

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan kegiatan fundamental dalam proses pendidikan yang mana terjadinya proses belajar yang tidak terlepas dari proses mengajar. Menurut Yolandasari, (2020:17) pembelajaran dapat diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam menjalani proses belajar. Proses pengajaran dan pembelajaran dalam konteks pendidikan formal merupakan usaha sadar dan sengaja serta terorganisir secara baik, untuk mencapai tujuan institusional yang diemban oleh lembaga yang menjelaskan misi pendidikan. Tujuan utama dari proses pembelajaran adalah untuk memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam menjalani proses belajar. Akan tetapi implementasi di lapangan seringkali tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, salah satunya di SDI Plus Darul Jannah Al-Ma'wa Paciran Lamongan.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran di kelas IV SDI Plus Darul Jannah Al-Ma'wa Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan, pada tanggal 8 Juni 2024 diketahui bahwa pembelajaran menggunakan buku pedoman guru dan buku siswa. Buku pedoman guru merupakan buku yang disusun untuk membantu guru dalam proses mengajar, buku ini biasa berisi materi yang lebih lengkap, strategi mengajar, panduan penyusunan rencana pembelajaran, jawaban dari soal-soal latihan, saran-saran untuk pendekatan pembelajaran. Sedangkan buku siswa merupakan buku pedoman belajar untuk siswa yang dirancang untuk level pemahaman siswa, termasuk penjelasan yang lebih sederhana, latihan soal, tugas

rumah, dan pertanyaan refleksi. Pada saat pembelajaran terdapat peserta didik yang tidak fokus belajar karena bermain dengan temannya dan juga terdapat peserta didik yang tidak aktif karena mengalami kesulitan dalam memahami materi. Cara guru untuk membuat peserta didik aktif dan tetap fokus selama proses pembelajaran yaitu dengan pemberian ice breaking serta pemberian tugas kelompok maupun tugas individu.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama Ibu Cici Syamsiyah, S.T selaku guru kelas IV SDI Plus Darul Jannah Al-Ma'wa Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan pada hari Sabtu 8 Juni 2024 diperoleh informasi bahwa sekolah saat ini sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Metode pembelajaran yang sering digunakan guru adalah perpaduan metode ceramah, penugasan, dan demonstrasi. Adanya keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki sekolah dan tidak tersedianya fasilitas lain seperti LCD proyektor yang bisa mendukung pembelajaran. Guru terkadang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena latar belakang guru yang bukan dari bidang pendidikan.

Selama pembelajaran yang sudah berlangsung 1 semester ini mata pelajaran IPAS menjadi mata pelajaran yang dirasa guru sulit untuk disampaikan kepada peserta didik kelas IV. Menurut guru, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Hal ini didukung dengan data nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi kebutuhan hidup manusia lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Ketuntasan materi pelajaran IPAS hanya 50% sedangkan pada mata pelajaran lain diatas 75% sehingga capaian pembelajaran tidak terpenuhi. Lebih lanjut dari wawancara tersebut, guru juga menyatakan bahwa pada pembelajaran IPAS peserta didik mengalami kesulitan utamanya pada materi

yang berhubungan dengan prioritas kebutuhan manusia yang memerlukan pemahaman yang lebih optimal karena terkait dengan kehidupan nyata peserta didik, dan pembelajaran kurang maksimal karena keterbatasan fasilitas / media pembelajaran yang mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan hasil analisis penyebaran angket tertutup di kelas IV SDI Plus Darul Jannah Al-Ma'wa Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan terhadap 16 peserta didik diketahui bahwa 68% peserta didik menyukai pembelajaran secara berkelompok dan 32% menyukai pembelajaran secara individu. Pada poin berikutnya terdapat 81% peserta didik menyukai media pembelajaran yang bergambar dan 19% peserta didik tidak menyukai media pembelajaran bergambar. Pada poin berikutnya terdapat 93% peserta didik menyukai media pembelajaran yang bisa dicoba dan 7% peserta didik tidak menyukai media pembelajaran yang dapat dicoba. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket kebutuhan peserta didik disimpulkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik secara langsung seperti halnya sebuah permainan dan memiliki tampilan yang menarik atau bergambar untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konteks yang dibahas

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan juga angket kebutuhan peserta didik, mengarah pada kebutuhan akan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik seperti halnya menggunakan gambar dan juga media pembelajaran yang bisa melibatkan peserta didik secara langsung atau dalam bentuk permainan. Media pembelajaran menjadi salah satu alternatif dalam penyampaian materi kebutuhan hidup manusia. Menurut Adam,dkk (2015:2338) media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis

dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, memudahkan pemahaman peserta didik serta memusatkan perhatian peserta didik. Dalam proses pembelajaran penggunaan media menjadi satu hal yang sangat memudahkan. Karena, media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang menggunakan gambar dari bentuk nyata sebuah benda yang dapat dilihat, dialami, diraba oleh peserta didik. Hal ini diharapkan dapat memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik. Seperti pendapat dari Wyatt dan Looper (dalam Akbar, 2017:114) pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik mengalami, berbuat, atau terlibat langsung untuk mengerjakan suatu hal nyata. Peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami hal-hal yang bisa mereka alami di kehidupan sesungguhnya daripada hanya mendapatkan materi dari apa yang mereka dengar dan baca.

Materi kebutuhan hidup manusia merupakan materi yang cakupannya cukup luas untuk dipelajari dan sulit untuk dibedakan. Materi kebutuhan hidup manusia ini seringkali lebih cocok jika disampaikan menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif serta praktis agar peserta didik lebih memahami konsep materi yang kompleks. Selain itu, materi ini juga tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga menjadi sangat penting untuk dipahami. Karena dalam materi kebutuhan hidup ini peserta didik akan belajar tentang kebutuhan hidup peserta didik sehari-hari di rumah dan di sekolah, cara mendapatkan kebutuhan, dan proses jual beli sebagai upaya pemenuhan kebutuhan

peserta didik. Hal ini tentunya akan sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan demikian, untuk membantu pemahaman materi kebutuhan hidup manusia dengan mudah, maka dibutuhkan penggunaan suatu media dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di kelas harus disesuaikan dengan karakteristik usia perkembangan peserta didik. Peserta didik pada usia sekolah dasar memiliki rentang usia antara 7 hingga 11 tahun. Sebagaimana menurut teori kognitif Piaget, pada masa ini pikiran anak-anak mencapai tahap yang disebut pemikiran operasional konkret (Desmita, 2015:156). Pada fase ini, anak menunjukkan pemahaman yang lebih kuat terhadap hal-hal yang bersifat konkret dan nyata melalui objek yang sudah dikenal, cenderung nyaman berpikir tentang objektif dengan situasi yang dapat dilihat, disentuh, dialami secara langsung.

Dalam tahap operasional konkret anak usia sekolah dasar dapat mengklasifikasikan benda, menyesuaikan diri, dan mulai menunjukkan rasa ingin tahu melalui objek-objek konkret. Dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar tersebut peserta didik membutuhkan penunjang yang dapat membantu mengembangkan pemahaman konsep dengan memberikan pengalaman nyata. Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam penyampaian materi ke peserta didik. Selain itu, dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik minat peserta didik agar lebih bersemangat dan fokus saat kegiatan belajar mengajar. Diharapkan juga dengan adanya media ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih paham dan mengerti materi yang disampaikan karena peserta didik disini akan memiliki pengalaman belajar yang lebih bervariasi.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Amalia et al., (2023), menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan animasi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV memperoleh hasil bahwa penelitian ini dalam kategori layak digunakan dan dalam kategori praktis. Penelitian berikutnya dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Dengan Metode Cooperative Learning yang memiliki tujuan agar mampu meningkatkan hasil belajar IPAS materi aku dan kebutuhanku pada peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran cooperative learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kalangketi khususnya dalam materi aku dan kebutuhanku. Sedangkan pada penelitian pengembangan media visual *magic box* dalam pembelajaran IPAS kelas IV materi kegiatan ekonomi oleh Nisa (2023: 90-95) disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *magic box* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa kelas IV materi kegiatan ekonomi, penggunaan media dalam materi kegiatan ekonomi memang diperlukan untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di lapangan dan beberapa sumber hasil penelitian terdahulu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi serta karakteristik peserta didik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Oleh karena itu salah satu media pembelajaran yang cocok untuk materi dan karakteristik peserta didik tersebut yaitu media SARMINIKEMA. SARMINIKEMA merupakan singkatan dari pasar mini kebutuhan manusia. Media ini dikemas dalam suatu koper yang berisi gambar kebutuhan hidup manusia yang telah diberikan label harga, permainannya dikombinasikan dengan model *role*

playing. Nantinya siswa akan bermain peran dalam kegiatan jual beli sebagai upaya pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Media pembelajaran ini sekaligus mencakup 3 aspek pembelajaran yaitu kebutuhanku di rumah dan di sekolah, bagaimana cara mendapatkan kebutuhanku, dan kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media SARMINIKEMA pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDI Plus Darul Jannah Al-Ma’wa Paciran Lamongan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media SARMINIKEMA pada kelas IV SDI Plus Darul Jannah Al-Ma’wa Paciran Lamongan yang sesuai dengan kriteria validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan media SARMINIKEMA pada kelas IV SDI Plus Darul Jannah Al-Ma’wa Paciran Lamongan yang efektif sesuai dengan hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana mengembangkan media SARMINIKEMA pada kelas IV SDI Plus Darul Jannah Al-Ma’wa Paciran Lamongan yang menarik sesuai dengan angket respon peserta didik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media SARMINIKEMA pada kelas IV SDI Plus Darul Jannah Al-Ma'wa Paciran Lamongan yang sesuai dengan validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan media SARMINIKEMA pada kelas IV SDI Plus Darul Jannah Al-ma'wa Paciran Lamongan yang efektif sesuai dengan hasil belajar peserta didik.
3. Untuk mengembangkan media SARMINIKEMA pada kelas IV SDI Plus Darul Jannah Al-Ma'wa Paciran Lamongan yang dinilai menarik melalui angket respon peserta didik.

D. Speksifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media SARMINIKEMA merupakan singkatan dari Pasar mini Kebutuhan Manusia. Media ini dikembangkan khusus untuk pembelajaran IPAS kelas IV materi kebutuhan hidup manusia, tentunya media ini menyajikan materi yang berkaitan dengan kebutuhan hidup manusia khususnya seorang pelajar.
2. Media SARMINIKEMA berisi kartu bergambar kebutuhan manusia yang ada pada keseharian peserta didik baik di rumah maupun di sekolah. Pada bagian bawah kartu terdapat label harga yang harus dibayarkan untuk mendapat sebuah kebutuhan. Selain itu, terdapat uang untuk alat transaksi jual beli sebagai upaya pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Seluruh bagian media ini dikemas dalam 1 koper yang terbuat dari kayu yang

dilengkapi dengan etalase gantung untuk mendisplay kartu bergambar kebutuhan hidup manusia.

3. Produk yang dihasilkan mampu membuat peserta didik lebih antusias dalam menjalani proses belajar mengajar karena mereka diberi kesempatan untuk berperan aktif.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan produk ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Uji coba pengembangan produk sebatas pada siswa kelas IV SDI Plus Darul Jannah Al-Ma'wa Paciran Lamongan
2. Media yang dihasilkan hanya digunakan secara manual, tanpa melibatkan teknologi informasi dan komunikasi.
3. Media SARMINIKEMA dapat digunakan pada pembelajaran materi kebutuhan hidup manusia untuk kelas IV

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran SARMINIKEMA pada pembelajaran IPAS kelas IV SDI Plus Darul Jannah Al-Ma'wa Paciran Lamongan yaitu:

1. Bagi Sekolah

Dapat memiliki dan menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi tertentu untuk siswa.

2. Bagi Guru

Dapat memiliki bentuk alternatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang lebih efektif.

3. Bagi Siswa

- a. Memberikan pengalaman belajar yang berkesan pada materi kebutuhan manusia.
- b. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut karena peran siswa lebih aktif.
- c. Menghilangkan kejenuhan siswa karena pembelajaran tidak lagi monoton.

4. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan serta membangkitkan semangat peneliti untuk terus belajar mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih kreatif dan inovatif.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Istilah IPAS merupakan salah satu hal yang membedakan kurikulum merdeka dengan kurikulum sebelumnya yang memadukan antara IPA dan IPS menjadi satu.
2. Media Pembelajaran SARMINIKEMA merupakan singkatan dari pasar mini kebutuhan manusia. Media ini dikembangkan khusus untuk pembelajaran kelas IV materi kebutuhan hidup manusia.