

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Media bisa dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi virtual atau verbal. Media juga sering difahami sebagai mediator yang artinya penyebab atau alat membantu untuk mengatur hubungan yang efektif antara guru dan siswa dalam proses belajar. Di samping itu mediator bisa diartikan sebagai alat yang menyampaikan dan mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. (Mahmudah, 2022). Pada dunia pendidikan seringkali memanfaatkan media yang disebut dengan media pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah semua sarana yang membantu seorang pengajar dalam menyampaikan materi. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah, perantara, atau pengantar’ (Akbar et al., 2021). Menurut pendapat (Prananingrum et al., 2020) media pembelajaran ialah semua hal serta alat yang dapat mentransformasikan pesan yang dipakai dalam pembelajaran, dimana mampu untuk mencapai target yang diinginkan dalam pembelajaran, meningkatkan semangat para siswa sehingga dalam proses belajar mengajar tercipta suasana yang kondusif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan memberikan motivasi untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mampu menumbuhkan minat peserta didik dalam mempelajari hal baru. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik sekolah dasar dalam proses pembelajaran (Mahmudah, 2022). Pembuatan media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik saat proses pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran perlu adanya penggunaan alat bantu. Alat bantu yang dimaksud seperti halnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta ketersediaan sarana dan prasarana didalam kelas. Guru diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang sesuai pada proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka.

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 (Kemendikbud, 2022). Pembelajaran IPAS di SD tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media pembelajaran, sebab banyaknya materi pembelajaran IPAS yang sulit dijelaskan jika hanya mengandalkan lisan atau media cetak seperti buku.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas IV di SDN Pakiskembar 02 Malang pada tanggal 22 Oktober 2024 tersebut

memiliki 25 peserta didik. Hasil observasi dan wawancara didapatkan bahwa adanya permasalahan seperti peserta didik kurang antusias dan kurang memperhatikan guru. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peserta didik yang berbicara sendiri pada saat pembelajaran IPAS pada materi arah mata angin yang mengakibatkan peserta didik tidak bisa menjawab pertanyaan dan menjelaskan kembali materi yang baru saja disampaikan oleh guru. Hasil observasi dan wawancara didapatkan bahwa adanya permasalahan seperti peserta didik kurang antusias dan kurang memperhatikan guru.

Melihat dari hasil observasi di dalam kelas, guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti poster atau gambar-gambar yang berisi materi atau informasi pembelajaran. Guru sudah menggunakan kurikulum terbaru, yakni kurikulum merdeka. Berdasarkan informasi dari kepala sekolah terkait sarana pembelajaran didapatkan informasi bahwa tidak semua kelas memiliki sarana pembelajaran yang memadai terkhusus di kelas IV. Melihat dari permasalahan yang ditemukan peserta didik memerlukan media konkret interaktif yang dapat menambah pengetahuan serta antusias belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dianalisis kebutuhan dan permasalahan yang ada, perlu adanya alternatif pemecahan masalah yang memberikan suatu solusi. Alternatif pemecahan masalah yang bisa dilakukan yaitu dengan mengembangkan media konkret interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik, melihat dari sarana penunjang LCD Proyektor yang belum memadai,

maka perlu dikembangkan media konkret interaktif pada materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda kriteria sebagai berikut: 1) media konkret interaktif yang dapat mengatasi keterbatasan peserta didik, 2) media yang tidak memerlukan LCD Proyektor dalam pemanfaatannya, 3) media yang penggunaannya bisa dalam jangka waktu panjang. Menurut keunggulan media dan pembeda dari media lainnya yaitu media dapat digerakan dan dimainkan peserta didik. Adanya gambar yang dapat membuat peserta didik berfikir apa yang akan mereka lakukan, dan *flash card* yang memuat definisi dari setiap komponen dalam media.

Media nyata (konkret) ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi pembelajaran semakin jelas dan dapat dengan mudah dipahami siswa, karena media konkret dapat dimanfaatkan siswa dengan mengotak-atik benda secara langsung didalam proses pembelajaran (Bukori, 2020). Kesesuaian dalam memilih media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada peserta didik. Guru dapat menarik perhatian peserta didik menggunakan media konkret interaktif tersebut.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kusuma, Fariz Ardi 2024 ”Pengembangan Media Interaktif Yaduri (Gaya Dalam Kehidupan Sehari- hari) Berbasis Android Pada Pembelajaran Ips

Kelas 4 SD". Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, samasama mengembangkan media interaktif yang berkaitan dengan materi gaya kelas IV SD. Sedangkan perbedaannya terdapat pada penelitian terdahulu berbasis android yang berisi materi dan peragaan gaya sehari-hari, sedangkan penelitian saat ini berbasis media konkret interaktif yang berisikan materi, gambar-gambar dan peraga yang bisa dilakukan langsung oleh peserta didik.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Gheacheshita,Thalia Leonie.,(2024) menjelaskan bahwa media konkret Diorama Siklus Air menjadi sebuah solusi untuk meminimalisir permasalahan pada pembelajaran IPAS. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan media dapat dioperasikan dan realistik, sehingga penggunaan warna yang lebih menarik sesuai dengan karakter peserta didik agar menarik perhatian mereka, dan perlu adanya penambahan miniatur yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Perbedaan dari penelitian dahulu yaitu pada materi yang disampaikan. Sedangkan persamaannya dengan peneliti dahulu yaitu pada media konkret yang dapat dioperasikan dan memiliki visual yang realistik.

Media Interaktif pada materi pengaruh gaya terhadap gerak benda merupakan media visual yang berbentuk diagram. Dalam media tersebut terdapat beberapa langkah dalam penggunaannya yaitu, 1) Peserta didik memilih kertas, di dalam kertas tersebut terdapat warna yang berbeda, 2) Peserta didik mengambil kantung sesuai dengan warna yang didapat, 3) Menyusun puzzle yang ada dalam *flashcard* dan,4)

Mempraktekkan media sesuai dengan gambar yang sudah tersusun. Media ini memiliki gambar yang memiliki gambar interaktif yang dapat di gerakkan. Miniatur yang terdapat didalam media merupakan beberapa penerapan dari beragam gaya pada kehidupan sehari-hari. Tujuan dari pembuatan media interaktif adalah untuk menarik perhatian peserta didik dalam materi pengaruh gaya terhadap gerak benda.

Keunggulan dari media interaktif pada materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda yaitu banyaknya replika serta gambar yang ada didalamnya. Replika serta gambar tersebut interaktif. Media ini dapat membuat peserta didik bersemangat dalam menerima pembelajaran serta pemahaman pada materi pengaruh gaya terhadap benda dapat meningkat. Media ini dapat bertahan lama, sehingga dapat digunakan berkali-kali. Media ini dapat digunakan tanpa penggunaan koneksi internet yang dapat mempermudah peserta didik menggunakannya. Isi media ini bervariasi. Penggunaan media yang mudah sehingga siapa saja dapat menggunakannya

Melihat dari uraian latar belakang permasalahan serta kesepakatan bersama guru kelas, maka perlu dikembangkan suatu media yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar dengan judul “Pengembangan media konkret interaktif pada materi pengaruh gaya terhadap gerak benda dalam pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar” dimana media dirancang semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menerima materi pembelajaran dengan baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah, : Bagaimana pengembangan media konkret interaktif PAYADA (Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda) dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar

## **C. Tujuan Penelitian & Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan peneliti, maka dapat ditentukan tujuan penelitian pengembangan ini. Tujuan dilakukannya penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan media konkret interaktif PAYADA (pengaruh gaya terhadap benda) dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Pakiskembar 02 Malang?

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk dalam pengembangan media yang diharapkan yaitu :

### **1. Konten (isi)**

- a. Media konkret interaktif merupakan media yang memuat beragam komponen didalamnya seperti, materi, profil pengembang.

Media konkret interaktif sesuai dengan capaian pembelajaran dalam pembelajaran di kelas IV IPAS dengan materi Pengaruh gaya Terhadap Benda yang memuat sebagai berikut

Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman  IPAS	Peserta didik memahami bentuk dan fungsi panca indra;siklus hidup makhluk hidup; wujud zat dan perubahannya serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari; bentuk dan sumber energi serta perubahannya, gejala kelistrikan dan kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari; gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda; pergantian hari, cuaca,dan musim di lingkungan dan pengaruhnya terhadap kehidupan sehari-hari; peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat; keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya; perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya.

Tabel 1.2 Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran	Indikator
Peserta didik memahami gaya dan pengaruhnya terhadap gerak benda.	1.Peserta didik menyebutkan pengaruh gaya terhadap benda melalui media payada(C1) 2. Peserta didik menuliskan materi pengaruh gaya terhadap gerak benda melalui media payada(C1) 3.Peserta didik mengaitkan media payada dalam materi pengaruh gaya terhadap gerak benda(C4) 4.Peserta didik mempraktekkan pengaruh gaya terhadap gerak benda pada kehidupan sehari-hari(P3)

## 2. Konstruk

- a. Didesain menggunakan triplek berukuran 1 mm yang dibentuk persegi dan pada 2 sisi belakangnya terdapat 2 dinding. Didalamnya terdapat miniatur sumur,jalan raya beserta kendaraanya, pohon, miniature orang, dan miniature jungkat jungkit yang dapat digerakkan.
- b. Papan triplek berukuran 50 cm × 46 cm.
- c. Media ini dapat di bongkar pasang, sehingga memudahkan untuk dibawa kemana-mana.
- d. Media ini berwarna biru. Dimana warna biru memiliki simbol kepercayaan,keamanan,teknologi,kebersihan, dan perintah.
- e. Didesain menggunakan triplek berukuran 1 mm yang dibentuk persegi dan pada 2 sisi belakangnya terdapat 2 dinding. Didalamnya terdapat miniatur sumur,jalan raya beserta kendaraanya, pohon, miniature orang, dan miniature jungkat jungkit yang dapat digerakkan.
- f. Papan triplek berukuran 50 cm × 46 cm.
- g. Media ini dapat di bongkar pasang, sehingga memudahkan untuk dibawa kemana-mana.
- h. Media ini berwarna biru. Dimana warna biru memiliki simbol kepercayaan,keamanan,teknologi,kebersihan, dan perintah.
- i. Media tersebut dikembangan dengan keadaan sebenarnya, meliputi replika pohon dari triplek, replika sumur, replika jalan raya, replika orang, dan replika permainan.

- j. Selain itu peserta didik dapat mengamati media secara visual, media PAYADA dilengkapi dengan gambar dan flash card yang menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerak benda.

### **E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Pentingnya dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Konkret Interaktif PAYADA(Pengaruh Gaya Terhadap Benda)IPAS di kelas IV SD” yaitu :

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini berpotensi memberikan sumbangsiah pengetahuan pada pendidikan terutama pendidikan guru sekolah dasar, nantinya menjadi guru yang mampu membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar di sekolah.
- b. Sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media, khususnya media konkret.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peserta didik

Melalui media PAYADA (Pengaruh Gaya Terhadap Benda) diharapkan peserta didik mampu meningkatkan minat belajar dan fokus pada pembelajaran IPAS khususnya di kelas IV.

- b. Bagi Sekolah

Penelitian ini tidak hanya terfokus pada peserta didik atau pendidik. Manfaat penelitian ini bagi sekolah untuk memberikan

kontribusi pada sistem pendidikan terkhusus media pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Melalui media PAYADA (Pengaruh Gaya Terhadap Benda) diharapkan mampu memberikan dampak positif dan memberikan pengalaman bagi peneliti yang terlibat dalam pengembangan dan penggunaan media selama pembelajaran di kelas.

**F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

Pengembangan media konkret interaktif PAYADA (Pengaruh Gaya Terhadap Benda) IPAS dalam materi gaya mempunyai asumsi dan keterbatasan yaitu:

**1. Asumsi**

Adanya pembatasan masalah ini bertujuan untuk memberi batasan yang akan diteliti SDN Pakiskembar 02 Kab.Malang data yang didapatkan benar dan akurat.

- a. Peserta didik kelas IV SDN Pakiskembar 02 sudah mengetahui beragam jenis gaya antara lain; gaya gravitasi, gaya gesek, dan gaya otot.
- b. Peserta didik kelas IV sudah menguasai keterampilan membaca, sehingga Media Pembelajaran Interaktif Payada yang dikembangkan akan mampu digunakan dengan baik.
- c. Peserta didik kelas IV sebelumnya sudah mengenal media pembelajaran poster atau gambar

## 2. Keterbatasan

- a. Media konkret interaktif PAYADA hanya digunakan dalam pembelajaran IPAS dalam materi pengaruh gaya terhadap benda
- b. Pengembangan media konkret interaktif PAYADA diimplementasikan pada pembelajaran kelas IV

## G. Definisi Operasional

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran.

### 2. Media Kongkret Interaktif

Media kongkret interaktif adalah media yang melibatkan peserta didik secara aktif pada proses pembelajaran.

### 3. PAYADA (Pengaruh Gaya Terhadap Benda) merupakan media pembelajaran konkret. Isi dalam media tersebut memuat materi dan komponen yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

### 4. Karakteristik peserta didik kelas IV SD

Dalam usia anak sekolah dasar peserta didik sudah menguasai keterampilan menulis, membaca, dan menghitung.

### 5. Materi pengaruh gaya terhadap benda

Gaya merupakan dorongan atau tarikan. Adanya interaksi antar benda dapat menghasilkan gaya yang menyebabkan benda bergerak, berhenti bergerak, dan berubah bentuk.