

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan pendewasaan siswa agar dapat mengembangkan minat, bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih lanjut, Jalaludin (2014:9) pendidikan diartikan sebagai suatu proses usaha dari manusia dewasa yang telah sadar akan kemanusiannya dalam membimbing, melatih, mengajar, dan menanamkan nilai-nilai dan dasar-dasar pandangan hidup kepada generasi muda, agar nantinya menjadi manusia yang sadar dan bertanggung jawab akan tugas hidupnya sebagai manusia, sesuai dengan sifat hakiki dan ciri-ciri kemanusiannya. Oleh karena itu, pendidikan berperan penting dalam mengembangkan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) siswa. Dalam penelitian ini peneliti membatasi pada aspek kognitif siswa.

IPS mulai diajarkan pada tingkat pendidikan dasar dari kelas IV sampai kelas VI, dengan ruang lingkup materi yang tercantum dalam Permendikbud RI No 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan (3) sistem sosial dan budaya (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Sementara pada Permendikbud RI No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa proses pembelajaran bukan hanya saat kegiatan pembelajaran saja melainkan meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian proses dan hasil pembelajaran, serta pengawasan proses pembelajaran. Adanya Standar Isi dan Standar Proses pada pembelajaran IPS, siswa diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang mempunyai jiwa demokratis, patriotis, serta bertanggung jawab

Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk

berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Melalui Peraturan Pemerintah tersebut, dalam pembelajaran diharapkan guru dapat menggunakan metode maupun media yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana menyenangkan, menarik, dan interaktif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan berfikir, karakteristik dan kondisi belajar siswa. Kondisi ini juga sangat diperlukan pada pembelajaran IPS di SD.

Dadang Supardan (2015) *Sosial studies* atau IPS merupakan program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dan berbagai sudut pandang secara komprehensif. Metode pembelajaran IPS menurut Gunawan (2016:52) berpedoman terhadap kegiatan siswa baik secara individu atau kelompok yang aktif menemukan konsep dan prinsip IPS secara autentik juga holistik. Melalui pembelajaran IPS, siswa bisa mendapatkan pengalaman yang nyata sehingga siswa memperoleh pengetahuan untuk menerima dan menyimpan berbagai hal baru yang dipelajarinya, serta siswa berlatih agar bisa mendapatkan dengan sendiri beberapa konsep yang telah dipelajari.

Tujuan utama pembelajaran IPS menurut Pudjiastuti dan Adharti (2016) adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa supaya peduli pada masalah sosial yang ada dalam lingkungan masyarakat, mempunyai sikap yang positif dalam memperbaiki segala ketidakseimbangan kehidupan yang sedang terjadi, serta pandai dalam mengatasi permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari baik yang terjadi pada dirinya sendiri maupun dalam masyarakat. Dalam belajar IPS siswa tidak selalu membaca ataupun mendengarkan materi, tetapi memahami isi materi yang telah dibaca untuk mengembangkan pemahaman konsep. Maka dari itu, peranguru disini sangat penting dalam memberikan pemahaman mengenai hal yang mempengaruhi proses belajar siswa untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut seorang guru harus memiliki keterampilan dalam memilih, menggunakan media dan melakukan inovasi-inovasi

baru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien bagi siswa. Menurut Arsyad (2017:101) media pembelajaran yang dapat dikembangkan yakni media visual, media audio-visual, dan media komputer. Ketiga media pembelajaran tersebut jika dikembangkan secara inovatif, akan mungkin terciptanya suasana pembelajaran yang membuat siswa antusias dan aktif. Media pembelajaran yang dikembangkan akan membuat guru lebih mengeluarkan kompetensinya sebagai guru profesional. Salah satu media pembelajaran yang perlu dikembangkan yakni media visual yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, pelaksanaan pembelajaran IPS yang terjadi di kelas VI pada Gugus Sultan Agung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak dalam materi kondisi politik negara ASEAN, selama ini guru belum menggunakan media yang dapat membuat siswa aktif dan tidak bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas VI pada tiga SD se-Gugus Sultan Agung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak, diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran, diantaranya saat guru menyampaikan materi siswa belum memahami apa yang telah disampaikan, kurangnya fasilitas pembelajaran bagi siswa seperti sumber belajar yang masih terbatas pada buku siswa, kurangnya antusias siswa terhadap materi yang banyak hafalan, minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran IPS berlangsung yaitu hanya bersumber dari buku guru, buku siswa, dan peta yang terpasang di depan kelas. Penggunaan media yang kurang optimal ini menjadikan siswa cepat merasa bosan karena menganggap pembelajarannya monoton dan tidak bervariasi. Hal itulah yang mempengaruhi hasil belajar siswa belum maksimal.

Data di atas didukung oleh data hasil penilaian tengah semester 1 pada tema 1 mata pelajaran IPS kelas VI tahun pelajaran 2020/2021, masih banyak siswa yang belum mendapatkan nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari sekolah sebesar 70, secara rinci dapat dilihat dari tabel berikut :

**Tabel 1.1 Data Hasil Penilaian Tengah Semester 1 Mata Pelajaran IPS  
Tahun Pelajaran 2020/2021**

Nama SD	Jumlah Siswa	Rerata Kelas	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
SDN Gedangalas 3	25	62,72	10	15	40,00%	60,00%
SDN Wilalung 2	30	63,68	10	20	30,33%	66,67%
SDN Wilalung 3	25	62,72	9	16	36,00%	64,00%

Media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar karena dapat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Perkembangan siswa pada usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit, yaitu tahap dimana mereka akan lebih memahami sesuatu dalam bentuk konkrit dari pada abstrak. Sehingga penggunaan media merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembelajaran, sebagai penyalur pesan dari sesuatu yang abstrak menjadi hal konkrit. Media *smart box of ASEAN* merupakan konsep dasar dari *explosion box*, yaitu sebuah kotak yang berbentuk kubus yang di dalamnya terdapat beberapa layer, sehingga saat dibuka kotak terlihat meledak atau mekar. Nasriya (2018) mengungkapkan bahwa *explosion box* merupakan media yang berbentuk kotak, ketika kotak tersebut dibuka, keempat sisi dari kotak tersebut akan membentuk jaring-jaring kotak dan memunculkan tulisan atau gambar menurut tema atau materi. Media *smart box of ASEAN* sangat memberi kesan inovatif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak bosan selama mengikuti proses pembelajaran.

Pada jurnal internasional yang ditulis oleh Melani Agis Marludia, Masrifan Djamil, Rasipin, Suharyo Hadisaputro, dan Bedjo Santoso pada tahun 2020 berjudul “Explosion Teeth Box Promotion Based-Media Model Towards Changing Tooth Brushing Behavior among Primary School Students”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kotak kejut atau kotak ajaib yang di dalamnya berisi materi gigi. Dengan hasil rata-rata validasi sebesar 86,66 (sangat layak) sebagai media promosi kesehatan gigi pada siswa sekolah dasar.

Sejalan dengan beberapa penelitian, Signaturi ER, dkk (2020), Tsanidya (2019), Sari (2019), Martani (2020), Rahmah, F.N,dkk (2019), Apriliyanti, L.F.D, dkk (2020), dan Saputra (2020) yang melakukan pengembangan media pembelajaran dengan konsep dasar *Explosion box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran dan materi pembelajaran.

Berdasarkan analisis di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran *smart box of ASEAN* untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya aspek kognitif dalam pembelajaran IPS kelas VI SD materi kondisi politik negara anggota ASEAN. Dengan pengembangan media ini diharapkan dapat membantu pelaksanaan pembelajaran agar lebih optimal, serta dapat mambantu siswa agar lebih memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa pemasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya fasilitas pembelajaran bagi siswa seperti sumber belajar yang masih terbatas pada buku siswa.
2. Kurangnya antusias siswa terhadap materi yang banyak hafalan
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran IPS berlangsung yaitu hanya bersumber dari buku guru, buku siswa, dan peta yang terpasang di depan kelas.
4. Hasil belajar siswa rendah, banyak siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70.

## **1.3 Cakupan Masalah**

Cakupan masalah dilakukan agar penelitian lebih terfokus dan spesifik, sehingga permasalahan yang dibahas tidak terlalu luas. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti hanya membatasi pada masalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran IPS berlangsung. Pengembangan media pembelajaran *smart box of ASEAN* dilaksanakan di kelas VI

Sekolah Dasar semester 1 pada muatan pelajaran IPS tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup. Penelitian dilaksanakan di Gugus Sultan Agung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak, untuk uji pemakaian produk akan dilaksanakan di SD Negeri Wilalung 2 sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Wilalung 3 sebagai kelas kontrol.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *smart box of ASEAN* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran IPS ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *smart box of ASEAN* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran IPS ?
3. Bagaimana validitas media pembelajaran *Smart Box of ASEAN* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran IPS ?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *smart box of ASEAN* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran IPS ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah mengenai pengembangan media pembelajaran *smart box of ASEAN*, tujuan yang diharapkan peneliti setelah melakukan penelitian sebagai berikut :

1. Menggali kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *smart box of ASEAN* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran IPS
2. Mendesain pengembangan media pembelajaran *smart box of ASEAN* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran IPS
3. Menganalisis validitas media pembelajaran *smart box of ASEAN* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran IPS
4. Menganalisis efektivitas media pembelajaran *smart box of ASEAN* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran IPS

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian media pembelajaran *smart box of ASEAN* dapat dijadikan sebagai teori pendukung pada penelitian selanjutnya dan sumber referensi pengembangan media dalam dunia pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat berarti bagi :

1. Siswa
  - a. Menumbuhkan antusiasme siswa khususnya dalam mempelajari materi karakteristik negara-negara anggota ASEAN melalui media pembelajaran *smart box of ASEAN*.
  - b. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan inovatif dengan media pembelajaran *smart box of ASEAN*.
  - c. Meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya aspek kognitif (pengetahuan)
2. Guru
  - a. Guru dapat memakai media *Smart Box of ASEAN* sebagai media pembelajaran yang inovatif.
  - b. Guru termotivasi agar bisa membuat inovasi media pembelajaran yang inovatif.
3. Sekolah
  - a. Menambah produk pengembangan bahan belajar berupa media pembelajaran *smart box of ASEAN*.
  - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengembangan media pembelajaran di sekolah.
  - c. Hasil penelitian juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan sekolah yang semakin maju.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Media pembelajaran *smart box of ASEAN* yang dikembangkan oleh peneliti memuat materi kondisi politik negara ASEAN mata pelajaran IPS pada Tema 1 Sub Tema 3 Pembelajaran 1 dengan KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN. Dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *smart box of ASEAN* yang dikembangkan berbentuk kotak ukuran 25 cm x 25 cm yang dilengkapi dengan penutup. Jika penutup dibuka sisi-sisi kotak dapat mekar membentuk jaring-jaring kubus.
2. Media pembelajaran *smart box of ASEAN* berisi materi mengenai “kondisi politik dari 10 negara anggota ASEAN” memiliki *layout* sebanyak tiga lapis. Ukuran *layout* setiap lapisan berbeda-beda. *Layout* lapisan pertama memiliki ukuran 25 cm x 25 cm, *layout* lapisan kedua memiliki ukuran 20 cm x 20 cm, dan *Layout* lapisan ketiga memiliki ukuran 15 cm x 15 cm.
3. Media pembelajaran *smart box of ASEAN* terdiri dari tutup box dan box besar yang sisinya dapat terbuka.
  - a. Bagian luar tutup box terdapat cover dan gambar logo ASEAN. Bagian luar kotak pada salah satu sisinya terdapat petunjuk cara penggunaan media pembelajaran *smart box of ASEAN*.
  - b. Bagian dalam tutup box berisi tentang KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.
  - c. Bagian kotak terdapat 3 lapisan. Lapisan pertama terdiri dari empat sisi, lapisan kedua terdiri dari empat sisi dan lapisan ketiga terdiri dari 2 sisi. Jika dihitung sisi dalam kotak berjumlah 10 sisi sesuai dengan 10 negara anggota ASEAN.
  - d. Dalam media pembelajaran *smart box of ASEAN* juga terdapat kotak kecil yang berukuran 12 cm x 12 cm, berisi puzzle yang dapat digunakan untuk permainan dalam pembelajaran.
4. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *smart box of ASEAN* berupa papan triplek, engsel, lem kayu, kertas rekat atau wallpaper, kardus bekas, kertas *buffalo*, kertas asturo, lem kertas, *double tape*, serta hiasan

lainnya.

5. Setiap sisi dari media pembelajaran *smart box of ASEAN* terdapat amplop yang memuat kondisi politik dari satu negara anggota ASEAN mulai dari kepala negara, kepala pemerintahan, ibu kota negara, lagu kebangsaan, mata uang disertai gambar bendera, lambang negara, dan sebagainya.
6. Materi dalam media pembelajaran *smart box of ASEAN* dikemas secara menarik dan disertai gambar-gambar.
7. Media pembelajaran *smart box of ASEAN* yang dikembangkan memiliki banyak variasi warna setiap sisinya sehingga terlihat menarik.
8. Media pembelajaran *smart box of ASEAN* dapat digunakan secara mandiri maupun secara kelompok.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan pada pengembangan media pembelajaran *smart box of ASEAN*, berikut ini uraiannya:

#### **1.8.1 Asumsi**

Penelitian ini berpijak pada asumsi-asumsi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *smart box of ASEAN* dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran *smart box of ASEAN* dapat dijadikan pendukung perangkat pembelajaran yang sudah tersedia, untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **1.8.2 Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *smart box of ASEAN* ini adalah pengembangan media pembelajaran *smart box of ASEAN* ini hanya terbatas pada muatan pelajaran IPS kelas VI KD : 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN. Materi kondisi politik negara anggota ASEAN.