

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran pada abad ke-21 dirancang agar peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang sangat cepat meminta generasi muda untuk menguasai segala keterampilan yang dimilikinya dalam pembelajaran di era ini. Mengalihkan model pembelajaran dibandingkan sebelumnya berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada peserta didik merupakan tantangan tersendiri bagi para pendidik. Dalam model ini, peserta didik diberikan keleluasaan untuk mencari sumber belajar sendiri dan diharapkan mampu belajar secara mandiri, aktif, serta bekerja sama dengan teman. Peserta didik diharuskan bisa menguasai berbagai keterampilan abad 21, salah satunya adalah kemampuan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi sangat penting agar seseorang dapat bekerja secara efektif dalam sebuah tim, saling memahami, dan mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan yang lancar (Firman et al., 2023).

Keterampilan kolaborasi penting dalam menghadapi tantangan masa depan, (Noor Afdilla et al., 2024.) mengemukakan bahwa salah satu keterampilan yang perlu ditingkatkan pada Abad ke-21 adalah keterampilan kolaborasi, dan keterampilan bekerja sama dengan orang lain merupakan kunci keberhasilan. Selain itu, pemahaman terhadap konten pembelajaran juga merupakan landasan utama pendidikan, dan peserta didik diharapkan sekaligus mengingat informasi tetapi juga benar-benar memahaminya. Namun, kita harus mengakui bahwa terdapat banyak masalah dengan kurangnya keterampilan kolaborasi. Salah satu masalah utama adalah kurangnya kegiatan kelompok. Peserta didik seringkali kurang aktif dalam kegiatan belajar kelompok, sehingga mereka kurang terlatih untuk berpartisipasi dalam diskusi dan kolaborasi. Faktor lainnya yaitu terbatasnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam kegiatan kelompok.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 menetapkan bahwa proses pembelajaran di setiap satuan pendidikan harus dilaksanakan secara inspiratif, interaktif, menyenangkan, dan menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk ikut serta aktif berpartisipasi, berpikir kreatif, serta belajar secara mandiri. Pendidikan kesiapsiagaan bencana merupakan salah satu inisiatif pengetahuan mendasar dalam pengurangan risiko bencana. Implementasinya dapat dicapai melalui pengenalan kurikulum merdeka yang dibuat untuk memberikan peserta didik sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang digunakan untuk mengatasi bencana alam (Rizkiani & Suasti, 2024.). Sekolah dasar merupakan tahap pendidikan yang penting dalam pembentukan dasar pemahaman peserta didik mengenai dunia di sekitar mereka (Maskuroh, 2023). Dengan adanya pendidikan kebencanaan maka akan mendorong peserta didik untuk mengetahui dan memahami risiko bencana yang ada dilingkungan sekitarnya serta dapat mengetahui dan mengaplikasikan tindakan yang harus dilakukan (Kurniawan, 2021). Pendidikan kebencanaan di sekolah dasar dapat dilakukan melalui pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka.

Tantangan utama dalam menerapkan pembentukan bencana adalah melibatkan pembelajaran untuk membebaskan struktur kurikulum tanpa mengorbankan topik lain dalam kurikulum (Ficky Adi Kurniawan et al., 2023). Tantangan lain adalah mempersiapkan pendidik dan staf pendidikan untuk memberikan peserta didik dengan pembelajaran yang efektif dan menarik untuk bencana. Penting untuk menekankan perlunya pelatihan pendidik dan kompetensi yang terkait dengan perolehan materi, memahami risiko bencana dan metode pengajaran kreatif (Kebencanaan et al., 2023). Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran guru belum mampu mengintegrasikan pendidikan kebencanaan dalam kurikulum serta kurang terampil dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai sebagai cara untuk mempermudah penyampaian informasi.

Penerapan media pada pembelajaran telah dikenal mempunyai dampak positif pada keterlibatan peserta didik serta pemahaman konsepnya. Namun, adanya kekurangan dalam penelitian yang secara khusus menjelaskan efektivitas

penggunaan media Rekayasa Gunung Meletus dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar. Sehingga, penelitian ini menyimpulkan kesenjangan dengan berfokus pada pengamatan kepada peserta didik di SD kelas IV. Hal ini, disebabkan adanya guru yang kurang memenuhi syarat untuk menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran tetapi hanya berdasarkan buku teks. Sehingga ada kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat diimplementasikan dengan memodifikasi media bentuk media visual dalam kaitannya dengan bencana letusan gunung berapi. Ini melibatkan langkah-langkah yang harus diterapkan dan berharap bisa meningkatkan keterampilan kolaborasi dan pemahaman peserta didik.

Media pembelajaran adalah bagian faktor terpenting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran. Melalui pembelajaran konkret praktis, anak-anak akan lebih cenderung memperoleh pengalaman belajar dan pengetahuan (Sanjaya, 2012). Media pembelajaran membuat peserta didik untuk secara aktif berpartisipasi pada pembelajaran dan mendorong pengembangan rasa ingin tahu tentang suatu peristiwa. Penerapan media pembelajaran digunakan sesuai dengan tujuan pembelajarannya, konten materi, serta karakteristik peserta didik. Kurangnya penerapan media pembelajaran yang optimal dan kurangnya guru yang memenuhi syarat dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan faktor yang menghalangi keberhasilan kegiatan pembelajaran (Kurniawan, 2021).

Jika objek dalam materi studi dapat direalisasikan secara realistik atau mirip dengan situasi nyata, pelajaran tersebut dianggap lebih efektif, tetapi ini tidak berarti bahwa media harus selalu menyerupai situasi nyata (Sudjana, 2010). Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran Rekayasa Gunung Meletus tepat digunakan dalam tema materi cerita tentang daerahku dikarenakan peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung serta memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi belajar. Media tiga dimensi adalah media yang tampaknya terlihat di semua arah dan memiliki dimensi panjang, lebar, tinggi, atau ketebalan.

Peneliti memilih peserta didik kelas IV sekolah dasar sebagai subjek penelitian dalam penggunaan media pembelajaran Rekayasa Gunung Meletus

melalui pertimbangan bahwa pada kurikulum merdeka di kelas IV semester II peserta didik mempelajari tema-tema yang salah satunya Tema 5 (Cerita Tentang Daerahku). Pembelajaran yang nyata dikaitkan dengan keberagaman Daerah setempat yang di dalamnya terdapat kekayaan alam yaitu berupa gunung berapi. Dengan hal tersebut maka materi dapat terintegrasikan antara mata pelajaran IPAS dalam penerapan media pembelajaran. Kesesuaian materi pembelajaran dengan kehidupan pada rutinitas harian terhadap media pembelajaran yang digunakan pada peneliti mampu memberi kemudahan bagi peserta didik dalam meningkatkan kesiapsiagaan bencana erupsi gunung berapi. Media Rekayasa Gunung Meletus mampu membantu peserta didik paham dan berguna dalam mengurangi risiko bencana alam yang terjadi.

Dengan menyelidiki potensi penggunaan media Rekayasa Gunung Meletus sebagai media pembelajaran, peneliti berharap bahwa penelitian ini tidak hanya akan berkontribusi pada studi teoritis literatur pendidikan, tetapi juga memberikan perspektif praktis yang bisa di pakai para pendidik dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Merujuk pada uraian sebelumnya, peneliti akan melakukan penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan Media Rekayasa Gunung Meletus Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Pemahaman Siswa Kelas IV SD”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Pada latar belakang permasalahan diatas, Adapun rumusan masalah yakni:

- 1.2.1 Bagaimana pelaksanaan penggunaan media Rekayasa Gunung Meletus pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD?
- 1.2.2 Apakah ada pengaruh penerapan media Rekayasa Gunung Meletus terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD?
- 1.2.3 Apakah ada pengaruh penerapan media Rekayasa Gunung Meletus terhadap pemahaman peserta didik Kelas IV SD?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan skripsi ini yaitu untuk menjelaskan masalah yang merujuk pada implementasi proses pembelajaran IPAS menggunakan media Rekayasa Gunung Meletus dan materi daerahku dan kekayaan alamnya. Mengacu pada rumusan masalah, Adapun tujuan penelitiannya yakni:

- 1.3.1 Menganalisis keberhasilan pelaksanaan penggunaan media Rekayasa Gunung Meletus dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD.
- 1.3.2 Menganalisis pengaruh penerapan media Rekayasa Gunung Meletus terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD.
- 1.3.3 Menganalisis pengaruh penerapan media Rekayasa Gunung Meletus terhadap pemahaman peserta didik kelas IV SD.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Diharapkan bahwa riset yang dilaksanakan memberikan manfaat, yakni:

#### **1.4.1 Bagi Peneliti**

Dapat menjadi sarana penerapan ilmu kependidikan yang diperoleh serta dapat mengetahui seberapa besar signifikan peningkatan keterampilan kolaborasi dan pemahaman peserta didik dalam materi cerita tentang daerahku dengan menggunakan media Rekayasa Gunung Meletus.

#### **1.4.2 Bagi Sekolah**

Melalui studi yang dilakukan, sekolah akan memperoleh manfaat untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS, serta mendorong peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran IPAS di sekolah, secara langsung maupun tidak langsung, sebab mendukung program pemerintah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar dapat meraih prestasi.

#### **1.4.3 Bagi Pendidik**

Dapat memanfaatkan media Rekayasa Gunung Meletus yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS khususnya dalam pembelajaran cerita tentang daerahku, sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan tidak

membosankan, serta dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam menentukan media pembelajaran.

#### 1.4.4 Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar

Peserta didik akan terfasilitasi ketika menggunakan media Rekayasa Gunung Meletus yang dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dan pemahamannya pada pembelajaran IPAS khususnya materi cerita tentang daerahku karena merasakan suasana belajar yang berbeda dan lebih bermakna.

#### 1.4.5 Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini menunjukkan bahwasanya bisa digunakan sebagai rujukan untuk implementasi penelitian berikutnya pada pembelajaran terkait, yaitu pembelajaran IPAS materi tentang daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV sekolah dasar pada penerapan media Rekayasa Gunung Meletus dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan pemahaman peserta didik.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Cakupan studi ini terfokus pada penilaian efektivitas pemanfaatan media Rekayasa Gunung Meletus untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi serta pemahaman peserta didik kelas IV SD. Penelitian dilakukan di dua sekolah dasar, selama satu semester pada tahun ajaran tertentu. Subjek yang terlibat adalah peserta didik kelas IV yang akan mempelajari materi terkait daerahku dan kekayaan alamnya. Pada penelitian kali ini, variabel bebasnya adalah penggunaan media Rekayasa Gunung Meletus, sedangkan variabel terikatnya meliputi keterampilan kolaborasi dan pemahaman peserta didik.

Media yang digunakan yaitu model atau miniatur gunung berapi yang dirancang untuk mensimulasikan letusan gunung berapi. Pengumpulan data dilakukan dengan angket serta observasi untuk mengukur keterampilan kolaborasi peserta didik, sedangkan tes berupa *pretest* dan *posttest* guna mengukur pemahaman peserta didik, serta dokumentasi. Instrumen penelitian kali ini menggunakan lembar angket, observasi, dan soal tes. Hasil yang dikumpulkan di uji secara kuantitatif untuk mengukur peningkatan keterampilan kolaborasi dan

pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media Rekayasa Gunung Meletus. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan gambaran spesifik tentang efektivitas media Rekayasa Gunung Meletus dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD.