

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPAS merupakan gabungan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Integrasi mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka Belajar didasarkan pada teori perkembangan kognitif Piaget yang mengemukakan bahwa anak diusia Sekolah Dasar cenderung melihat dunia secara utuh dan terpadu (Wahyudin dkk., 2024). Secara sederhana, IPAS dapat dipahami sebagai gabungan pengetahuan alam dan pengetahuan sosial yang tersusun secara logis dan sistematis, dengan memperhatikan hubungan antara sebab akibat (Kemendikbud, 2022). Pendidikan IPAS memegang peran utama dalam membangun Profil Pelajar Pancasila, yaitu profil ideal peserta didik Indonesia. Melalui IPAS peserta didik didorong mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi pada berbagai fenomena di alam sekitar. Mata Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) berfokus terhadap penyelidikan benda nyata dan fenomena sosial yang ditemukan di alam semesta. Pendekatan ini didasarkan pada pengalaman empiris, yaitu pengalaman nyata yang dialami individu secara langsung. Pembelajaran IPAS menggunakan langkah-langkah sistematis dan menerapkan cara berfikir logis untuk mengantarkan peserta didik pada pemahaman mendalam.

Proses belajar IPAS diatur dalam bentuk proyek *problem based learning* yang mana mengintegrasikan berbagai konten atau materi pembelajaran. Setiap proyek dirancang agar tercapai elemen kompetensi IPAS, yang mencakup 3 (tiga) elemen literasi saintifik yaitu konteks sains, proses sains dan konten sains. Elemen-elemen ini dikontekstualisasikan dengan

karakteristik setiap bidang keahlian, kondisi daerah tempat tinggal atau sekolah juga konten/materi esensial. Digabungkannya pembelajaran IPA dan IPS di sekolah dasar menurut keputusan kepala BKSAP Nomor 033/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran mata pembelajaran IPAS karena tantangan yang dihadapi kian bertambah setiap waktu. Adapun capaian pembelajaran pada Fase B diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik antara lain, mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan baru yang telah diperoleh juga menggali konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang saling berkaitan di lingkungan sekitar (Kemendikbud, 2022). Hal ini memungkinkan peserta didik untuk melihat hubungan antara disiplin ilmu dan menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan nyata.

Pendidik memiliki kebebasan untuk berinovasi dalam menyusun pembelajaran IPAS yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sebagaimana dikemukakan oleh Sherly dkk (Rahmadayanti dan Hartono, 2020). Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi pendidik dan peserta didik untuk berinovasi, belajar secara mandiri dan mengembangkan kreativitas. Kelas IV Sekolah Dasar merupakan masa yang tepat untuk memupuk rasa cinta tanah air dan apresiasi terhadap budaya bangsa. Adapun materi pembelajaran keberagaman budaya dirancang untuk mengantarkan peserta didik dalam perjalanan menjelajahi kekayaan budaya Nusantara (Kemendikbudristek BSKAP, 2022). Melalui materi ini, peserta didik akan diajak untuk mengenal mayoritas keragaman budaya dari lima pulau terbesar di Indonesia, yakni Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Papua. Materi Pembelajaran Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar diharapkan

menjadi langkah awal dalam menumbuhkan generasi muda yang cinta tanah air dan menghargai keragaman budaya bangsa.

Observasi dan wawancara yang peneliti laksanakan pada tanggal 16 oktober 2024 salah satu permasalahan yang dihadapi selama proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah 08 Dau minimnya partisipasi peserta didik. Tingkat partisipasi peserta didik yang kurang dikarenakan kurangnya motivasi untuk belajar serta ketidakpahaman tentang konsep materi yang diajarkan. Hal ini sering kali terjadi pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya, akibatnya mempengaruhi hasil belajar mereka. Ketika peserta didik tidak aktif, mereka sulit memahami konsep-konsep yang diajarkan dan seringkali kesulitan menyelesaikan tugas. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, berdasarkan pengalaman peneliti saat melakukan PLP pada tahun 2024 di SD Muhammadiyah 08 Dau, pendidik sudah menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi, serta bahan ajar dan LKPD sudah tersedia dengan baik. Pendidik sudah berusaha melakukan perencanaan dalam bentuk modul ajar yang diteliti dan terbukti sangat efektif dan ketersediaan LKPD sudah memumpuni, akan tetapi berkenaan media pembelajaran di SD Muhammadiyah 08 Dau masih kurang bervariasi. Berdasarkan fakta yang sudah dipaparkan terlihat bahwa adanya suatu masalah yang perlu dicari solusi, solusi kali ini yang cocok dalam pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya dan sesuai dengan karakteristik peserta didik adalah media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar).

Media Pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) pada mata pembelajaran IPAS materi tentang keberagaman budaya kelas IV Sekolah

Dasar. Media pembelajaran ini menggunakan media papan lingkaran berputar dengan lima rumah adat dan satu peti yang berisi ornamen tentang keragaman budaya, seperti upacara adat, tarian adat, pakaian, senjata, serta alat musik untuk setiap pulau besar Indonesia. Serta dilengkapi dengan peta pulau Indonesia dan peta harta budaya yang berisi informasi keberagaman budaya untuk setiap pulau. Pengembangan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) menawarkan pengalaman belajar IPAS yang konkret, kreatif dan kolaboratif. Media pembelajaran adalah komponen utama dalam kegiatan belajar mengajar yang memiliki peran signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran IPAS yang menarik dapat meningkatkan minat, motivasi serta hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sarina & Hasanah, 2022) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Rumah Adat pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar, .Sebagaimana penelitian Sarina dan Hasanah terdapat perbedaan dan keunggulan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yakni miniatur yang dibuat oleh peneliti yang disajikan lebih dari satu serta konten materi lebih lengkap dan beragam. Adapun penelitian (Anggraini & Kristin, 2022) yang mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian oleh Anggraini dan Kristin terdapat perbedaan dan keunggulan yang dilakukan peneliti, dimana media pembelajaran berbasis monopoli hanya bisa digunakan 4-5 orang, sedangkan

media pembelajaran yang peneliti kembangkan dapat digunakan lebih dari satu kelompok yang berisikan 6-8 peserta didik (Meina Candra Anggraini, 2022).

Penelitian lain yang dilakukan (Islamiyah & Kristin, 2024) juga dalam pengembangan media Papin Kerdaya (Papan Pintar Keberagaman Budaya Indonesia) sebagai media pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Islamiyah dan Kristin terdapat perbedaan dan kelebihan dalam penelitian yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu pada penelitian Islamiyah dan Kristin menggunakan media dua dimensi sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran gabungan antara dua dimensi dan tiga dimensi, sehingga peserta didik dapat melihat konten lebih luas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dengan adanya kekurangan pada penelitian sebelumnya, harapan peneliti memperbaiki menjadi lebih sempurna dengan mengembangkan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar). Berbagai penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPAS yang inovatif dan kreatif perlu terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Pendidik perlu dibekali dengan kemampuan dan pengetahuan dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang efektif untuk menunjang proses belajar mengajar.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) pada mata pembelajaran IPAS untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?”.

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini bertujuan “Untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) pada mata pembelajaran IPAS untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar”.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) dirancang sebagai sebuah inovasi dalam pengajaran keberagaman budaya di Indonesia. Media ini menyajikan materi secara komprehensif melalui representasi lima pulau besar Nusantara, yang dilengkapi dengan benda konkret miniatur rumah adat dan ornamen pendukung sebagai media visual yang autentik. Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta didik pada proses pembelajaran. Berikut adalah spesifikasi media yang telah dirancang:

1. Dari aspek konten

a. Capain Pembelajaran

Peserta didik mengenal keberagaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodesasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

b. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat mengidentifikasi mayoritas keberagaman budaya yang ada di lima pulau besar Indonesia, yaitu Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Papua.

c. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik dapat menyebutkan mayoritas keberagaman budaya yang ada di pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Papua dengan benar. (C1)
- 2) Peserta didik dapat menjelaskan karakteristik mayoritas keberagaman budaya (rumah adat, pakaian adat, tarian adat, upacara adat, alat musik adat dan senjata adat) yang berada di pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Papua dengan jelas. (C2)
- 3) Peserta didik dapat menganalisis perbedaan keberagaman budaya yang ada di lima pulau besar Indonesia dengan baik. (C4)
- 4) Peserta didik dapat mendemonstrasikan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) dengan baik. (P2)

2. Dari aspek media

- a. Media pembelajaran Lima Pulau Berputar ini dirancang dengan platform utama berupa papan bulat yang dilengkapi mekanisme rotasi serta peta lima pulau dengan warna yang berbeda sebagai konsep awal pembelajaran.
- b. Media pembelajaran Lima Pulau Berputar terdapat beberapa ornamen, yaitu:

- 1) Ornamen utama pada media pembelajaran Lima Pulau Berputar ini terdiri dari lima miniatur rumah adat yang memiliki fungsi sebagai representasi visual dari keberagaman budaya Indonesia, juga tempat untuk memasang ornamen gambar kekayaan budaya.
- 2) Ornamen pendukung terdapat peti harta budaya yang menyimpan beragam ornamen gambar yang merepresentasikan kekayaan budaya Nusantara, seperti upacara adat, pakaian adat, tarian adat, senjata adat termasuk alat musik dilengkapi dengan bagian runcing di bawahnya yang berfungsi sebagai penyangga agar dapat ditancapkan pada media pembelajaran.
- 3) Ornamen pendukung lainnya terdapat peta harta budaya yang berisi informasi setiap pulau.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) dilatarbelakangi oleh adanya tantangan dalam mengajarkan materi tentang keberagaman budaya kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Dengan menghadirkan media yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan keaktifan, memotivasi peserta didik, serta mencapai tujuan pembelajaran, yakni meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep keberagaman budaya. Peserta didik yang menggunakan media pembelajaran konkret dan menarik cenderung lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka (Rohani, 2020).

Melalui pengembangan media pembelajaran ini, dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini bisa dijadikan

sebagai rujukan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan efektif seperti media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar). Penggunaan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) merupakan angin segar dalam dunia pendidikan. Inovasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi belajar dan pemahaman peserta didik serta memberikan kesempatan bagi pendidik untuk menggunakan media sesuai dengan keberagaman yang ada di tempat tinggalnya dengan menciptakan media pembelajaran yang lebih beragam dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan mendorong pembelajaran aktif dan bermakna, media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Peneliti mengasumsikan bahwa pengaplikasian media konkret dengan pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) pada materi keberagaman budaya dapat memfasilitasi proses belajar mengajar di kelas, serta menaikkan minat serta hasil belajar peserta didik. Sebagaimana yang dibuktikan dalam penelitian terdahulu oleh Anggraini dkk., 2022; Sarina dan Hasanah, 2022; dan Annisaa Anggun Islamiyah, 2024. Dengan menggunakan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar), diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajarmengajar dan lebih mampu menyerap materi keberagaman budaya dengan baik.

Agar penelitian ini lebih terfokus, masalah yang dibahas disederhanakan untuk mencakup isu-isu utama yang perlu dipecahkan guna mencapai hasil

optimal terhadap produk yang ingin dikembangkan. Penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) menggunakan model pengembangan *ADDIE*, dengan batasan materi pada pembelajaran IPAS yang merujuk pada materi Keberagaman Budaya di kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga dihasilkan produk yaitu media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) yang berfokus pada pembelajaran IPAS dengan pembatasan hanya pada materi Keberagaman Budaya.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran atau pemahaman dalam judul skripsi ini, perlu diberikan definisi operasional terhadap beberapa istilah kunci yang digunakan dalam judul skripsi sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Proses perancangan, pengembangan, dan penyusunan berbagai jenis media atau alat bantu yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran agar mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik

2. Liput (Lima Pulau Berputar)

Media pembelajaran Liput (Lima Pulau Berputar) merupakan sebuah media pembelajaran visual yang menggabungkan media visual 2D dan 3D ke dalam suatu papan lingkaran berputar (*rotating circular board*).

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS adalah mata pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu kerangka pembelajaran.