

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terdiri dari disiplin ilmu sosial, sehingga memiliki ciri khusus atau karakteristik yang berbeda dengan pelajaran lainnya (Febriany et al., 2022). Menurut Alfiati (2010) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di jenjang sekolah dasar yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari masalah sosial di berbagai aspek kehidupan. Pembelajaran pendidikan IPS di sekolah dasar lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pemahaman sejumlah konsep tetapi juga dapat mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Pembelajaran pendidikan IPS di Sekolah Dasar bertujuan untuk membekali siswa pengetahuan, sikap, keterampilan dan rasa peduli sosial agar mereka dapat hidup dan mudah beradaptasi di lingkungan sosial. Pada kenyataannya, pembelajaran pendidikan IPS di Sekolah Dasar belum terlaksana dengan baik sehingga tujuan dari pendidikan IPS di SD belum tercapai secara maksimal.

Salah satu masalah yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah kurangnya minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas IV pada salah satu SD Negeri yang berada di Kota Tasikmalaya diperoleh permasalahan bahwa minat belajar siswa pada saat pembelajaran IPS masih kurang. Banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran seperti kurang memperhatikan guru, mengobrol dengan teman, malas mengerjakan tugas yang diberikan guru dan berpura-pura izin ke toilet hanya untuk menghindari kebosanan yang terjadi di dalam kelas. Dari permasalahan yang terjadi di kelas pada saat pembelajaran IPS berlangsung, guru telah berupaya untuk menarik minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang telah tersedia di dalam kelas seperti poster, peta, dll atau juga dengan memanfaatkan gambar-gambar yang diperoleh dari platform *google*.

Upaya lain untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran IPS juga telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu (Rosinta, et al., 2022) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT yakni *PowerPoint*. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan kepada 24 responden, diperoleh hasil uji kelayakan oleh ahli media mencapai hasil sebesar 90% yang berarti bahwa produk ini berada pada kategori sangat layak. Sementara penilaian ahli materi mencapai hasil 72% yang berarti produk ini berada pada kategori layak. Adapun skor rata-rata pada angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pengembangan sebesar 90,36%, yang berarti minat belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi dapat menarik minat belajar siswa pada materi IPS Kelas IV. Setiawati, et al., (2022) mengembangkan media pembelajaran komik sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Media tersebut diharapkan dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian diperoleh presentase nilai 89% dengan kriteria “sangat layak” dari keseluruhan validasi para ahli. Dari uji coba *one to one* mendapatkan presentase nilai 96% dengan kategori “sangat layak” dan hasil dari uji coba *small group* mendapatkan presentase nilai 92,6% dengan kategori “peningkatan sangat tinggi” maka dapat disimpulkan bahwa media komik layak untuk digunakan dan dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD. Media komik ini kurang efektif bagi siswa yang mudah menerima pembelajaran dengan gaya visual, mengingat bahwa setiap orang mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda.

Dari solusi yang telah dilakukan oleh guru kelas 4 dan penelitian sebelumnya dalam menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih terdapat kekurangan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dirasa kurang efektif dalam menarik minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan kurangnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Penggunaan media pembelajaran yang sama dan digunakan secara terus menerus tentu lama kelamaan membuat siswa merasa bosan. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah. Kendala waktu menjadi penyebab utama kurangnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Guru tidak sempat mengembangkan media yang lebih menarik karena kesibukan lain di luar jam sekolah sehingga guru

sangat membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif dan juga mampu menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Proses pembelajaran IPS yang baik dan benar tidak hanya dilihat dari kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran saja tetapi juga harus didukung dengan berbagai fasilitas. Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu hal penting yang harus diperhatikan guru agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat menarik minat belajar siswa.

Dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, peneliti menyadari pentingnya mengembangkan media pembelajaran lain yang dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS, untuk itu peneliti bermaksud mengembangkan media KIT “Budaya Sunda” pada fase B di kelas IV dengan Capaian Pembelajaran (CP) “Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini” bab 6: Indonesiaku Kaya Budaya, topik B: Kekayaan Budaya Indonesia. Pada topik tersebut, peneliti membatasi bahasan materi pada Budaya Sunda saja.

Adapun media KIT merupakan suatu kesatuan dari beberapa media pembelajaran yang dikemas kedalam satu wadah. Media KIT juga dikenal dengan nama *loan boxes*. *Loan boxes* adalah kotak yang mempunyai bentuk dan besar sesuai dengan keperluan. Kotak tersebut diisi dengan benda-benda yang berhubungan dengan topik pembelajaran (Adrianto, 2022, hlm. 64). Media KIT ini sengaja dibuat untuk memudahkan guru dalam mengorganisasikan materi pelajaran dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dengan melibatkan media KIT lebih bermuara kepada keterampilan proses. Media KIT juga membantu siswa dalam memahami suatu konsep serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa akan memperoleh pemahaman terhadap suatu konsep secara utuh.

Media KIT yang ditawarkan penulis yakni membuat media kartu kuartet dan media *pop-up book*. Adapun media kartu kuartet merupakan media dalam bentuk kartu memuat gambar, teks dan tanda atau simbol yang merupakan rangkaian pesan, disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian bawah gambar atau bagian belakang. Sedangkan media *pop-up book* merupakan

sebuah buku berupa kertas berjilid yang berisi tulisan serta gambar timbul. Kedua media tersebut dapat memungkinkan adanya partisipasi aktif dan *feedback* langsung dari siswa karena media tersebut dikemas dalam bentuk permainan juga bersifat praktis dan fleksibel sehingga mudah dibawa kemana-mana. Media KIT yang akan dikembangkan oleh peneliti mendapatkan respon positif baik dari guru maupun pihak sekolah karena belum tersedianya media KIT pada mata pelajaran IPS. Selain itu juga penelitian terkait pengembangan media KIT di sekolah tersebut belum pernah dilakukan sebelumnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat ditemukan beberapa permasalahan yang timbul sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa pada saat pembelajaran IPS masih kurang.
2. Penyampaian materi IPS hanya dengan memanfaatkan media yang sudah tersedia.
3. Guru tidak sempat membuat media yang bervariasi karena waktu yang sangat padat dan kesulitan dalam mengembangkan media pada pembelajaran IPS.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media KIT “Budaya Sunda” pada bab 6: Indonesiaku Kaya Budaya topik B: Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana rancangan pengembangan media KIT “Budaya Sunda” pada bab 6: Indonesiaku Kaya Budaya topik B: Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan media KIT “Budaya Sunda” pada bab 6: Indonesiaku Kaya Budaya topik B: Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana produk akhir dari media KIT “Budaya Sunda” pada bab 6: Indonesiaku Kaya Budaya topik B: Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media KIT “Budaya Sunda”. Adapun tujuan secara khusus dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan media KIT “Budaya Sunda” pada bab 6: Indonesiaku Kaya Budaya topik B: Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media KIT “Budaya Sunda” pada bab 6: Indonesiaku Kaya Budaya topik B: Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan kelayakan media KIT “Budaya Sunda” pada bab 6: Indonesiaku Kaya Budaya topik B: Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan produk akhir dari media KIT “Budaya Sunda” pada bab 6: Indonesiaku Kaya Budaya topik B: Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sangat beragam apabila ditinjau dari banyak aspek. Diantara manfaat penulisan ini sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan inovasi kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi solusi dalam permasalahan media pembelajaran

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis diharapkan mampu memberikan manfaat keberbagai pihak, sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Hasil produk media KIT “Budaya Sunda” dapat menarik minat belajar siswa sehingga pembelajaran IPS menjadi optimal dan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

2. Bagi Guru

Pengembangan media KIT ini mempermudah guru dalam penyampaian materi Kekayaan Budaya Indonesia kepada siswa kelas IV SD dan dapat menjadi referensi serta menambah wawasan guru dalam menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Memberikan motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran lain pada mata pelajaran IPS dan media KIT ini dapat menunjang proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan memberikan pengalaman dalam merancang, melakukan uji coba dan mengembangkan media KIT “Budaya Sunda” di kelas IV sekolah dasar.

1.6 Struktur Organisasi

Skripsi ditulis secara sistematis dan terstruktur. Untuk uraian bab dan subbab adalah sebagai berikut:

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan menguraikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan struktur organisasi. Latar belakang diuraikan dengan membahas terkait dengan kondisi ideal dan kondisi di lapangan, kesenjangan antara kondisi di lapangan dan kondisi ideal serta solusi yang didukung dengan studi pustaka berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, sehingga masalah dapat dirumuskan melalui rumusan masalah sehingga akan diketahui tujuan penelitian. Selanjutnya adalah menuliskan manfaat dari penelitian secara teoritis maupun praktis bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Sebagai acuan penulisan, diakhir bab satu, dituliskan struktur organisasi.

1.6.2 BAB II KAJIAN TEORI

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai kajian teori berkaitan dengan konsep atau teori yang disajikan sebagai dasar melakukan penelitian. Topik bahasannya disesuaikan dengan topik penelitian. Kajian teori ini dilengkapi dengan bahasan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik

penelitian untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Selanjutnya pada bagian akhir kajian teori dilengkapi dengan kerangka berpikir.

1.6.3 BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III ini diuraikan mengenai desain penelitian yang digunakan dilengkapi dengan prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian. Selanjutnya diuraikan teknik pengumpulan data, instrumen yang digunakan, uji validitas produk dan teknik analisis data yang sudah terkumpul.

1.6.4 BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan terkait temuan dan pembahasan yang diperoleh selama penelitian di lapangan. Temuan penelitian ini diuraikan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, kemudian pembahasan diuraikan untuk menjawab rumusan masalah.

1.6.5 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Pada bab ini diuraikan terkait simpulan penelitian berdasarkan data yang telah terkumpul, diolah kemudian dianalisis sehingga dapat diperoleh kesimpulan. Selanjutnya diuraikan juga implikasi penelitian dan diakhiri dengan saran penelitian yang didasarkan pada keterbatasan selama melakukan penelitian sehingga peneliti membuat saran untuk peneliti selanjutnya.

1.6.6 DAFTAR PUSTAKA

Bab ini menguraikan daftar rujukan yang digunakan pada penulisan skripsi, disusun secara alfabetis.

1.6.7 LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran meliputi administrasi penelitian, instrumen penelitian, hasil data dan produk serta dokumentasi penelitian.