

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di jenjang Sekolah Dasar. IPS merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak yang didominasi oleh teori-teori (Anggrayni, 2023). IPS umumnya mengkaji terkait dengan peristiwa, konsep, fakta, dan isu-isu sosial masyarakat (Aulia & Wandini, 2023). IPS mengarahkan masyarakat untuk berkembang dan memiliki analisis terkait dengan permasalahan-permasalahan yang ada. Sehingga, masyarakat dapat beradaptasi dengan teknologi yang selalu berkembang dan berubah. Oleh karena itu, pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS sangatlah penting. Dalam memberikan materi IPS, ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru agar pembelajaran tersampaikan dengan maksimal dan peserta didik memahami materi.

Banyak aspek yang mempengaruhi pemahaman siswa dalam pembelajaran, salah satunya adalah minat siswa untuk belajar dan menyimak materi. Minat dan semangat siswa yang rendah akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya (Setiawan et al., 2022). Pemahaman siswa pada materi pembelajaran juga memerlukan motivasi dari siswa untuk belajar sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap pelaksanaan proses pembelajaran, layaknya pernyataan Clayton (dalam Budiarti & Haryanto, 2016). Namun, kondisi ini bisa dioptimalkan dengan penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan

suatu kebutuhan yang diperlukan oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan pembelajaran (Adini et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran akan memberikan pembelajaran yang inovatif dan efektif. Pembelajaran di sekolah dasar yang inovatif dan efektif diharapkan meningkatkan minat belajar siswa (Juniarti & Affandi, 2021).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai perlu diperhatikan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam upaya memperbaiki pendidikan di Indonesia, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang mampu menaikkan minat belajar siswa sehingga untuk memahami materi yang disampaikan. Sehingga memahami materi pembelajaran akan menjadi hal yang mudah bagi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran yang terlaksana akan mudah dimengerti siswa. Penggunaan media pembelajaran bisa memberikan pengaruh positif kepada siswa dan memudahkan proses belajarnya (Pamungkas & Wantoro, 2020). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak hanya sebatas penyajian objek, melainkan juga mengajak siswa untuk berinteraksi dan ikut aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga, media pembelajaran merupakan pendukung dalam perangkat pembelajaran yang menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai upaya dalam mengonkretkan materi IPS (Asti & Roswita, 2022)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas IV SD Negeri Selisihan pada hari Senin, 13 Mei 2024 dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran belum dimaksimalkan, khususnya pada mata pelajaran IPS. Pada saat proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga terkesan monoton. Siswa hanya duduk

mendengarkan penjelasan guru dan beberapa kali diberikan kesempatan untuk berdiskusi. Kurangnya optimalisasi penggunaan media pembelajaran dan kurangnya semangat siswa untuk belajar menyebabkan siswa kesulitan memahami materi dan menjadi kurang aktif. Pembelajaran yang monoton akan memberikan siswa kesempatan yang lebih kecil dalam menunjukkan kemampuan dan kompetensinya (Devi & Werang, 2023). Pembelajaran yang dilakukan dengan kurang interaktif dan cenderung monoton merupakan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa menyerap materi sehingga menimbulkan rendahnya hasil belajar siswa (Ardana et al., 2023).

Berdasarkan data yang diambil dari nilai hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Selisihan pada mata pelajaran IPS, masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM. Data nilai hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1  
Data Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keputusan
1.	SDS 1	67	65,75	Di bawah KKM
2.	SDS 2	67	65,85	Di bawah KKM
3.	SDS 3	67	66,65	Di bawah KKM
4.	SDS 4	67	65	Di bawah KKM
5.	SDS 5	67	65,45	Di bawah KKM
6.	SDS 6	67	64,8	Di bawah KKM
7.	SDS 7	67	65,6	Di bawah KKM
8.	SDS 8	67	65,75	Di bawah KKM
9.	SDS 9	67	71,95	Di atas KKM
10.	SDS 10	67	74,4	Di atas KKM
11.	SDS 11	67	68,45	Di atas KKM
12.	SDS 12	67	66,15	Di bawah KKM
13.	SDS 13	67	62,1	Di bawah KKM
14.	SDS 14	67	72,95	Di atas KKM

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Selisihan cenderung lebih banyak yang berada di bawah KKM,

yakni 4 siswa nilainya di atas KKM dan 10 siswa nilainya di bawah KKM. Dengan data nilai hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini bisa dikarenakan minat belajar dan semangat belajar siswa yang rendah serta model, metode dan pendekatan yang dilakukan guru belum sesuai dengan karakteristik siswa. Berlandaskan kendala yang dihadapi, penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk membantu memberikan solusi.

Penggunaan media pembelajaran terbukti memberikan pengaruh positif dan efektif terhadap hasil belajar siswa (Hidayati et al., 2019; Nurjumiati et al., 2023). Berdasarkan penelitian tersebut, media pembelajaran sudah teruji memberikan dampak positif dan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang disampaikan.

Mengingat pentingnya kemampuan siswa untuk mampu memahami materi pembelajaran, maka diperlukan sebuah inovasi yang dilakukan sekaligus untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Solusi yang ditawarkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) berbantuan 3D model yang mendukung proses pembelajaran. CMC merupakan media pembelajaran visual yang mengajak siswa belajar sambil bermain sehingga dapat membuat siswa tertarik ke dalam proses pembelajaran (Sexcio & Dafit, 2022). CMC pada penelitian pengembangan ini merupakan media pembelajaran yang mengolaborasikan antara kartu materi, kartu cerita, kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Menurut Utiahman dalam (Gosachi & Japa, 2020), media berupa kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang memberikan dampak besar terhadap indera dan membantu siswa memahami dan mengingat. Media CMC

berbantuan 3D model dirancang sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat menumbuhkan imajinasi dan kemauan siswa untuk belajar terkait dengan materi yang disampaikan.

Media CMC yang dikembangkan juga didukung dengan 3D model sekaligus sebagai salah satu kebaruan penelitian. 3D model merupakan gambar yang dibuat memiliki kedalaman (panjang, lebar, volume, tinggi) yang dibuat mirip dengan keadaan sebenarnya namun tidak bisa kita sentuh (Putri et al., 2021). Penggunaan 3D model dimaksimalkan untuk memberikan gambaran yang lebih realistis terhadap peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan-kerajaan di nusantara. Peninggalan sejarah kerajaan yang ditampilkan dengan bantuan 3D model dapat mempermudah siswa dalam memahami materi (Efendi et al., 2018).

Penggunaan 3D model memberikan pengalaman langsung kepada siswa saat proses belajar, hal ini dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan pengalaman langsung dalam memperkuat pemahaman siswa. Pembelajaran lebih efektif jika siswa dihubungkan langsung dengan objek yang ia pelajari, atau dengan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar yang inovatif dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, dilakukan dengan mendorong siswa untuk mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran CMC berbantuan 3D model efektif untuk digunakan sebagai solusi karena menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Berbeda dengan media pembelajaran lainnya, media CMC berbantuan 3D model ini menawarkan pengalaman belajar pada aspek kinestetik yang sudah

disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV di SD Negeri Selisihan. Melalui media CMC ini, siswa tidak hanya mendengar dan melihat informasi saja, melainkan ikut bergerak, berpikir, dan bekerja sama untuk memecahkan dan menjawab masalah yang diberikan. CMC juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerjasama dalam tim, berdiskusi, dan bantu membantu sehingga interaksi tersebut membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kerja samanya. Hal ini memberikan siswa pengalaman belajar yang holistik sehingga mampu meningkatkan daya ingat siswa. Didukung dengan 3D model sebagai penunjang pemahaman siswa dengan memberikan visualisasi langsung terkait materi yang dipelajari.

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki keunggulan yaitu media CMC berbantuan 3D model ini merupakan salah satu inovasi baru yang dibuat dengan mengolaborasikan bermain dan belajar sehingga ketika proses pembelajaran siswa dilibatkan langsung (*student center*) (Meida et al., 2021). Media ini juga dirancang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar. Media CMC berbantuan 3D model juga dibuat menggunakan komponen-komponen yang mudah didapatkan dan dimainkan secara berkelompok sehingga meningkatkan kerja sama tim antar siswa.

Pengembangan media CMC berbantuan 3D model dapat dijadikan solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan penggunaan metode ceramah yang digunakan. Media CMC ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan belajar sambil bermain. Media CMC juga memudahkan siswa memahami konsep materi yang abstrak dalam pembelajaran IPS dengan

menghadirkan teks, gambar, simbol, yang membantu siswa secara visual dan kinestetik. Penggunaan media CMC juga membantu siswa dalam meningkatkan daya ingat terhadap materi yang diberikan, alih-alih hanya mendengar penjelasan secara verbal. Dengan solusi tersebut, penggunaan media pembelajaran CMC mampu melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan pemahaman siswa, motivasi belajar, dan daya ingat siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran CMC memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut: (1) Menciptakan pembelajaran yang aktif, (2) Mudah dibuat, dan (3) Siswa dapat mempraktekkan langsung media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media ini tepat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu inovasi baru dan upaya dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengembangan Media *Card Match Circle* (CMC) Berbantuan 3D model Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Selisihan Pada Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pengamatan awal di lapangan, beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu:

1. Belum ada media pembelajaran yang variatif dan menarik.
2. Metode pembelajaran konvensional kurang diminati oleh siswa.
3. Kurangnya kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran.
4. Rendahnya minat belajar siswa.

5. Rendahnya hasil belajar siswa.
6. Rendahnya semangat belajar siswa.
7. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
8. Materi IPS kurang diminati oleh siswa.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian difokuskan pada permasalahan: (1) Belum ada media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri Selisihan, dan (2) Rendahnya minat belajar, semangat belajar, keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Sehingga, penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran CMC berbantuan 3D model untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun media *Card Match Circle* berbantuan 3D model materi kerajaan-kerajaan di nusantara untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media *Card Match Circle* berbantuan 3D model materi kerajaan-kerajaan di nusantara untuk siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan media *Card Match Circle* berbantuan 3D model materi kerajaan-kerajaan di nusantara untuk siswa kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas media *Card Match Circle* berbantuan 3D model materi kerajaan-kerajaan di nusantara dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *Card Match Circle* berbantuan 3D model materi kerajaan-kerajaan di nusantara pada siswa kelas IV SD.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media *Card Match Circle* berbantuan 3D model materi kerajaan-kerajaan di nusantara pada siswa kelas IV SD.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media *Card Match Circle* berbantuan 3D model materi kerajaan-kerajaan di nusantara pada siswa kelas IV SD.
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas media *Card Match Circle* berbantuan 3D model materi kerajaan-kerajaan di nusantara dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Selisihan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi sumber informasi dan dapat bermanfaat untuk peneliti lain mengembangkan media pembelajaran CMC berbantuan 3D model.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran,

sehingga mereka lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru yaitu membantu guru dalam memberikan pembelajaran berbantuan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan. Dapat pula membantu guru sebagai salah satu inovasi dalam proses pembelajaran.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran CMC merupakan media pembelajaran visual yang digabungkan dengan inovasi teknologi digital yaitu 3D model untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari beberapa komponen kartu yaitu kartu materi, kartu cerita, kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan buku panduan. Berikut merupakan spesifikasi produk yang diharapkan:

1. Media pembelajaran CMC berbantuan 3D model ini merupakan media cetak berbentuk kartu yang berisikan gambar, materi, dan 3D model yang dimuat pada kode QR berisikan materi Kerajaan-kerajaan di Nusantara.
2. Media kartu di desain pada aplikasi Canva. 3D model *modeling* dibuat pada web Meshy dengan berbasis AI. Untuk dapat memuat 3D model digunakan Website Sketchfab dan website MEQR untuk membuat kode QR.
3. Media berbentuk kartu yang dibuat berukuran 7x10 cm dengan berbahan *art paper*.

4. Media kartu yang dibuat jumlahnya berbeda sesuai dengan jenis kartu. Kartu materi berjumlah 13 kartu, kartu cerita berjumlah 14 kartu, kartu pertanyaan berjumlah 11 kartu, dan kartu jawaban berjumlah 17 kartu.
5. Pada bagian belakang kartu materi, berisikan kode QR yang dapat di scan oleh siswa yang berisikan 3D model dari peninggalan sejarah Kerajaan-kerajaan di Nusantara.
6. Kode QR pada kartu dapat di scan siswa melalui fitur Google lens yang dapat di akses oleh semua jenis *smarphone* pada aplikasi Google.
7. Media kartu dilengkapi dengan buku panduan yang berisikan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta penggunaan media. Buku panduan dibuat dengan menggunakan kertas HVS ukuran A5 dengan sampul *art paper*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran merupakan hal penting yang perlu menjadi perhatian guru. Hasil belajar siswa dapat diartikan menjadi pemahaman peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang mereka dapatkan di kelas. Menurut Purwanto dalam Nastiti & Syaifudin (2020) pemahaman merupakan kemampuan siswa untuk memahami suatu konsep, situasi, dan fakta yang tersedia. Penting bagi guru untuk memastikan siswanya benar-benar memahami materi yang disampaikan. Pemahaman siswa pada suatu materi mendorong terciptanya hasil belajar yang baik. Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membuat siswa akan lebih semangat, tidak mudah bosan, lebih aktif dan

tentunya berperan langsung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat membantu siswa yaitu media pembelajaran CMC berbantuan 3D model. Media pembelajaran ini dikolaborasikan dengan permainan sehingga dapat menarik perhatian siswa. Media CMC berbantuan 3D model ini sangat penting dikembangkan karena dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran CMC ini yaitu:

1. Siswa sudah mampu membaca dengan lancar.
2. Siswa SD Negeri Selisihan memiliki ketertarikan dengan hal baru.
3. Media pembelajaran CMC berbantuan 3D model belum ada di SD Negeri Selisihan.
4. Siswa diperbolehkan membawa *smartphone* jika diperlukan.
5. Sudah terdapat fasilitas yang mendukung dan menunjang penggunaan media pembelajaran CMC di SD Negeri Selisihan.

Sedangkan keterbatasan pengembangan media pembelajaran CMC ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran CMC berbantuan 3D model ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar, sehingga media ini hanya dapat digunakan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar, terkhusus pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.
2. Pengembangan media pembelajaran CMC berbantuan 3D model ini hanya memuat 1 materi pembelajaran yaitu materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.

3. Penelitian ini mengembangkan media konkret, sehingga untuk menggunakannya diperlukan minimal 4 orang.

### 1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini agar tidak terjadi kesalahpahaman, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran merupakan proses perancangan, pembuatan, penyusunan, dan penggunaan alat, bahan, atau perangkat yang mendukung jalannya proses pembelajaran.
2. Media CMC adalah sebuah metode atau alat pembelajaran interaktif yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui media kartu dengan komponen kartu materi, kartu cerita, kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
3. 3D model adalah gambar visual dari objek yang dibuat dengan tampilan panjang, lebar, tinggi sehingga memberikan kesan realistis dengan volume dan ruang.
4. Hasil belajar siswa merupakan keberhasilan atau prestasi yang dicapai siswa setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami isi yang diajarkan, keterampilan yang diperoleh, serta perubahan sikap dan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran.
5. Materi kerajaan-kerajaan di Nusantara merupakan salah satu muatan IPS pada BAB V Cerita Tentang Daerahku.
6. Model ADDIE merupakan model pengembangan penelitian yang di dalamnya memuat lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain),

*development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

