

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terstruktur untuk membimbing pertumbuhan siswa secara menyeluruh, baik dari segi jasmani maupun rohani, dengan demikian siswa diharapkan siap menghadapi tantangan hidup (Hidayat dan Abdillah, 2019. h. 24). Berdasarkan regulasi yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Peran pendidikan sangat sentral dalam pengembangan potensi manusia. Hakikatnya pendidikan adalah langkah proaktif manusia dalam memaksimalkan kemampuan siswa melalui dorongan dan fasilitas yang mumpuni dalam proses belajar agar mempunyai kemampuan spiritual, kontrol diri, watak, intelegensi, etika, dan keahlian yang dibutuhkan baik dalam lingkup pribadi, sosial, nasional, maupun global.

Mengenai perihal ini sesuai dengan visi pendidikan nasional yang menerangkan bahwa pendidikan tidak hanya untuk mengembangkan kemampuan siswa saja, namun juga menciptakan siswa yang memiliki nilai karakter dan kepribadian yang berbudi luhur dan keahlian yang esensial baginya, maupun rakyat, bangsa, dan tanah air. Hal tersebut juga sesuai dengan ketentuan kurikulum merdeka, yakni membentuk karakter dan meningkatkan kompetensi sesuai Profil Pelajar Pancasila. Selanjutnya sebagai penyempurnaan, Kurikulum Merdeka yang tercantum dalam Kepmendikbud Nomor 56 Tahun 2022 menggantikan kurikulum sebelumnya. Salah satu ketentuan dari SK Menteri tersebut yaitu Kurikulum di setiap sekolah perlu disesuaikan dengan kondisi lokal, kemampuan siswa, dan potensi daerah setempat. Dengan adanya pembaharuan kurikulum yaitu sebagai cikal bakal agar pembelajaran mampu berjalan dengan lancar

serta mampu meraih tujuan yang diharapkan. Dengan mengimplementasikan proyek penguatan Profil Pancasila, siswa dapat secara aktif terlibat dalam proses pembentukan karakter sekaligus belajar dari lingkungan sekitar.

Proses pembentukan Profil Pelajar Pancasila dilakukan melalui aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai karakter melalui kegiatan sosial, proyek, dan pengalaman langsung. Saat ini pendidikan Indonesia menggunakan kurikulum merdeka sebagai kurikulum terbaru setelah kurikulum 2013. Dalam implementasinya, kurikulum merdeka ini diharapkan mampu mendatangkan hak dan potensi siswa guna meyakinkan proses pembelajaran siswa melalui penentuan tujuan belajar, mengevaluasi potensi, dan mencari langkah secara proaktif serta tanggung jawab demi keberhasilan diri. Oleh sebab itu, guru juga diharapkan mampu merancang aktivitas pembelajaran secara efektif agar efektivitas serta tujuan pembelajaran yang telah dirancang bisa tercapai dengan baik.

Pada kurikulum merdeka terdapat sesuatu yang baru dari kurikulum sebelumnya yaitu IPA dan IPS telah diintegrasikan menjadi satu mata pelajaran yang dinamakan IPAS. Mata pelajaran IPAS ini merupakan suatu bidang studi yang memiliki fokus terhadap pengetahuan tentang benda biotik dan abiotik serta interaksi antar makhluk hidup. Ini berkaitan dengan kajian tentang manusia sebagai makhluk sosial, yang menggabungkan berbagai ilmu secara logis dan terstruktur, seperti analisis kausalitas (Alfatonah, 2023, h. 3398). Melalui pengamatan langsung terhadap lingkungan sekitar, siswa SD mulai membangun pemahaman holistik tentang alam dan masyarakat. Pengalaman ini menjadi fondasi penting bagi pemahaman konsep-konsep IPA dan IPS yang lebih kompleks di kemudian hari pada jenjang sekolah berikutnya. Dalam proses pembelajaran, kualitas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi faktor penentu capaian hasil belajar yang tinggi. Keaktifan, kreativitas, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat berkontribusi pada penguasaan materi dan peningkatan prestasi belajar. Kurangnya

keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran seringkali menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar.

Berdasarkan hasil dari observasi serta wawancara pra-penelitian yang telah dilakukan bersama guru kelas IV A SD Negeri 101895 Bangun Sari, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa siswa yang sudah cukup menguasai materi IPAS khususnya materi tentang IPA, dan terdapat siswa yang kurang cukup menguasai materi IPAS khususnya materi tentang IPS. Oleh karena itu, siswa lebih banyak menguasai materi IPA dibandingkan IPS. Contohnya, pada materi lingkungan alam, siswa telah cukup menguasai materi, karena di beberapa kesempatan guru mengajak siswa belajar di luar ruangan agar bisa lebih memahami materi mengenai cakupan lingkungan alam itu seperti apa saja. Sehingga siswa dapat melihat, mengenal, dan merasakan materi yang diajarkan secara langsung dengan menggunakan indra penglihatan, pendengaran, dan peraba yang mereka miliki dan siswa mampu merespon pertanyaan serta memiliki antusias yang tinggi. Namun, jika pada materi IPS, contohnya materi sejarah, siswa masih belum cukup menguasai dikarenakan siswa gampang bosan terhadap materi tersebut dan inisiatif siswa untuk menjawab pertanyaan guru masih rendah, membuat mereka tampak kurang aktif dan lebih banyak menunggu perintah. Selain itu, selama siswa belum mampu mengartikulasikan konsep pelajaran, tingkat penguasaan mereka masih terbatas.

Hal ini cocok dengan pernyataan pada hasil wawancara bersama beberapa siswa kelas IV A SD Negeri 101895 Bangun Sari. Terdapat siswa yang menyukai dan menikmati pembelajaran IPAS, sementara lainnya kurang menyukai, bahkan kesulitan memahami materi yang diajarkan, khususnya materi IPS. Siswa juga menyatakan bahwa ada beberapa materi yang mereka sukai, seperti siswa suka dan menikmati eksperimen ilmiah, Seperti materi yang berkaitan dengan siklus hidup benda, anatomi manusia, dan biologi makhluk hidup. Di sisi lain, materi yang kurang disukai cenderung berfokus pada

materi IPS, terutama sejarah dan asal-usul kebudayaan daerah mereka. Menurut mereka, materi tersebut sulit diingat dan dipahami untuk anak sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh berbagai karakteristik siswa yang berbeda-beda, termasuk minat belajar, kemampuan awal, perkembangan kognitif, dorongan semangat, cara belajar, perkembangan emosi, sosial, moral, spiritual, dan kemampuan gerak. Tabel 1.1 berikut memperlihatkan bahwa efektivitas pembelajaran IPAS masih rendah, tercermin dari nilai ulangan harian siswa yang kurang memuaskan :

Tabel 1. 1 Hasil Nilai Ulangan Harian Siswa Pada Pembelajaran IPAS

KKM	Nilai	Siswa	Presentase
70	<70	15	68%
	>70	7	32%
	Jumlah	22	100%

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, nilai KKM pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 101895 Bangun Sari yaitu 70. Sebanyak 68% siswa tidak mencapai KKM, sedangkan 32% siswa berhasil mencapainya. Rendahnya hasil nilai ulangan harian ini disebabkan oleh kurangnya fokus siswa terhadap materi yang diajarkan. Kurangnya fokus ini disebabkan oleh suasana belajar yang tidak kondusif, lingkungan yang kurang mendukung dapat mengganggu konsentrasi belajar, seperti kesulitan dalam menegur siswa agar tidak berbicara ketika guru menjelaskan materi, menghindari gangguan terhadap teman saat belajar, atau menyontek jawaban teman ketika diberi tugas. Akibatnya, siswa yang ingin belajar menjadi terganggu. Suasana belajar yang tidak menyenangkan juga dapat mengurangi fokus siswa. Umumnya, konsentrasi siswa dalam mengikuti pelajaran hanya bertahan sekitar 5-10 menit sebelum mereka merasa jenuh jika guru tidak mampu menerapkan suasana pembelajaran yang menarik. Oleh sebab itu, diperlukan metode yang efektif untuk mengembalikan konsentrasi siswa dalam pembelajaran IPAS.

Mengacu pada data nilai ulangan harian IPAS, terungkap bahwa masalah lainnya

ialah proses pembelajaran tidak memadai sebab guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Menurut peneliti dan berdasarkan pernyataan siswa, proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Media pembelajaran pada dasarnya memiliki banyak manfaat, salah satunya sebagai sarana atau sumber pembelajaran yang efektif. Media ini mengandung berbagai komponen yang dapat mendukung proses akuisisi pengetahuan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru bisa menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan jika tidak menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, untuk meningkatkan semangat dan fokus belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, diharapkan guru kelas mampu memberikan suasana belajar yang unik dan menggembirakan di kelas. Salah satu alternatifnya dengan menciptakan permainan berbasis media pembelajaran, seperti memberikan *reward* untuk siswa yang bisa menjawab pertanyaan dan menggunakan media dengan sebaik mungkin. Menyikapi kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan solusi yang efektif dengan menciptakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran IPAS, yaitu media *puzzle* berbasis *Make a Match*. Media pembelajaran ini terdiri dari potongan-potongan *puzzle* dua sisi. Satu sisi menampilkan jawaban soal, sementara sisi lainnya menampilkan gambar yang relevan dengan materi kearifan lokal. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Nurmalinda Pratiwi (2023) yang berjudul "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember". Penelitian ini mengkaji penerapan media *puzzle* berbasis *Make a Match* dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Melalui model ADDIE, fokus penelitian meliputi validitas, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut, dengan hasil penilaian validator menunjukkan kategori valid dan layak (91%), praktis (86%), dan efektif (77%).

Untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*, diperlukan tahapan pengembangan yang deskriptif dan sistematis. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian R&D ini. Dengan demikian, ide dari penelitian R&D yang akan dilakukan adalah **"Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Terhadap Penguasaan Materi IPAS Kelas IV di SD Negeri 101895 Bangun Sari T.A 2023/2024."**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat beberapa identifikasi permasalahan yang muncul dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa kurang antusias terhadap materi IPAS, terutama materi IPS, yang mengakibatkan rendahnya penguasaan materi oleh siswa.
2. Rendahnya nilai ulangan harian siswa dalam pembelajaran IPAS.
3. Suasana belajar yang tidak kondusif yang mengakibatkan kurangnya fokus siswa ketika belajar.
4. Proses pembelajaran kurang memadai, sebab guru tidak menggunakan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penting untuk mempersempit masalah untuk fokus dan arah penelitian. Penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Pengembangan desain media pembelajaran yaitu berupa media *puzzle* berbasis *make a match* sebagai sumber belajar siswa.
2. Media *puzzle* berbasis *make a match* akan digunakan untuk materi dari BAB VI "Indonesiaku Kaya Budaya," Topik A: "Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku," dengan materi pokok "Kearifan Lokal."

3. Kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran akan dievaluasi melalui serangkaian uji yang melibatkan ahli media, materi, dan praktisi pendidikan atau guru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada materi IPAS siswa kelas IV SDN 101895 Bangun Sari pada semester genap tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada materi IPAS siswa kelas IV SDN 101895 Bangun Sari pada semester genap tahun ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* terhadap penguasaan materi IPAS pada siswa kelas IV SDN 101895 Bangun Sari pada semester genap tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini diantaranya :

1. Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* yang layak digunakan untuk materi IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 101895 Bangun Sari pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.
2. Menghasilkan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* yang praktis untuk materi IPAS pada siswa kelas IV SDN 101895 Bangun Sari pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a*

match terhadap penguasaan materi IPAS pada siswa kelas IV SDN 101895 Bangun Sari pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan, manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari segi teoretis dan praktis diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini mampu bersumbangsih dalam perkembangan ilmu mengenai pembelajaran (pedagogi).

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aplikatif, dan berarti. Hal tersebut dapat meningkatkan penguasaan materi pada mata pelajaran IPAS melalui media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* yang dibuat.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran IPAS yang lebih efektif untuk guru.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini menyarankan sekolah untuk memperkaya variasi media pembelajaran guna meningkatkan kualitas belajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan dalam penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi peneliti lain terhadap pengembangan model media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*.



THE
Character Building
UNIVERSITY