

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan dan perkembangan zaman di era sekarang ini membawa perubahan yang cukup signifikan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era persaingan global yang semakin pesat, adanya kualitas sumber daya manusia menjadi kunci yang utama dalam mencapai keunggulan yang kompetitif. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang handal serta berkualitas (Triarsuci et al., 2024). Dalam UU Nomor 20 pada Tahun 2003 terkait sistem pendidikan nasional yang mengemukakan bahwasanya terdapat tiga jenis pendidikan, yaitu: pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan non-formal (Arfani, 2024). Pendidikan formal adalah pengetahuan melalui pendidikan yang didapat oleh seseorang sesuai dengan tahapan, melalui jenjang SD, SMP, dan SMAa. Pendidikan informal adalah pengetahuan yang di dapat melalui pendidikan yang menetapkan terhadap proses pembelajaran secara individu di dalam ruang lingkungan dan masyarakat (Mahendra et al., 2022). Sedangkan pendidikan non-formal menurut Irsalulloh & Maunah (2023) menyatakan bahwa pendidikan nonformal ialah pendidikan yang disengaja secara sistematis di luar sistem sekolah atau pendidikan formal. Dari ketiga jenis pendidikan tersebut, pendidikan SD (sekolah dasar) adalah salah satu pendidikan yang memiliki peran penting sebagai pondasi bagi jenjang pendidikan berikutnya.

Sekolah dasar sangat berperan penting dan memiliki fungsi dalam menekankan konsep serta keimluan, yang mampu membantu peserta didik dapat berkembang secara optimal melalui pembelajarannya yang dituntun secara langsung oleh guru sebagai tenaga pendidik. Pada jenjang ini proses pembelajarannya diterapkan dan difokuskan terhadap pengembangan kemampuan dasar siswa (Aeni et al., 2022). Oleh karena itu, tenaga pendidik tentunya mampu memfasilitasi kebutuhan pembelajaran peserta didik supaya mereka dapat memahami dan menerima pengetahuan dasar dengan lebih maksimal. Peserta didik khususnya siswa sekolah dasar lebih cepat memahami materi dalam proses pembelajarannya jika materi yang diajarkan dapat dikaitkan dengan peristiwa nyata atau sesuatu yang dekat dengan mereka (Sunaryati et al., 2024). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan pemahaman dasar siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi, mencakup konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Pembelajaran IPAS bertujuan memberikan pemahaman yang menyeluruh mengenai lingkungan alam dan lingkungan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kurikulum sekolah dasar, IPAS memiliki fungsi sebagai sarana bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta kesadaran terhadap lingkungan dan budaya (Zahro & Maulida, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS disarankan dilakukan menggunakan pendekatan kontekstual dan berbasis pengalaman sehingga siswa mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan kenyataan di sekitar mereka.

Hal ini relevan dengan teori Piaget yang menjelaskan bahwa siswa membangun pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang aktif serta dikaitkan dengan peristiwa nyata atau benda konkret di sekitar mereka. Dalam tahap ini, peserta didik ada pada tahap operasional konkret, dimana mereka sudah mampu mengelompokkan dan memecahkan masalah yang abstrak (Septiyanti et al., 2023). Selain itu peserta didik khususnya anak sekolah dasar mempunyai ketertarikan dan rasa senang serta keinginan yang tinggi dalam sesuatu hal yang baru, dan asing bagi siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut, adanya pemberian pengalaman pembelajaran yang terkesan dan menyenangkan sangat diperlukan dan penting supaya pengetahuan yang dibelajarkan mampu diingat peserta didik dengan baik. Pemahaman materi dasar yang kuat nantinya akan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif siswa, yang nantinya akan menjadi landasan bagi mereka dalam memperoleh pengetahuan baru di jenjang pendidikan selanjutnya.

Proses belajar mengajar adalah kegiatan yang utama pada proses pembelajaran dalam pendidikan secara rasional. Dalam konteks pendidikan proses belajar serta pembelajaran mempunyai tugas penting dalam mencapai tujuan pembelajarannya (Faizah & Kamal, 2024). Proses belajar yang efektif dapat meningkatkan potensi siswa dalam mengembangkan kemampuan diri dan meningkatkan kualitas mereka (Faizah & Kamal, 2024). Dari hal tersebut, sangat penting bagi guru selaku tenaga pendidik dalam memahami materi belajar dan pembelajaran setiap siswa, mampu menciptakan strategi belajar yang efektif, efisien serta menyenangkan bagi siswa agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran

secara optimal diperlukan adanya sumber pembelajaran yang menjadi komponen penting dalam proses belajar, perlunya penerapan terhadap media pembelajaran supaya materi dari sumber belajar yang disampaikan mampu diterima dengan baik oleh siswa. Media belajar merupakan sumber belajar, yang memiliki peran dalam pengantar informasi yang digunakan sebagai alat untuk memudahkan diskusi pada saat penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan pemahaman dan konsep dalam pembelajaran. Adanya penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif membantu memudahkan proses belajar dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik (Yudha, 2021). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar akan lebih mudah dalam menjelaskan materi dan siswa menjadi mudah paham terhadap materi yang dijelaskan oleh guru.

Pada upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus memperhatikan beberapa faktor, seperti tujuan pembelajaran, materi yang menarik dan sesuai, strategi belajar, serta media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar. Hal ini bertujuan agar pembelajaran lebih menyenangkan (Faizah & Kamal, 2024). Peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kondusif bagi siswa sangatlah penting. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai penyampai informasi dan inovator dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat siswa. Minat belajar merupakan kecenderungan individu dan antusiasme terhadap suatu hal atau kegiatan yang dianggapnya menarik (Bakri, M., & Rahmawati, 2025). Minat menjadi langkah awal pada kegiatan belajar, karena peserta didik yang mempunyai ketertarikan belajar yang tinggi, mereka lebih

aktif dalam kegiatan belajar (Damayanti et al., 2024). Sayangnya, ketersediaan media dan materi pembelajaran serta kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik menyebabkan proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, yang berdampak negatif terhadap minat belajar siswa (Khaira Ummah & Mustika, 2024). Selain kurangnya, pemanfaatan media pembelajaran, kurangnya materi dalam pembelajaran menjadi masalah selama proses pembelajaran. Guru sebagai tenaga pendidik hanya menggunakan materi yang terdapat di buku pegangan siswa saja, sehingga pengetahuan peserta didik masih terbatas. Hal ini ternyata terjadi di SD Gugus IV Kecamatan Selat tahun pelajaran 2024/2025. Dari hasil observasi serta wawancara yang sudah dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2025 di SD gugus tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran masih terbatas. Guru-guru di sekolah tersebut menyatakan bahwa mereka hanya menggunakan media pembelajaran berbasis video YouTube, yang membuat siswa cenderung hanya dominan menonton. SD tersebut belum mempunyai media yang sesuai pada beberapa materi pembelajaran terkhusus di mapel IPS. Guru kelas IV SD Gugus tersebut menyampaikan bahwa penggunaan media ataupun materi pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual masih jarang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru, sehingga siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami materi karena kurangnya pengalaman konkret yang relevan dengan konsep yang diajarkan.

Situasi pembelajaran ini berpengaruh langsung terhadap perilaku pembelajaran peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini

tidak hanya berdampak pada pemahaman siswa, tetapi juga menunjukkan rendahnya minat belajar peserta didik yang dilihat dari perilaku saat pembelajaran. Siswa tampak kurang menunjukkan perasaan senang karena pembelajaran cenderung monoton dan didominasi kegiatan menonton. Siswa juga kurang memiliki ketertarikan terhadap materi, kurang memberikan perhatian saat guru menjelaskan, kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta jarang menunjukkan antusiasme untuk bertanya atau menjawab. Hal ini menunjukkan bahwa kelima indikator minat belajar siswa belum berkembang secara optimal dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Rendahnya kemunculan indikator minat belajar tersebut berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari capaian hasil belajar siswa dalam beberapa tahun terakhir yang menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data hasil belajar siswa di SD Negeri 2 Peringsari dari tahun pelajaran 2021/2022 hingga 2024/2025 disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Siswa

Nama Sekolah	Tahun Pelajaran	KKM	Jumlah Peserta Didik	Peserta didik yang memenuhi KKM		Siswa yang belum memenuhi KKM	
				Peserta Didik	%	Peserta Didik	%
SD Negeri 2 Peringsari	2021/2022	62	22	16	72,7%	6	27,3%
	2022/2023	62	22	17	77,3%	5	22,7%
	2023/2024	62	24	20	83,3%	4	16,7%
	2024/2025	62	30	24	80,0%	6	20,0%

Berdasarkan data pada tabel tersebut, terlihat bahwa meskipun jumlah siswa meningkat setiap tahunnya, masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu meningkatkan pemahaman siswa secara merata. Dari sebab tersebut maka, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan kontekstual dalam membantu menumbuhkan minat serta hasil belajar peserta didik.

Selain itu, adanya keterbatasan waktu dan tenaga dalam menyiapkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Akibatnya, siswa menunjukkan kurangnya fokus, konsentrasi, serta minat dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya minat siswa terhadap materi tersebut. Di sisi lain, baik guru maupun siswa belum mengenal media pembelajaran seperti *Accordion Book* berbasis permainan JELITA, yang sebenarnya memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi secara kreatif dan menarik. Keunikan dari media ini terletak pada kombinasi dari bentuk *accordion book* dengan permainan JELITA (Jelajah Budaya Indonesia Tercinta) yang dikembangkan berdasarkan pendekatan kontekstual dan aktivitas permainan. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan melibatkan siswa secara aktif. Inovasi seperti ini penting untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Menanggapi permasalahan yang ada, maka diperlukan solusi berupa pengembangan media *accordion book* berbasis permainan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut

sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indah & Margunayasa (2024) menyatakan bahwa media *accordion book* efektif digunakan sebagai media penunjang pembelajaran, respon dari praktisi atau guru mendapat rata-rata skor sebesar 3,85 dengan kualifikasi sangat baik. Respon dari siswa mendapat rata-rata 3,69 dengan kualifikasi sangat baik. Selain itu penelitian lain juga mengemukakan bahwa penggunaan media *accordion book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama dalam memahami konsep abstrak (Agung et al., 2024). *Accordion book* berbasis permainan adalah media konkret yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media *accordion book* berbasis permainan berisikan materi dan permainan-permainan yang dapat membantu siswa memahami kekayaan budaya Indonesia dengan cara yang menyenangkan. Permainan-permainan yang ada dalam media ini memuat situasi atau permasalahan sehari-hari yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga nantinya siswa dapat lebih mudah mengkaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka atau disebut sebagai masalah kontekstual. Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah pembelajaran yang menitik beratkan siswa secara penuh terlibat secara aktif dalam menemukan materi yang dipelajari dan mengkaitkannya dengan situasi kehidupan nyata (Ayu et al., 2024).

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, penulis tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Accordion Book* Berbasis Permainan JELITA untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1.2.1 Proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada muatan IPS dalam mata pelajaran IPAS, masih berlangsung secara konvensional dan belum optimal.

1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada video animasi, buku, gambar yang bersifat pasif dan kurang interaktif.

1.2.3 Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan berdampak terhadap rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

1.2.4 Belum adanya media pembelajaran berbasis permainan yang dapat mengkaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa.

1.2.5 Guru terkendala waktu dan tenaga dalam menyiapkan media inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian difokuskan pada permasalahan pengembangan media *accordion book* berbasis permainan JELITA pada muatan IPS topik kekayaan budaya Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini hanya mencakup pengembangan dan penerapan media *accordion book* tanpa melibatkan teknologi digital, serta dilaksanakan di tingkat sekolah dasar dengan mengedepankan penyajian materi yang sesuai dengan keberagaman budaya Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah siswa kelas IV SD. Pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancangan pengembangan media *Accordion Book* berbasis permainan JELITA pada materi kekayaan budaya indonesia kelas IV SD?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas media *Accordion Book* berbasis permainan JELITA pada materi kekayaan budaya indonesia kelas IV SD?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan media *Accordion book* berbasis permainan JELITA pada materi kekayaan budaya indonesia kelas IV SD?
- 1.4.4 Bagaimanakah efektivitas pengimplementasian media *Accordion book* berbasis permainan JELITA dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi kekayaan budaya indonesia kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, adapun tujuan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Menghasilkan produk melalui pengembangan media *Accordion book* berbasis permainan JELITA pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD.
- 1.5.2 Mengidentifikasi validitas media *Accordion book* berbasis permainan JELITA pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD.
- 1.5.3 Mengidentifikasi kepraktisan media *Accordion book* berbasis permainan JELITA pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD.

1.5.4 Menganalisis efektivitas media *Accordion book* berbasis permainan JELITA dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran *Accordion book* berbasis permainan JELITA yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran IPAS kelas IV SD pada materi kekayaan budaya Indonesia. Media pembelajaran ini berbentuk buku lipat (*accordion book*) yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar melalui pendekatan belajar sambil bermain. Spesifikasi produk yang diharapkan akan dijabarkan sebagai berikut.

1.6.1 Media *accordion book* dirancang sesuai dengan materi kekayaan budaya Indonesia yang dijabarkan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dalam media ini siswa akan mengenal dan mengidentifikasi beragam budaya, seperti rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, dan tarian daerah.

1.6.2 Media *accordion book* berbasis permainan JELITA merupakan media cetak yang dikemas dalam bentuk buku lipat dengan tampilan visual seperti gambar yang menarik dan ilustrasi di dalamnya. Desainnya memadukan ilustrasi warna-warni dan elemen permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Produk dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis seperti Canva agar lebih mudah dalam pengaturan ilustrasi.

1.6.3 Media *accordion* ini dapat digunakan secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Di dalam media ini berisi aktivitas permainan JELITA, seperti teka-teki, kuis, dan tantangan eksplorasi budaya, yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

1.6.4 Materi yang terdapat dalam *accordion book* disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada muatan IPS kelas IV SD khususnya pada topik kekayaan budaya Indonesia

1.6.5 Terdapat lembar refleksi sederhana sebagai bentuk evaluasi siswa.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

a. Asumsi Teoritik

Pengembangan media *accordion book* berbasis permainan JELITA didasari pada teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan penggunaan benda nyata. Media yang melibatkan aktivitas fisik dan visual diyakini dapat membantu siswa membangun pemahaman sendiri secara aktif. Dalam proses tersebut, keterlibatan aktif melalui permainan dan interaksi dengan media diyakini dapat menumbuhkan minat belajar siswa, yang penting bagi tercapainya hasil belajar.

b. Asumsi Empirik

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media *accordion book* mendapat tanggapan sangat positif dari guru dan siswa serta terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi yang bersifat abstrak. Temuan ini didukung oleh studi yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menumbuhkan ketertarikan dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

c. Asumsi Eliminatif

Diasumsikan bahwa selama proses pengembangan dan implementasi media, tidak terdapat hambatan signifikan dari luar seperti gangguan teknis, keterbatasan sarana-prasarana, atau resistensi dari guru dan siswa. Selain itu, diasumsikan pula bahwa guru memiliki kemampuan dasar dalam memanfaatkan media cetak, dan siswa berada dalam kondisi pembelajaran yang memungkinkan untuk menggunakan media secara efektif. Dalam kondisi tersebut, diasumsikan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar mereka. Peningkatan minat belajar ini diharapkan mendorong motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya dapat berdampak positif terhadap hasil belajar yang dicapai.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *accordion book* berbasis permainan JELITA berdasarkan karakteristik yang dimiliki siswa kelas IV SD Negeri 2 Peringsari. Karakteristik yang dimaksud, yaitu, materi dan lingkungan belajar siswa.

- b. Materi yang dikembangkan hanya berfokus pada topik kekayaan budaya Indonesia sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran) pada muatan IPS kelas IV SD.
- c. Media *accordion book* berbentuk media cetak dan tidak dikembangkan dalam bentuk digital atau interaktif multimedia.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah dalam pengembangan media *accordion book*, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1.8.1 Penelitian pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Research & Development (R&D)*, adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk yang dibuat (Iriyadi, 2024).
- 1.8.2 *Accordion Book* Berbasis Permainan JELITA adalah media berupa buku lipat yang berbentuk alat musik *accordion* yang dibuat dengan teknik melipat dan memotong kertas dan berisi gambar dan kuis di dalamnya.
- 1.8.3 Model ADDIE merupakan model yang digunakan oleh peneliti, ADDIE adalah akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate* yang juga merupakan tahapan dalam penerapan model ini.
- 1.8.4 Minat belajar merupakan kecenderungan individu yang muncul dari rasa ingin tahu, ketertarikan, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar untuk mengeksplorasi, memahami, dan menguasai pengetahuan maupun pengalaman baru.