

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan diri.¹

Pendidikan sebagai dasar sebuah proses pengembangan sumber daya manusia agar memperoleh kemampuan sosial dan perkembangan individu yang optimal memberikan relasi yang kuat antara individu dengan masyarakat dan lingkungan budaya sekitarnya. Lebih dari itu pendidikan merupakan proses belajar dimana seseorang diharapkan mampu memahami dirinya, orang lain, alam dan lingkungan budayanya. Atas dasar inilah pendidikan tidak terlepas dari budaya yang melingkupinya sebagai konsekuensi dari tujuan pendidikan yaitu mengasah rasa, karsa, dan karya.²

Tujuan Pendidikan juga sangat dibutuhkan dari berbagai macam pihak, mulai dari pemerintahan yang mengambil kebijakan-kebijakan

¹ Undang-Undang Republik Indonesia, *Nomor 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional*, pasal 1.

² Intan Purnama Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD Negeri 159 Palembang," 2021.

strategis di dunia Pendidikan. Sekolah merupakan tempat menuntut ilmu, guru sebagai pendidik didalam proses pembelajaran dikelas dan peserta didik sebagai siswa.

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan optimal.³

Dalam suatu pembelajaran guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, inovatif, dan kreatif. Salah satunya yaitu Indonesiaku kaya budaya, yang di amana memperkenalkan kepada siswa tentang keberagaman suku dan kebudayaan yang ada di Indonesia. Mulai dari tari tradisional banten, alat music tradisoanal banten, rumah adat tradisional banten, bahasa, makanan tradisional Banten. Oleh karena ini pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam upaya memperkenalkan peserta didik terhadap kebudayaan yang ada di Indonesia.

Dengan adanya penggabungan budaya lokal yang dikembangkan sebagai suatu alternatif dengan kondisi buku ajar yang saat ini digunakan masih sangat umum. Melalui perkembangan media *smartbox* berbasis Budaya Lokal Banten, siswa akan mengerti pada kondisi lingkungan

³ Sari.

Masyarakat, sehingga dapat menjadikan suatu proses pembelajaran yang bermakna dan juga dapat menumbuhkan minat belajar pada siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Ilmu pengetahuan alam itu yang berisi tentang fenomena-fenomena yang terjadi pada tumbuhan, organ manusia, dan tumbuhan, sedangkan ilmu pengetahuan sosial yang berisi tentang kesosialan manusia terhadap lingkungan sekitar.

Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah

dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.⁴

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu dan memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya dan mengembangkan

⁴ Kemendikbud, "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA," *Merdeka Mengajar*, 2022.

pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁵

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, untuk menyampaikan pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan refleksi siswa sehingga terjadi proses belajar. Media pembelajaran sangat membantu dalam membuat pelajaran menjadi menarik, memungkinkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar, memperjelas pentingnya bahan ajar, melibatkan siswa dan mendiversifikasi metode pembelajaran. Dalam hal ini menjadikan siswa aktif dan tidak monoton dalam pembelajarannya sangat membantu guru dalam proses pembelajaran.⁶

Media sangat sekali diperlukan untuk membantu siswa memahami pelajaran. Arti lingkungan belajar serba guna diikuti oleh siswa, Penggunaan media masa membantu guru dan siswa untuk belajar, Tujuan pembelajaran mudah dicapai dengan media yang tepat. Bahwa pemanfaatan lingkungan belajar dapat direncanakan dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa, memberikan kesempatan dan pilihan kepada siswa sesuai dengan gaya belajarnya, memungkinkan gaya inovatif. Lingkungan belajar yang dibutuhkan. Menyesuaikan menggunakan ciri materi & ciri siswa.

⁵ Kemendikbud.

⁶ Sheila Septiana Rahayuningsih, Tritjahjo Danny Soesilo, and Mozes Kurniawan, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 1 (2019): 11–18, <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>.

Pembelajaran sebagai lebih jelas, lebih menarik, lebih bervariasi & lebih interaktif.⁷

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.⁸

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut: Alat-alat Visual dan Alat-alat Audio. Alat-alat visual menjadi dua yaitu: alat visual dua dimensi dan alat visual tiga dimensi. Alat visual tiga dimensi merupakan alat-alat yang dapat diperlihatkan rupa atau bentuknya, yang kita kenal sebagai alat peraga. Alat peraga ini memiliki ukuran Panjang, lebar, dan tinggi. Media pembelajaran *smartbox* juga termasuk ke alat visual tiga dimensi atau yang disebut dengan alat peraga. Media ini berupa handmade yang dibuat dari karton manila.

Kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar antara lain memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam

⁷ Sukaryanti, Ayu, Sylvia Lara Syaflin, and Lara Syaflin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD', 7.1 (2023), 140–49.

⁸ Dewi and Budiana, "Media Pembelajaran Bahasa. Malang," *UB Press.*, 2018.

bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka, mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera, penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, dan serta dengan sifat yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri.⁹

Dalam proses pembelajaran, guru dalam mengajarkan materi keberagaman budaya masing sering menggunakan metode ceramah. Selain itu juga dalam kegiatan pembelajaran masih banyak siswa yang bercanda dan lari-larian didalam kelas sehingga pembelajaran tidak kondusif, dan guru tidak memanfaatkan media untuk mendukung suatu proses pembelajaran, karena pembelajarang yang sangat monotoon, maka guru tidak bisa mengetahui dan mengukur keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Tidak adanya kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi terlebih dahulu, baik secara kelompok maupun mandiri, hal ini berdampak kepada hasil belajar yang rendah.¹⁰

Dalam hal seperti ini harus menggunakan pembelajaran yang sangat menarik agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal,

⁹ Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD Negeri 159 Palembang."

¹⁰ ObajaDwi Handoko, "Model Pembelajaran Problem Based Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku," *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2018, 231–36.

maka perlu adanya kolaborasi dengan alat peraga yang sangat menarik perhatian peserta didik agar termotivasi mengikuti pembelajaran, kemudian meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran dan tercapainya suatu proses pembelajaran. Pada pelajaran IPAS khususnya ips itu kebanyakan hanya mendengarkan guru menjelaskan saja sehingga peserta didik merasa bosan dengan materi yang sedang dijelaskan oleh guru tersebut.

Untuk mengatasi pemahaman siswa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar, yang diharapkan maka guru dapat memperkenalkan pembelajaran yang dimana tadinya berpusat hanya pada guru saja menjadi berpusat kepada siswa sementara guru hanya sebagai fasilitator saja. Sehingga guru dituntut harus bisa menciptakan media yang inovatif dan kreatif mungkin. Kemudian dengan adanya media yang inovatif dan kreatif tersebut diharapkan kegiatan belajar mengajar didalam kelas lebih aktif, kreatif, efektif, efisien, dan kondusif lalu memberikan rasa nyaman juga terhadap peserta didik tersebut.

Sedangkan salah satu permasalahan yang ditemukan diantaranya yaitu pengetahuan yang didapatkan oleh siswa masih kurang, contohnya siswa belum mengetahui pengetahuan tentang keberagaman budaya lokal yang disekitar mereka tinggal, sehingga siswa tidak dapat memahami pentingnya dalam melestarikan keberagaman budaya lokal yang ada disekitar, buku yang digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran dikelas kurang

menarik dan terlalu banyak bacaannya, sehingga beberapa siswa yang tidak memiliki minat dalam belajar terkadang cenderung malas membacanya, dan materi yang diajarkan cenderung membosankan bahkan sulit. Maka dengan adanya penerapan media pembelajaran yang digunakan berbasis media *smartbox* diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil dalam belajar serta kemampuan dan keefektifan dalam memahami soal pembelajaran dan memberi perubahan dalam proses pembelajaran, dengan diterapkannya media *smartbox* dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran tersebut, pembelajaran di kelas akan lebih aktif, komunikatif, variatif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena Manfaat menggunakan media *smartbox* tersebut dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar dan juga dengan adanya bimbingan guru maka dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media *smartbox* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman pada pembelajaran untuk siswa kelas IV.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, dapat diklasifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Saat guru menyampaikan materi peserta didik kurang berantusias dalam pembelajaran tersebut

2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran karena hanya terpaku kepada buku saja.
3. Sulitnya peserta didik memahami dalam pembelajaran IPAS tersebut.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *smartbox* pada pembelajaran tema Indonesiaku kaya Budaya di kelas IV sekolah dasar yang praktis?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *smartbox* tersebut?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan sebuah produk berupa media *smartbox* pada pembelajaran tema Indonesiaku kaya Budaya di kelas IV sekolah dasar yang praktis.
2. Untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan *smartbox* dan untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan dan keefektifan.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar dan juga dengan adanya bimbingan guru maka dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran.
2. Secara praktis, dalam hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:
 - a. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk pembelajaran yang lebih mudah dan menarik. Dengan media *smartbox* ini peserta didik dapat lebih menyenangkan dalam belajar.
 - b. Bagi guru, memberikan alternatif untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Dengan penggunaan media *smartbox*, guru dapat membantu peserta didik untuk memahami dan mengerti pembelajaran dikelas.
 - c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat membuat produk tentang penggunaan media *smartbox* dan penelitian ini nantinya bisa menjadi bekal untuk mengajar ketika sudah menjadi seorang guru.

F. Spesifikasi Produk

Rencana produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yakni berupa pengembangan media *smartbox* yang disesuaikan dengan materi dalam pembelajaran IPAS adapun spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *smartbox* disesuaikan pada materi pelajaran satu subtema
2. Media dirancang dengan menggunakan bahan dasar triplek agar media *smartbox* tersebut lebih bagus dan tahan lama.
3. Media *smartbox* yang dibuat dengan menggunakan kertas karton yang dibikin secara berlapis dengan bahan karton, kertas hvs, dan lem fox. Yang dimana pada sisi sebelah kanan dan kirinya diberi penunjang berupa paku kecil dan pita agar tetap berdiri.
4. Media *smartbox* berisi materi keberagaman budaya lokal Banten khususnya pakaian, tari, alat music, kerajinan, rumah, Bahasa, makanan, dan senjata.
5. Media yang dikembangkan, media *smartbox* yang didalamnya dibuat semenarik mungkin agar pembelajaran efektif dan siswa lebih paham dan semangat disetiap pembelajarannya.

G. Sistematika Penulisan

Sistematis penulisan dalam penelitian ini tebagi kedalam lima bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk, Sistematika Produk.

BAB II Kajian Teori, terdiri dari: kajian Teori, Media Pembelajaran *Smartbox*, Konsep IPAS, Budaya Lokal Banten, Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Berpikir.

BAB III Metodologi Penelitian, terdiri dari: Tempat dan waktu Penelitian, Model penelitian pengembangan, Tahap Pengembangan, Uji coba produk.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, terdiri dari : Hasil penelitian (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi), Pembahasan.

BAB V Penutup, terdiri dari: Penutup dan Saran