, dan secara sadar memiliki kemauan untuk menjaga kesehatan organ pencernaan agar tidak terjadi penyakit gangguan pencernaan yang tidak diharapkan.

2) Bagi Guru

Menambah wawasan mengenai media pembelajaran, menambah salah satu referensi contoh media pembelajaran, dapat menciptakan suasana belajar di kelas yang menyenangkan melalui media pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan pihak instansi sekolah dapat meningkatkan kualitas dalam mengelola kelas pada saat pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran, serta dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi peserta didik.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Map Guess Card* ini, diharapkan dapat menjadi referensi untuk kemudian dikembangkan kembali oleh peneliti selanjutnya.

1. 6. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini memiliki peran agar penulis dapat terarah dalam menuliskan hasil temuannya dalam penulisannya disesuaikan dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI yaitu:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, serta sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisi kajian teori-teori pendukung dalam penelitian ini, yang berisi tentang hakikat pembelajaran IPA di SD, media pembelajaran serta metode permainan sebagai media pembelajaran materi sistem pencernaan di kelas V Sekolah Dasar.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan mengenai desain penelitian, metode pengumpulan data, waktu dan tempat penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bagian ini berisi analisis dari hasil pengolahan data dan pembahasan media pembelajaran yang di kembangkan.

BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi

Bab ini berisikan beberapa kesimpulan dari hasil penelitian.

Daftar Pustaka

Lampiran-Lampiran