

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS merupakan mata pelajaran di sekolah mengenai fenomena, masalah dan realitas sosial melalui pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora meliputi kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Surahman Dan Mukminin (2017, hlm. 2) yang mendefinisikan IPS sebagai studi tentang perpaduan antara ilmu-ilmu dalam rumpun ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk menumbuhkan peran sosial yang dapat berpartisipasi dalam memecahkan permasalahan terkait sosial dan kebangsaan. Pelaksanaan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar bertujuan untuk dapat memperbaiki karakter peserta didik sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sapriya (dalam Giofani, 2020, hlm. 1) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS merupakan pengenalan mengenai konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat agar menumbuhkan karakter dalam diri peserta didik yang memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, serta memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS tersebut, diperlukan alat bantu yang menunjang penyampaian materi berupa media pembelajaran yang dapat mengemas pembelajaran IPS menjadi lebih mudah dipahami dan menarik. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat Suhana (dalam Nurmala, 2020, hlm. 2) bahwa media pembelajaran adalah suatu bentuk alat atau perantara untuk membantu guru dalam menunjang dalam penyampaian materi agar mendorong peserta didik untuk belajar dengan cepat, tepat, benar, dan tidak terjadinya verbalisme.

IPS merupakan salah satu materi pembelajaran yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik sejak duduk di bangku Sekolah Dasar. Pembelajaran IPS memiliki pengaruh untuk meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan

permasalahan-permasalahan sosial dalam kehidupan di lingkungan peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Gunawan (dalam Dwiyanti, 2020, hlm. 1) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang mempelajari mengenai permasalahan sosial dimana peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, nilai, dan sikap dalam hidup bermasyarakat menjadi karakter yang tumbuh dalam diri peserta didik. Pembelajaran IPS dijadikan sebagai landasan peserta didik untuk menumbuhkan karakter dalam menghadapi pendidikan pada jenjang selanjutnya dan dalam kehidupan bersosial di lingkungan masyarakat. Oleh sebab itu, peserta didik sedari dini harus bersungguh-sungguh mempelajari materi IPS agar dapat memahami materi-materi tersebut dengan baik sehingga mampu menumbuhkan karakter yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS. Dalam mencapai tujuan pembelajaran ini, media pembelajaran sangat diperlukan agar dapat membangkitkan semangat dan minat siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS.

Namun pada kenyataannya, kondisi faktual dalam proses pembelajaran di sekolah Dasar berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti laksanakan dengan salah satu guru kelas IV pada salah satu Sekolah Dasar di Kota Bandung menunjukkan adanya ketidaksesuaian dengan kondisi ideal yang telah dipaparkan sebelumnya. Faktanya, masih terdapat beberapa kekurangan yang ditemukan dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang masih menghadirkan pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran. Guru hanya menyampaikan pembelajaran tersebut dengan penjelasan di depan kelas yang kemudian meminta siswa untuk membaca teks buku materi keberagaman budaya lalu diminta untuk mengerjakan soal terkait materi tersebut. Sehingga membuat pembelajaran menjadi membosankan dan pembelajaran tidak terjadi secara dua arah atau kurang interaktif sehingga tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Setelah diidentifikasi lebih lanjut melalui wawancara, tidak lebih dari 50% peserta didik yang mengetahui keberagaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai ujian 23 dari 31 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 65 yang artinya tidak mampu mencapai nilai ketuntasan minimum. Hal ini terjadi karena peserta didik tidak mengingat berbagai macam kebudayaan yang dimiliki Indonesia yang termuat dalam buku

sumber. Penyajian pembelajaran yang hanya melibatkan buku sumber menjadikan pembelajaran menjadi monoton sehingga peserta didik kesulitan untuk menghafal nama-nama suku, provinsi, dan keberagaman yang ada pada setiap budaya di Indonesia. Permasalahan ini menjadikan pembelajaran menjadi tidak bermakna karena tidak semua peserta didik dapat menyerap dengan baik secara keseluruhan apa yang telah dibaca. Dalam hal ini, guru memiliki keterbatasan penggunaan alat bantu untuk mengajarkan materi sesuai kebutuhan dan kurang adanya kreativitas dan inovasi dari guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Sehingga cara yang paling banyak digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan metode ceramah yang sebenarnya kurang cocok apabila digunakan untuk materi IPS. Selain itu materi yang disampaikan kerap berisi mengenai teks yang panjang dan materi hapalan yang cukup banyak dan hal ini cukup membosankan dan memberatkan untuk anak sehingga dikhawatirkan pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Kesenjangan atas kondisi ideal dan faktual menjadi situasi yang tidak dapat diabaikan oleh guru mengingat peserta didik perlu mengenal Indonesia dengan segala keberagamannya dimulai dari sejak dini. Jika hal ini terus dibiarkan, peserta didik akan terus mengalami kesulitan untuk mengenal kekayaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia khususnya budaya dari daerah asalnya. Apabila peserta didik tidak dapat mengenali dengan baik keberagaman budaya yang dimiliki bangsa ini, dikhawatirkan hal tersebut akan menghilangkan rasa memiliki dan rasa untuk menjaga kekayaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia. Sehingga, guru harus menghadirkan berbagai cara atau alternatif pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan agar materi IPS dapat tersampaikan tanpa adanya hambatan atau masalah mengenai perkembangan belajar peserta didik. Selain itu, materi mengenai keberagaman budaya di Indonesia dapat disukai dan diterima oleh peserta didik melalui pengemasan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Salah satunya adalah guru dapat membuat media dalam pembelajaran IPS mengenai materi keberagaman untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan agar materi dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Salah satu media yang guru dapat gunakan adalah dengan menggunakan kartu gambar berupa kartu kuartet. Kartu kuartet merupakan salah satu media visual bergambar yang menarik. Pemilihan kartu kuartet sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa untuk dapat menyebutkan beragaman budaya dengan baik karena dalam penelitian ini kartu kuartet dikembangkan dengan video pembelajaran yang menghadirkan aktivitas pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan. Setiap satu seri kartu kuartet terdapat judul yang berisi nama provinsi dan pada setiap sub judul diisi dengan nama-nama kebudayaannya. Pada masing-masing kartu terdapat materi singkat dan ilustrasi gambar mengenai keberagaman itu sendiri sehingga peserta didik menjadi lebih mudah mengenali dan mengingat kebudayaan tersebut. Pemilihan penyajian media pembelajaran media kartu kuartet dengan video pembelajaran menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi kesenjangan permasalahan tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Budiarti (2015, hlm. 6) bahwa melalui penggunaan media kartu kuartet ini peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran materi. Selanjutnya, dibuktikan dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh Darma, dkk (2014, hlm. 95) bahwa dengan menggunakan media kartu kuartet peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Penelitian selanjutnya yang mendasari pemilihan solusi ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Giwangsa (2021, hlm. 46) bahwa kartu kuartet ini cukup efektif untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar dengan melakukan uji coba dan dengan hasil akhir sebanyak 95% atau sangat layak. Didasari dengan hal tersebut, kartu kuartet beserta video pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran untuk siswa dalam upaya dalam memberi solusi atas permasalahan mengenai keberagaman budaya sehingga dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa dengan didasari dengan kelayakan pada sebuah media yang digunakan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas maka peneliti memutuskan melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet dalam mata pelajaran IPS mengenai materi keberagaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga, penelitian

pengembangan media ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Materi Keberagaman budaya”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan umum yang akan diteliti dapat dirumuskan dengan “Bagaimana pengembangan media kartu kuartet dapat digunakan oleh siswa kelas IV pada materi keberagaman budaya?”

Berdasarkan rumusan masalah umum diatas, maka dapat dirumuskan menjadi rumusan masalah khusus yaitu:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media kartu kuartet pada materi keberagaman budaya IPS kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan produk media pembelajaran kartu kuartet pada materi keberagaman budaya IPS kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media pembelajaran mengenai materi keberagaman budaya menggunakan kartu kuartet siswa kelas IV Sekolah Dasar. Rumusan khusus tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media kartu kuartet pada materi keberagaman budaya IPS kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan produk media pembelajaran kartu kuartet pada materi keberagaman budaya IPS kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disampaikan di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pembendaharaan ilmu maupun referensi terkait pemahaman belajar IPS siswa dengan penggunaan media kartu kuartet sebagai salah satu alternatif alat bantu siswa dalam mempelajari suatu pembelajaran.

Selain itu diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Adapun manfaat yang diharapkan tercapai diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber keilmuan bagi pembaca mengenai media pembelajaran kartu kuartet untuk pembelajaran IPS kelas IV materi keberagaman budaya, serta sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran IPS yang cenderung membosankan dan penuh dengan teks, menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media pembelajaran kartu kuartet.
- b. Memperoleh pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat bermakna bagi siswa sehingga siswa mampu menyerap ilmu atau materi pembelajaran dengan maksimal.

2. Bagi Guru

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman mengenai materi IPS dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet, dan sebagai masukan mengenai pentingnya model, metode, dan strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai referensi dalam merancang sebuah metode pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam, salah satunya adalah media pembelajaran kartu kuartet

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam meningkatkan konsep, dan pemahaman mengenai materi IPS bagi siswa dan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil dalam kegiatan pembelajaran di sekolah
- b. Memberikan kontribusi dengan tujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, dan mengembangkan inovasi media ajar sehingga berdampak pada peningkatan kualitas sekolah

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai media pembelajaran kartu kuartet dengan inovasi yang masih belum banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti lainnya.

- b. Hasil penelitian yang dilakukan ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk memperbanyak referensi atas apa yang selanjutnya akan dikembangkan dari media pembelajaran kartu kuartet ini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi di dalam skripsi ini mengacu kepada sistematika penelitian sesuai dengan keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 yang dikemas dalam sebuah buku yang berjudul “Pedoman Penelitian Karya Ilmiah Tahun 2019” sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Pada BAB I ini berisi pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian serta manfaat penelitian dan juga terdapat struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka

Pada BAB II yang berisikan kajian pustaka, di dalamnya memuat teori-teori yang relevan dengan materi yang peneliti lakukan, didukung dengan pendapat para ahli dalam setiap teori sebagai landasan dan penguat penelitian, penelitian yang relevan, dan juga kerangka berpikir.

BAB III: Metode Penelitian

Pada BAB III ini memuat metode penelitian, yaitu menjelaskan bagaimana model, tahapan yang peneliti gunakan, subjek penelitian, partisipan, teknik dan alat pengumpulan data serta pengolahan data.

BAB IV: Temuan dan Pembahasan

Pada BAB IV ini memuat temuan dan pembahasan, dimana didalamnya berisikan analisis dari temuan penelitian dan pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti yang diselaraskan dengan teori yang ada serta data-data yang mendukung. Hingga hasil yang di dapatkan dari apa yang telah dilakukan pengembangannya.

BAB V: Simpulan dan Rekomendasi

Pada BAB V ini merupakan bab simpulan dan rekomendasi, didalamnya memuat simpulan dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dan juga

rekomendasi kepada pihak-pihak terkait sebagai solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi dalam penelitian.