

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

IPS adalah mata pelajaran yang diperkenalkan sejak peserta didik berada di kelas rendah, itu bertujuan agar peserta didik dapat meningkatkan pengetahuannya mengenai kehidupan sosial, dengan pembelajaran IPS juga peserta didik dapat mempelajari tentang keragaman budaya. Menurut (Sahara & Silalahi, 2022) Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat dengan IPS merupakan salah satu pelajaran yang mengangkat mater tentang unsur kebudayaan. Sangat penting keragaman budaya menjadi pembelajaran untuk peserta didik terutama keragaman budaya yang denkan dengan sekitar peserta didik, agar peserta didik lebih mencintai tanah airnya melalui pembelajaran keragaman budaya, dengan begitu juga peserta didik lebih menghargai adanya banyak perbedaan budaya antar daerah (Anggraeni dkk., 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang menunjang agar pembelajaran lebih tersampaikan secara bermakna kepada peserta didik. Dengan merancang media yang sesuai dengan pembelajaran maka materi yang ingin disampaikan akan lebih mudah peserta didik pahami. Dengan bahasa mudahnya media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat pembelajaran untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Hidayanti et al., 2024) tentang adanya permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, dimana guru sudah berupaya untuk menunjang pembelajaran dengan media, tetapi media tersebut belum termasuk kedalam media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif itu sendiri berarti dalam sebuah pembelajaran terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik, peserta didik tidak hanya menerima informasi tetapi ikut berkontribusi dalam pembelajaran tersebut. Sudah banyak terbukti bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kuitas pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).

Dalam penelitian (Meilinda et al., 2023) ia mengemukakan arti dari *Flashcard* jenis bahan ajar yang memiliki bentuk kartu berisikan gambar, teks, simbol yang

menarik, diaman berfungsi memudahkan peserta dalam memnginagt materi yang diberikan. Permainan kartu ini juga sudah ada dan diperkenalkan pada dari 800 masehi, hingga kini permainan dengan menggunakan kartu masih diminati banyak kalangan terutama anak-anak. *Flashcard* bisa menjadi media pembelajaran yang interaktif karena dengan *Flashcard* pembelajaran menjadi dua arah, kemudian pembelajaran menggunakan *Flashcard* memeiliki banyak kelebihan seperti mudah digunakan mudah dipahami dan dapat meningkatkan ingatan pada materi yang disampaikan. Penggunaan *Flashcard* dalam pembelajaran dapat disebut juga dengan permainan edukasi karna kita ketahui bahwa pada usia sekoah dasar peseta didik masih ingin banyak bermain, maka dengan begitu kita sebagai pendidik bisa menjadikan pembelajaran sekaligus bermain, hal tersebut bisa mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton, yang dimana permasalahan itu sering terjadi termasuk pada penelitian yang peneliti lakukan.

Masalah yang terjadi pada SDIT Anak Kreatif ialah kurangnya pemahaman dalam konten abstrak, sedangkan pada pembelajaran IPS ada beberapa materi yang mengharuskan peserta didik menghafal dan mengingat materi tersebut. Contoh nyata yang terjadi ketika materi keberagaman budaya, peserta didik kurang dalam pemahaman seberapa banyak sebenarnya kergaman budaya di daerahnya.

Maka latar belakang peneltian ini dilakukan ingin memberikan media yang cocok untuk permasalahan yang terjadi ketika saya observasi, di SDIT Anak kreatif. Selaku wali kelas di kelas IV menyampaikan permalasaan yang terjadi ialah pada pelajaran IPS guru masih berpusat pada satu media yaitu buku. Sudah hakikatnya buku memang menjadi media yang utama tetapi jika peserta didik merasa bosan dengan satu media, maka pendidik harus meberikan media yang bervariasi dan juga cocok untuk dipakai dan sesuai dengan materi yang dibahas. Selain itu juga wali kelas mengeluhkan sudah sering menggunakan video pembelajaran untuk mata pelajaran lainnya, sehingga peneliti memberi solusi adanya media berupa *Flashcard*. Media tersebut digunakan secara konvensional, hal ini juga dilakukan bentuk dari pengurangan screentime peserta didik terhadap layar seperti penggunaan gawai, laptop maupun proyektor. Solusi ini juga cocok untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik. Keputusan pemilihan media *Flashcard* kebaruan penelitian

ini ialah *improvement* atau peningkatan dalam penggunaan *Flashcard*, dari penelitian terdahulu *Flashcard* sering kali berupa gambar yang menyajikan satu kata ataupun satu gambar, dan biasa digunakan untuk kelas rendah. Sedangkan kebaruan pada penelitian ini *Flashcard* pembelajaran IPS yang berisikan gambar dan informasi kebudayaan setiap daerah Jawa Barat. Kemudian peningkatan dalam desain yang menarik. Menurut Lilik Hayati (2021) pada pembelajaran IPS akan terasa lebih berkesan dengan adanya penggunaan media *Flashcard*, selain itu juga dapat menarik perhatian peserta didik, dan memberi pemahaman dalam pembelajaran IPS.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan konteks permasalahan yang terjadi maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran "KACIDA" (Kartu Cinta Daerahku) dalam pembelajaran IPS di kelas IV?
- 1.2.2 Bagaimana desain media pembelajaran "KACIDA" (Kartu Cinta Daerahku) dalam pembelajaran IPS di kelas IV?
- 1.2.3 Bagaimana pengembangan media pembelajaran "KACIDA" (Kartu Cinta Daerahku) dalam pembelajaran IPS di kelas IV?
- 1.2.4 Bagaimana penyebaran media pembelajaran "KACIDA" (Kartu Cinta Daerahku) dalam pembelajaran IPS di kelas IV?

## **1.3 Tujuan**

Selaras dengan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1.3.1 Untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran "KACIDA" (Kartu Cinta Daerahku) dalam pembelajaran IPS di kelas IV.
- 1.3.2 Untuk mengetahui desain media pembelajaran "KACIDA" (Kartu Cinta Daerahku) dalam pembelajaran IPS di kelas IV.
- 1.3.3 Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran "KACIDA" (Kartu Cinta Daerahku) dalam pembelajaran IPS di kelas IV.
- 1.3.4 Untuk mengetahui penyebaran media pembelajaran "KACIDA" (Kartu Cinta Daerahku) dalam pembelajaran IPS di kelas IV.

## **1.4 Manfaat**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan manfaat teoritis, seperti dapat memberikan ide pemikiran dan tolak ukur kajian pada penelitian lebih lanjut yaitu dalam bentuk alternatif yang bisa menjadikan perbaikan pendidikan yang sudah ada agar menjadi lebih baik, terlebih dalam lingkup penelitian ini yaitu pembelajaran IPS.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat membantu para guru menjadi lebih berpengetahuan dan mahir dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini akan membantu pendidik merancang kesempatan belajar yang lebih menarik dan produktif bagi peserta didik.
- b) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta didik mengenai proses pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan pentingnya kontak sosial. Media pembelajaran inovatif yang dikembangkan melalui penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan semangat belajar dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c) Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi berarti dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga inovatif. Pembaruan ini diharapkan membawa dampak positif yang signifikan pada perkembangan ilmu pendidikan secara keseluruhan.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini akan berfokus pada *Flashcard* kacida (kartu cinta daerahku) sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, selain itu juga penelitian mengenalkan keragaman yang harus peserta didik ketahui bahwa daerahnya memiliki banyak budaya dan keragaman. Adapun ruang lingkup penelitian ini mencakup beberapa aspek sebagai berikut:

### 1.5.1 Lingkup Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas IV yang akan menggunakan *Flashcard* kacida (kartu cinta daerahku) dalam proses pembelajaran pada materi keragaman budaya di Indonesia. Selain itu, guru, ahli validasi media dan ahli validasi materi juga terlibat sebagai penilai dalam menguji efektivitas media yang dikembangkan.

### **1.5.2 Lingkup Materi**

Materi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah keragaman budaya di daerahnya yang merupakan salah satu materi pada pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar. *Flashcard* kacida (kartu cinta daerahku) dikembangkan untuk membantu siswa dalam mengenal budaya, makanan daerah, memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai keragaman budaya daerahnya, dengan cara yang interaktif dan lebih menarik.

### **1.5.3 Lingkup Metode**

*Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa jenis penelitian pengembangan digunakan untuk membuat sebuah produk yang dihasilkan berdasarkan hasil respon pengguna. Serupa yang dikatakan oleh Ghozali dan Sirojudin (2022) bahwa penelitian pengembangan mempunyai proses panjang dengan memperhatikan langkah- langkah dari siklus penelitian mulai dari mengumpulkan informasi, merancang perencanaan, pengembangan produk yang awal, pengujian dari ahli, dan penyempurnaan dari hasil validasi produk tersebut.

### **1.5.4 Lingkup Tempat dan Waktu**

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar yang menjadi lokasi uji coba implementasi *Flashcard* kacida (kartu cinta daerahku). Waktu pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan tahapan pengembangan dan evaluasi produk.

