

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperoleh dan memperluas pengetahuan dalam rangka pembentukan nilai, sikap dan juga perilaku. Pendidikan juga merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan siswa melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya dalam menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

Menurut Imran, dkk (2018:3), “pendidikan adalah satu sistem perubahan sikap serta perilaku seorang atau kelompok dalam mendewasakan manusia atau peserta didik lewat usaha pengajaran serta kursus”. Pendidikan tidak hanya sebatas meningkatkan kemampuan berpikir saja melainkan pendidikan juga dapat mengembangkan sikap dan keterampilan seseorang.

Melalui pendidikan, manusia dapat menjadi insan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bermoral, berakhlak mulia, berilmu,

kerja keras, kreatif, mandiri, serta peduli lingkungan. Hal ini sejalan dengan pembelajaran IPS pada kurikulum 2013 menuntut adanya keterpaduan antara disiplin ilmu geografi, sosiologi, ekonomi dan sejarah. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Menurut Trianto (2014:171) “IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: Sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, filsafat dan psikolog sosial, yang mengacu pada kurikulum 2013, salah satu materi IPS yang diajarkan yaitu materi tentang keragaman budaya Indonesia dan khusus di kelas IV yang dipelajari budaya difokuskan ke provinsi setempat, yang artinya jika siswanya berada di provinsi Sumatera Barat maka siswa harus mengenal keberagaman budaya Sumatera Barat dikarenakan Sumatera Barat memiliki budaya yang beragam maka untuk membantu guru dalam mengenalkan budaya tersebut melalui pembelajaran IPS, maka dari itu untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk dipahami dan dipelajari oleh siswa. Karena media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Ibrahim (dalam Alfiani, 2018:6), “media pembelajaran adalah segala unsur yang digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran)

sehingga dapat memicu perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang mencapai tujuan belajar.”

Menurut Arsyad (2014:19) “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran di SDN 16 Nan Sabaris masih banyak kelemahan dalam memanfaatkan media yang digunakan pendidik, gambar yang terdapat pada media pembelajaran di sekolah masih menggunakan buku tema, serta cenderung menggunakan gambar yang ada di dinding kelas seperti peta, rumah adat, dan tarian daerah yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 16 Nan Sabaris pada tanggal 15-16 November 2021 bahwasanya: Peneliti dapat melihat secara langsung dalam pembelajaran media yang digunakan oleh guru dalam kelas cenderung menggunakan gambar yang ada di buku tema serta gambar yang ada di dinding kelas seperti peta, gambar rumah adat dan tarian yang ada di Indonesia dengan jumlah yang terbatas.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas IV mengatakan bahwa “Dalam memberikan sebuah materi khususnya pada mata pelajaran IPS diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan kurikulum 2013, selama proses pembelajaran guru hanya menyampaikan keragaman budaya yang ada disekitar tempat siswa tinggal hanya gambar yang didinding kelas seperti peta, gambar rumah adat dan tarian serta buku tema, dan

buku siswa sebagai sumber belajar, dan siswa diberikan catatan serta tugas”. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlunya upaya untuk Pengembangan media yang dirancang dengan kartu bergambar ini sangat membantu peserta didik dalam mengenal budaya yang ada di Indonesia seperti rumah adat, tarian dan pakaian yang ada di Indonesia khusus Sumatera Barat untuk kelas IV.

Satriana (2013:15) berpendapat bahwa *flashcard* adalah media visual berupa kartu yang membuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan, sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media kartu bergambar atau *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, di mana gambarnya dapat berasal dari buatan sendiri atau gambar/foto yang sudah ada, media yang berbentuk media cetak yang berisi ringkasan berupa materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Dalam Pembelajaran IPS Kartu Bergambar Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran guru belum maksimal menggunakan media sebagai pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Belum tersedianya media pembelajaran untuk menunjang atau membantu guru dalam mengenal Keragaman Budaya Sumatera Barat di SDN 16 Nan Sabaris.
3. Guru cenderung menggunakan media yang ada pada buku tema dan pada dinding kelas yang dimana jumlahnya juga terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan agar penelitian ini terarah maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Kartu Bergambar Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 16 Nan Sabaris dengan KD 3.2 "Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang yang difokuskan pada keberagaman budaya di Sumatera Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media kartu bergambar pada materi keberagaman budaya IPS kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid.
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media kartu bergambar pada materi keberagaman budaya IPS kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria praktis.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran pada kartu bergambar materi keberagaman budaya IPS untuk siswa kelas IV di sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran kartu bergambar pada materi keberagaman budaya IPS untuk siswa kelas IV di sekolah dasar yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Siswa

Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman siswa dalam materi keragaman budaya dan siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dalam penggunaan media kartu bergambar. Sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas pendidikan sekolah, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Sebagai penambah pengetahuan dan keterampilan dalam membuat bahan ajar dan media berupa media.

5. Bagi Peneliti Lain

Dengan menggunakan media kartu bergambar nusantara ini pada mata pelajaran IPS dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media kartu bergambar bagi penelitian lain.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang di hasilkan pada pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk atau perangkat pembelajaran yang dihasilkan adalah berupa media pembelajaran IPS berupa kartu gambar untuk kelas IV SD, yang di desain menggunakan aplikasi *canva* di perangkat *computer* atau *handphone*. Pada aplikasi *canva* terdapat fitur-fitur yang menarik dan sudah disediakan seperti template, warna, tulisan dan bentuk gambar yang menarik agar siswa lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memmuat materi yang terdalam dalam KD 3.2. “Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi tentang “keragaman budaya sumatera barat” yang diperuntukan bagi siswa kelas IV sebagai sumber belajar interaktif, serta menambah pengetahuan tentang budaya ditempat tinggalnya.

4. Produk kartu bergambar ini berisi beberapa bagian yaitu cover, daftar isi, kompetensi inti, Kompetensi dasar. Pada setiap materi pembelajaran terdapat kantong kartu bergambar yang bisa ditarik yang berukuran $6\text{ cm} \times 6\text{ cm}$, dan pada lembar diskusi peserta didik kartu bergambar dibuat seperti kartu yang berisikan gambar dan tulisan yang bisa di tempel dan berukuran $6 \times 5\text{ cm}$.
5. Pada media terdapat materi , petunjuk menggunakan median dan beberapa pertanyaan didalam tabel yang akan membimbing siswa dalam memahami pelajaran meskipun siswa belajar secara mandiri
6. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam prese pembelajaran sehingga dapat merangsang minat belajar siswa.
7. Media dibuat dengan ukuran A4 ($21\text{ cm} \times 29,7\text{ cm}$). Media juga dilengkapi dengan berbagai warna dan gambar-gambar yang menarik.