

BAB 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran melibatkan dua unsur, guru dan peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran tergantung pada guru sebagai salah satu sumber belajar. Dalam situasi seperti ini, terdapat proses pembelajaran jika tanpa kehadiran guru di dalam kelas sebagai sumber belajar tidak akan mungkin ada suatu proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar mengajar yang melibatkan antara siswa dan guru di sekolah hampir setiap hari dilaksanakan. Sekolah menjadi wahana prasarana bagi siswa, sebagian besar waktu mereka dimanfaatkan di tempat tersebut (Darman, 2020). Ketercapaian suatu proses pembelajaran dilihat dari adanya perubahan positif tingkah laku yang lebih baik meliputi, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketercapaian perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai hal seperti, guru, siswa, lingkungan, sarana, prasarana, metode pembelajaran, maupun sumber belajar (Septiani, 2023).

Aspek hasil belajar IPAS peserta didik diharapkan memperoleh hasil baik. Pencapaian hasil belajar yang maksimal ditentukan dengan kondisi lingkungan belajar yang mendukung meliputi, sarana, prasarana, media pembelajaran, dan penerapan metode yang dilakukan seorang tenaga pengajar. Hasil belajar merupakan perolehan seseorang ketika selesai mengikuti aktivitas proses belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan sebagai simbol, huruf, kalimat maupun angka sehingga dapat menunjukkan kualitas individu pada proses tertentu (Endang, 2020).

Pembelajaran IPAS pada pelaksanaannya tidak terdapat perbedaan dengan mata pelajaran lainnya. Rancangan pembelajaran yang perlu disiapkan seperti silabus, RPP, media, bahan ajar dan LKPD dibuat lebih awal, agar proses belajar mengajar sesuai dengan kurikulum, kompetensi dasar, indikator capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran (Rusilowati, 2022). Mata pelajaran IPAS salah satu pembelajaran yang mengintegrasikan sains dan sosial dengan tujuan untuk membentuk sikap spiritual, intelektual, sosial dan keterampilan pesertadidik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan pelaksanaannya dalam kehidupan sehari-harinya, mempelajari fenomena alam dan sosial. Pelajaran IPAS menekankan pentingnya pemberian pengalaman langsung kepada siswa untuk mengembangkan kompetensi agar memahami fenomena alam sekitar dan interaksi sosial yang terjadi di lingkungan. Pemberian pengalaman langsung dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan bekerja, berpikir kritis, kreatif, inovatif dan sebagai wahana dalam mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Wilujeng, 2020).

Meskipun pembelajaran IPAS di sekolah dasar dirancang untuk membekali siswa dengan pemahaman konsep sains, sosial dan lingkungan, kenyataannya menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang ada masih jauh dari kondisi ideal. Secara praktis, masih banyak siswa yang belum mampu mencapai ketuntasan yang ditetapkan oleh pihak sekolah, yang berdampak pada rendahnya ketercapaian pembelajaran secara klasikal. Sebagai contoh, penelitian di SD Negeri Datar pada tahun 2023/2024 mencatat bahwa pra-siklus rata-rata hasil belajar IPAS 70,3 dengan ketuntasan hanya 54,8% menunjukkan bahwa hampir setengah belum memenuhi standar ketuntasan (Fita, dkk, 2024).

Kondisi tersebut mencerminkan bahwa pembelajaran IPAS belum sepenuhnya mengaktifkan siswa secara optimal, masih banyak yang bersikap pasif, kesulitan dalam memahami konsep, dan minim transfer pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, ada pula permasalahan yang sering dialami oleh guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan rancangan pembelajaran seperti terbatasnya sarana dan prasarana, keterbatasan sumber belajar, dan media kurang interaktif dalam proses pembelajaran IPAS. Menurut (Indrawati dan Nurpatri, 2022) guru menghadapi kendala disebabkan karena guru kurang menguasai materi, kurang penguasaan kompetensi pedagogik, kurang penguasaan kurikulum, kurang kegiatan di kelas dan kurang ketersediaan fasilitas pembelajaran.

Secara empirik, data PISA menunjukkan bahwa kompetensi literasi sains siswa Indonesia berada pada kategori rendah berdasarkan data *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, rata-rata skor literasi sains siswa Indonesia tercatat 383, jauh di bawah rata-rata internasional yang berada di kisaran 485 poin, realitas performa sains Indonesia asesmen internasional menunjukkan tantangan serius, proporsi siswa yang mencapai level dasar kompetensi sains relatif rendah dan skor rata-rata masih berada di bawah rata-rata negara OECD, yang mengindikasikan kebutuhan mendesak untuk memperkuat kualitas pembelajaran sains di sekolah dasar. Dengan kondisi seperti ini, pembelajaran IPAS pada tingkat sekolah dasar belum optimal, siswa belum cukup terlatih berpikir ilmiah, mengevaluasi fenomena, dan mengambil keputusan yang mencerminkan pemahaman sains secara mendalam.

Kondisi di sekolah juga menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa di SD Inpres Campagalo 1 mengalami penurunan, yang sebelumnya sekitar 21 siswa memperoleh nilai di atas standar kriteria ketuntasan minimal, dibandingkan kondisi sekarangnya 18 siswa yang memperoleh nilai di atas standar ketuntasan dari 26 jumlah siswa. Hal ini terjadi akibat, *pertama*, media dan sumber pembelajaran kurang kontekstual dan kurang mendukung transfer ke kehidupan nyata, sering kali media pembelajaran bersifat umum dan tidak memperlihatkan keterkaitan langsung dengan lingkungan sosial, budaya atau alam sekitar siswa. Akibatnya, materi IPAS terasa terpisah dari realitas keseharian anak-anak sehingga motivasi dan makna belajar menjadi menurun. *Kedua*, kesenjangan antara metode pembelajaran dan kebutuhan siswa, meskipun kurikulum telah mendorong pendekatan saintifik, realitas di kelas menunjukkan bahwa tidak semua siswa mendapat kesempatan yang setara untuk eksplorasi, percobaan dan diskusi ataupun refleksi. Hal ini menyebabkan banyak siswa menerima sebagai pasif informasi, sehingga penguasaan konsep IPAS tetap dangkal. Sejalan dengan penelitian Intan Indah Tri Murti (2021) Hasil belajar pada mata pelajaran IPS sangat rendah, nilai peserta didik terlihat dari perolehan hasil ulangan harian yang terdapat sebanyak 60% peserta didik masih memperoleh nilai kurang dari standar ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan dengan nilai standar 75.

Indikator hasil belajar dimaksud agar siswa mampu secara; kognitif (pengetahuan IPAS) seperti, (1) mengidentifikasi konsep dasar IPAS yang berkaitan dengan lingkungan sekitar dan budaya lokal *A'wera*, (2) menjelaskan antara hubungan fenomena alam dan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-

hari khususnya dalam konteks budaya *A'rera*, (3) menyebutkan bentuk kearifan lokal *A'rera* dan mengaitkan dengan prinsip keberlanjutan lingkungan, (4) menyimpulkan informasisederhana terkait topik IPAS dengan bahasa yang runtut dan logis. Afektif dan nilai sosial-budaya , (1) mengaplikasikan nilai-nilai sosial-budaya *A'rera* seperti, empati, gotong royong, peduli lingkungan, (2) menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam bekerja kelompok danmeyelesaikan tugas, (3) menghargai tradisi dan kearifan lokal sebagai bagian identitas diri, dan lingkungan sekolah.

Aspek lain mengenai tanggung jawab sosial, menunjukan suatu karakter yang menjunjung tinggi integritas dalam suatu komunitas masyarakat. Pada kalangan peserta didik, tanggung jawab merupakan hal yang patut dilakukan untuk menanggung tugas sebagai warga sekolah baik mengerjakan tugas, menjaga fasilitas sekolah, kebersihan lingkungan sekolah, dan menjaga keadaan kelas. Sikap tanggung jawab sosial tumbuh melalui dorongan eksternal sehingga dapat diekspresikan secara proaktif terhadap lingkungan sekitar melalui pelibatan dirinya. Menurut & Murdiono (2020) karakter akan dibawa oleh peserta didik sampai pada tingkat kedewasaan. Ditinjau dari landasan historis, sosiologis dan pedagogis memberikan dasar betapa pentingnya pendidikan karakter untuk memberikan rasa tanggung jawab kepada peserta didik dalam menjadikanmanusia sesuai dengan yang dicita-citakan, implementasi ini dapat dilakukan di sekolah untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter dengan adanya aktivitas dalam kelas dan lingkungan di sekolah. Kebijakan nasional pembangunan karakter bangsa menyatakan terdapat tujuh diantaranya lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat sipil, masyarakat politik, media massa, pemerintah, dan dunia usaha.

Hasil survei lapangan yang dilakukan pada siswa kelas IV, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang disampaikan secara konvensional. Sebanyak 72% siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung selama ini lebih banyak menerapkan metode ceramah dan berpedoman pada buku teks, akibatnya materi yang bersifat abstrak sulit untuk dibayangkan dan dipahami secara mendalam. Siswa mengaku kurang tertarik terhadap pembelajaran IPAS karena minimnya penggunaan media visual yang menarik. Sisi lain, terdapat penurunan perilaku tanggung jawab sosial siswa, penurunan ini tampak melalui indikator sederhana seperti, kepedulian terhadap lingkungan sekolah, keterlibatan dalam piket kelas serta partisipasi dalam kegiatan gotong royong. Sebagai contoh, hasil monitoring internal di SD Inpres Campaloe 1 menunjukkan rata-rata 55-60 persen siswa yang konsisten menjalankan tugas piket dibandingkan dengan 2 tahun sebelumnya sekitar 75 persen. Fenomena lain juga tercermin terhadap kepatuhan tata tertib dan kesediaan membantu teman yang turun kisaran 70 persen menjadi mendekati 58 persen menurut wali kelas yang bersumber dari laporan sekolah.

Selaras dengan penelitian sebelumnya. *Pertama*, penelitian Maya, N.N, (2020) berpendapat bahwa tanggung jawab peserta didik masih sangat minim, terdapat beberapa peserta didik masih mencontek tugas peserta didik yang lain serta menyalahkan temannya dikarenakan memberikan jawaban yang salah ketika peserta didik mendapatkan nilai kurang baik. Peserta didik juga tidak peduli dengan kebersihan kelas, hal ini dibuktikan ketika jam istirahat telah selesai, kursi dan meja berantakan dan ruang kelas masih kotor. Peserta didik yang kurang

bertanggung jawab akan mengalami kesulitan belajar dalam menerima materi pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang baik.

Kedua, penelitian Dewi C, (2019) tentang korelasi tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kompetensi pengetahuan IPS menjelaskan faktor permasalahan utama disebabkan pada proses pembelajaran sedang berlangsung banyak peserta didik yang gaduh di kelas, malas mengerjakan tugas rumah, dan menyalin pekerjaan teman yang diduga disebabkan kurangnya tanggung jawab peserta didik. Selain itu, kompetensi pengetahuan peserta didik

masih rendah. Pada penelitian tersebut tidak memperhatikan pada aspek sosial peserta didik sehingga belum diketahui pasti hubungan antar sesama peserta didik dapat bekerjasama dengan baik atau tidak dalam berbagai tugas yang diberikan seperti tugas kelompok.

Ketiga, Murni S, (2016) berpendapat dalam meningkatkan tanggung jawab Menggunakan model *problem based learning* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan model ini, peserta didik dapat menyusun pengetahuan mereka sendiri dan mengupayakan berbagai solusi. Beberapa langkah dalam menerapkan model PBL adalah mengorientasikan peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Di lain sisi terdapat kelemahan secara fundamental disebabkan karena masih menggunakan pendekatan metode ceramah bervariasi dalam proses pembelajaran, tindakan guru menerapkan metode ceramah dan penugasan peserta didik cenderung pasif dan kurang berani menyampaikan pendapat. Pembelajaran

akan cenderung menjadi *teacher centered learning*, guru lebih dominan mengambil peranan seperti mengulang ulangi atau memperjelas tugas yang harus dikerjakan peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Selain temuan penelitian tentang tanggung jawab yang diuraikan di atas. Adapun penelitian lainnya mengenai media pembelajaran. *Pertama*, PujilestariY, (2020), menjelaskan bahwa proses pembelajaran peserta didik di kelas masih sangat membutuhkan antusiasme belajar untuk meningkatkan perhatian, dengan menggunakan media visual, menampilkan gambar konkret suatu materi, juga

dapat memusatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan peserta didik mudah

memahami materi pelajaran, serta dapat merangsang keaktifan peserta didik.

Media visual dapat memberikan gambarnya suatu materi, sebab bukan

semata-mata memperlihatkan teks, namun juga menampilkan gambar, gerak,

animasi yang menarik bagi peserta didik sehingga media visual dapat berkontribusi terhadap peningkatan belajar.

Kedua, Rahmadhon (2021) tentang media pembelajaran, dijelaskan bahwa kekurangan media pembelajaran terdapat informasi/teks yang panjang sehingga rumit dipahami peserta didik dan membutuhkan waktu pengajaran lebih banyak bagi guru. Dalam pembuatan media pembelajaran tersebut selain bersumber dari buku, LKS, dan papantulis mereka membutuhkan waktu dalam pembuatan media pembelajaran sedangkan kebanyakan dari seorang guru tidak mempunyai waktu luang dalam menciptakan media visual yang menarik dan kreatif, disamping itu, guru juga kurang pengetahuan tentang pembuatan dan pemilihan media yang sesuai dengan faktor pendukung dalam menentukan sesuai karakteristik. Media yang digunakan hanya berupa peta, gambar, dan menyanyi tidak menggunakan

media visual yang lebih menarik dan kreatif. Kecenderungan peserta didik hanya menerima informasi pada materi pelajaran yang disampaikan guru sehingga belum berkesan yang akan mampu diimplementasikan dalam kehidupan di lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggal peserta didik. Apabila peserta didik mengerjakan tugas dan ujian semester, peserta didik masih biasa melupakan materi pelajaran sehingga hasil jawaban tidak maksimal. Peserta didik belum sepenuhnya dapat bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan, masih menunggu jawaban pemberian peserta didik yang lain.

Ketiga, Taseman (2020) mengenai media visual bahwa menggunakan media visual peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Buku paket, LKS, dan papan tulis dijadikan sebagai sumber dalam pembuatan media pembelajaran bagi pendidik. Pada kelas rendah peserta didik lebih senang bermain dengan pembelajaran yang menyenangkan, sedangkan pada kelas tinggi seperti kelas 5 tidak jauh berbeda dengan kelas rendah, dengan menggunakan media visual sederhana hanya difokuskan pada buku paket dan penjelasan guru yang mengarah pada penerimaan yang mengarah teoritik.

Media visual salah satu penunjang yang mempunyai peranan penting dalam mencapai proses belajar mengajar yang optimal karena merupakan alat peraga untuk membantuseorang gurumenyampaikan pesan atau informasi penting secara substantif serta lebih cepat dan mudah disampaikan kepada peserta didik. Menyajikan media merupakan adopsi dari obyek yang sesungguhnya, memberikan deskripsi mengenai kehidupan nyata (Ridha, 2022). Melalui media yang telah dirancang sedemikian rupa, peserta didik dapat memperhatikan guna memahami materi pembelajaran secara maksimal, kreativitas guru dalam

menciptakan media pembelajaran sangat dibutuhkan sehingga secara aktif dan antusias dapat mengikuti pembelajaran.

Pentingnya media visual di dalam dunia pendidikan, media pembelajaran yang dipakai harus relevan dengan kondisi peserta didik (Susilo dan Sofiarini, 2020). Kehadiran media visual Menurut Febriana (2021) dapat merangsang atau sebagai pengganti dari perangkat aktivitas keseharian peserta didik agar dapat membangkitkan gairah belajar. Melalui perangkat pembelajaran Media visual dapat menyampaikan pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik, serta tata dan letaknya jelas, sehingga peserta didik dapat menerima dengan baik, digunakan maka akan semakin membangkitkan gairah belajar peserta didik. Dengan menggunakan media visual dapat memperjelas dan mengefektifkan materi pelajaran serta memfungsikan indra penglihatan peserta didik dengan sifat karakteristik yang diajarkan (Winarto, dkk, 2020).

Manfaat menggunakan media, dengan adanya media pembelajaran yang digunakan guru akan membantu menyalurkan pesan kepada peserta didik sehingga dapat mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong peserta didik untuk mengimplementasikan prakteknya secara benar. Semakin menarik media pembelajaran yang dibuat maka akan membangkitkan semangat belajar, dan memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik dengan tampilan media yang menarik dan kegiatan evaluasi (Maulani, dkk, 2022). Pada dasarnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik juga dapat mendorong anak agar termotivasi belajar, juga dapat memberikan peserta didik hasil yang signifikan, membantu

mengembangkan imajinasi dalam kegiatan belajar. Namun faktanya menunjukkan, hasil belajar dan aktivitas peserta didik masih rendah karena adanya perilaku peserta didik keluar masuk saat pembelajaran sedang berlangsung dan adanya peserta didik yang tidak mengikuti pelajaran menyebabkan tidak mendengarkan atau menerima pelajaran dari guru sepenuhnya (Rosadi dan Karimah, 2022).

Peneliti sebelumnya berupaya mengatasi permasalahan mengenai pembelajaran media visual, langkahnya dalam merespon rendahnya hasil belajar dan tanggung jawab siswa melalui pemanfaatan media yang lebih kreatif dan relevan bagi anak-anak. Selain konten visual, sebagian besar penelitian menerapkan model pembelajaran kolaboratif yang mengintegrasikan diskusi, refleksi nilai, dan kegiatan sosial setelah penggunaan media. Hal tersebut dilakukan karena media visual saja tidak cukup. Karakter tanggung jawab tumbuh melalui pengalaman nyata, interaksi emosional. Misalnya, menerapkan kegiatan menonton video berupa kerja kelompok, berbagai peran dalam proyek kelas, ataupun aksi kebersihan kelas bersama yang bertujuan menyampaikan pesan moral melalui media visual berubah menjadi perilaku konkret.

Kelemahan media visual yang telah ada. Ditinjau dari konteks pembelajaran, memiliki kelemahan yang berdampak pada kualitas pengalaman belajar siswa. Banyak media visual bersifat umum, kurang kontekstual, dan tidak sepenuhnya mencerminkan kehidupan nyata yang dekat lingkungan anak. Akibatnya, meskipun gambar dan video terlihat menarik makna pembelajaran tidak tersampaikan secara mendalam dan pengalaman belajar menjadi kurang bermakna di mata siswa. Selain itu, sebagian media visual yang beredar lebih fokus pada

aspek informatif dibandingkan aspek nilai dan karakter. Artinya media tersebut memang membantu siswa memahami konsep akademik tetapi belum cukup efektif menanamkan sikap sosial seperti empati, kerja sama, dan tanggung jawab. Keterbatasan lain, tampak pada keterlibatan emosional siswa. Beberapa media visual terlihat “standar” dan repetitif sehingga kurang mampu merangsang daya imajinasi atau rasa ingin tahu siswa. Anak pada usia kelas IV sangat membutuhkan stimulus yang mengajak mereka merasa dekat, peduli, dan terlibat bukan sekedar melihat atau menghafal.

Pokok permasalahan utama dalam penelitian ini. *Pertama*, pada dasarnya Berakar pada kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dan ketersediaan media Pembelajaran yang relevan, kontekstual, serta bermakna. Banyak siswa belum memperoleh pengalaman belajar visual yang dekat dengan realitas kebudayaannya, sehingga materi IPAS yang sesungguhnya dapat dipahami melalui pengalaman lingkungan justru terasa abstrak dan kurang hidup dibenak anak. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep, kurang terlibat dalam aktivitas belajar, dan pada akhirnya mempengaruhi rendahnya capaian hasil belajar.

Kedua, dari sisi karakter sosial. Tantangan muncul ketika proses pembelajaran belum secara konsisten menanamkan nilai kebersamaan, empati, dan tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Siswa berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan contoh konkret dan visual yang kuat untuk menghidupkan nilai. Ketika media pembelajaran tidak menampilkan situasi sosial dan budaya lokal yang familiar bagi siswa, proses internalisasi nilai tanggung jawab sosial menjadi kurang optimal. Akibatnya, kemampuan siswa untuk menunjukkan perilaku saling

membantu, menjaga lingkungan, dan menghargai orang lain belum berkembang sebagaimana yang diharapkan.

Ketiga, keterbatasan variasi media visual di SD Inpres Campagalo 1. Terutama yang selaras dengan unsur budaya lokal *A'ra* dengan konten IPAS. Guru sering mengandalkan bahan ajar umum yang kurang menggambarkan realitas sosialbudaya daerah setempat, sehingga kesempatan untuk menumbuhkan rasa memiliki dan kecintaan terhadap lingkungan lokal dalam diri siswa belum tereksplorasi maksimal. Ketidaksiuaian hal tersebut bukan hanya berdampak

terhadap pemahaman konseptual, melainkan juga menghambat tumbuhnya karakter sosial sebagai ciri identitas lokal.

Hasil wawancara yang diperoleh di Sekolah Dasar Gugus 29 Campagalo, Kecamatan Bissappu, Kabupaten Bantaeng. Menurut wali kelas IV di SDI Campagalo 1 pada bulan Agustus tahun 2023 bahwa peserta didik masih banyak yang kurang pengetahuantentang kearifan lokal yang ada di daerahnya khususnya *A'ra*, guru-guru yang menggunakan alat bantu media visual dalam pembelajaran masih sangat minim, keterbatasan sumber belajar, masih banyak peserta didik memperoleh hasil belajar IPAS dibawah nilai standar minimal ketuntasan dan minimnya tanggung jawab peserta didik dalam menjaga fasilitas sekolah. Lebih lanjut dia menyampaikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik lebih senang dan semangat untuk mengikuti pelajaran, artinya alat bantu mengajar guru masih perlu dilakukan perbaikan atau dengan menggunakan jenis media yang lain. Dari uraian di atas, didukung dengan studi pendahuluan Arfandi (2020), masih ditemukan peserta didik kurang memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru seperti bicara dengan teman sebangku dan

mengerjakan sesuatu yang tidak berhubungan dengan pelajaran sedang berlangsung.

Budaya *A'rera* diyakini dapat meningkatkan tanggung jawab sosial siswa, *A'rera* memiliki ciri kuat pada nilai kebersamaan, rasa saling mendukung, dan kepedulian terhadap lingkungan sosial. Karakter budaya tersebut sangat berpotensi menumbuhkan tanggung jawab sosial siswa. Ketika siswa belajar melalui contoh nilai lokal seperti solidaritas, kepedulian terhadap tetangga, atau partisipasi dalam kegiatan komunitas, anak tidak hanya memahami konsep secara abstrak tetapi juga melihatnya dalam praktik nyata. Dengan menghadirkan budaya *A'rera* dalam media pembelajaran visual, siswa dapat merasakan kedekatan emosional dan memahami bahwa tanggung jawab sosial bukan sekedar aturan sekolah, melainkan bagian dari jati diri siswa sebagai bagian anggota komunitas. Pendekatan tersebut menempatkan budaya bukan hanya sebagai latar belakang, tetapi sebagai sumber inspirasi untuk menumbuhkan generasi yang peduli, rendah hati, dan selalu siap berkontribusi pada lingkungannya. Ketika anak merasa bangga dengan budayanya, nilai sosial yang melekat didalamnya tumbuh menjadi perilaku yang lebih konsisten, natural, dan penuh makna.

Alasan media pembelajaran visual berbasis *A'rera* dapat meningkatkan hasil belajar dan tanggung jawab sosial siswa, atas dasar media tersebut dapat menghadirkan pengalaman belajar yang dekat kehidupan anak. Ketika siswa melihat, simbol, cerita, dan aktivitas yang mencerminkan budaya yang anak kenal, rasa keterhubungan meningkat. Situasi ini mempermudah bagi siswa memahami konsep IPAS secara konkret karena informasi tidak berdiri sebagai teori belaka, tetapi melekat pada pengalaman keseharian dan lingkungan sosial yang akrab.

Dampaknya, proses kognitif berlangsung lebih dalam, partisipasi meningkat, dan pemahaman konsep menjadi lebih kuat. Pada saat yang sama, nilai budaya *A'rera* seperti kebersamaan, tolong menolong, dan rasa tanggung jawab terhadap komunitas ikut terinternalisasi melalui visualisasi yang bermakna. Siswa tidak hanya menyimak pesan moral, tetapi melihat contoh nyata perilaku sosial yang dapat ditiru. Ketika media menampilkan praktik gotong royong, penghargaan terhadap sesama, dan kepedulian lingkungan, siswa belajar bahwa tanggung jawab sosial merupakan bagian dari identitas budayanya, bukan sekedar tuntutan akademik. Keterikatan emosional ini mendukung siswa untuk menerapkan nilai tersebut dalam interaksi di lingkungan sekolah. Dengan kata lain, hubungan sebab akibat terletak pada kekuatan kedekatan budaya. Visual berbasis *A'rera* menumbuhkan pemahaman akademik sekaligus memperkuat karakter, sehingga pembelajaran IPAS menjadi lebih hidup, bermakna, dan memunculkan siswa yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosialnya.

Sebagai tawaran dalam menjawab tantangan pembelajaran IPAS di kelas IV, pengembangan media pembelajaran visual berbasis *A'rera* dapat menjadi solusi strategis yang menghadirkan pembelajaran yang lebih kaya makna dan berakar pada budaya lokal. Media ini dirancang bukan sekadar alat sebagai penyampaian informasi, tetapi sebagai sarana yang menghidupkan nilai kebersamaan, gotong royong, dan kepedulian sosial yang menjadi inti kearifan lokal *A'rera*. Dengan menampilkan cerita, ilustrasi, dan situasi yang menggambarkan kehidupan masyarakat. Siswa akan lebih mudah memahami konsep IPAS sekaligus menginternalisasi nilai sosial melalui contoh nyata dan dekat dengan keseharian

anak. Solusi ini dapat dimulai dari menggali narasi budaya, praktik sosial, dan simbol sosial yang relevan. Peneliti dapat memastikan bahwa media menggambarkan nilai budaya secara otentik dan tetap sesuai konteks pendidikan.

Media visual kemudian diintegrasikan dalam kegiatan proses pembelajaran yang mendukung terjadinya partisipasi aktif, seperti diskusi kelompok, permainan peran, dan proyek kecil yang melibatkan aksi nyata di lingkungan sekolah. Ketika siswa diberikan kesempatan tidak hanya melihat, tetapi juga merasakan dan mempraktikkan nilai, maka proses pembentukan karakter berjalan lebih alami dan mendalam. Solusi pengembangan media visual berbasis *A'rera* tidak hanya menawarkan perbaikan akademik, tetapi juga menciptakan ruang belajar yang menumbuhkan empati, tanggung jawab, dan kebanggaan budaya. Siswa belajar memahami ilmu pengetahuan sekaligus belajar menjadi manusia yang peka terhadap lingkungan sosialnya. Pendekatan humanis inovatif ini memberikan lahirnya generasi muda yang cerdas, berakhlak, dan tidak tercerai dari akar budayanya.

Media visual berbasis *A'rera* untuk hasil belajar dan tanggung jawab sosial Peserta didik adalah suatu produk yang dikembangkan untuk memudahkan peserta didik mengenali budaya yang ada. *A'rera* menjadi sebuah tradisi yang perlu dilestarikan oleh peserta didik, setiap kegiatan yang ada di sekolah di dalamnya terdapat kerjasama atau kolaborasi untuk membangun sinergitas, budaya *A'rera* dapat melahirkan tanggung jawab yang kuat. Setiap pendekatan dan metode yang dipilih dalam kegiatan belajar mengajar harus memperhatikan ketepatan keefektifannya (Lawe, dkk, 2021).

Uraian di atas dapat ditindaklanjuti dengan melanjutkan penelitian tersebut untuk mendapatkan data lebih mendalam sebagai jawaban atas permasalahan nilai kearifan lokal *A'ra* untuk meningkatkan hasil belajar dan tanggung jawab sosial siswa dalam konsep pembelajaran IPAS. Oleh karena itu dirumuskanlah judul. “Pengembangan media pembelajaran visual berbasis kearifan lokal *A'ra* untuk meningkatkan hasil belajar dan tanggung jawab sosial pada pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar”.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan penjelasan pada latar belakang masalah maka dapat ditarik sebuah kesimpulan untuk mengetahui identifikasi masalah meliputi:

1. Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung generik (umum) dan kurang mempresentasikan realitas budaya lokal. Situasi ini mengakibatkan siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual, sehingga materi IPAS yang sarat dengan fenomena lingkungan dan sosial kurang terserap secara optimal. Sehingga pembelajaran terasa jauh dari kehidupan anak sehari-hari yang mempengaruhi keterhubungan emosional dan kognitif siswa terhadap materi.
2. Pembentukan tanggung jawab sosial siswa sering kali kurang disentuh secara eksplisit dalam proses pembelajaran. Padahal, salah satu esensi utama pendidikan IPAS adalah menumbuhkan kepedulian serta kesadaran hidup bersama dalam lingkungan sosial dan alam. Ketidakhadiran media yang kaya nilai lokal dan moral membuat proses internalisasi nilai berlangsung kurang intensif.

3. Belum tersedia media visual berbasis kearifan lokal *A'rera* yang teruji secara pedagogis untuk meningkatkan kompetensi akademik dan karakter sosial siswa. Celah ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran visual yang tidak hanya memberikan informasi melainkan juga dapat menginspirasi, membangun identitas kultural, serta mendorong kolaborasi dan partisipasi siswa dalam belajar.

Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Fokus penelitian yang dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian dibatasi pada siswa kelas IV sebagai subjek utama. Fokus ini dipilih karena pada jenjang tersebut peserta didik berada pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional, sehingga media visual yang kontekstual sangat diperlukan untuk membantu memahami fenomena alam dan sosial secara lebih bermakna.
2. Materi yang dikaji terbatas pada konten IPAS yang berkaitan dengan nilai kearifan lokal serta selaras dengan prinsip *A'rera*.
3. Pengembangan media dibatasi pada bentuk media pembelajaran visual, tidak meluas pada platform digital kompleks. Media dirancang untuk mendukung pembelajaran tatap muka di kelas dan memungkinkan guru dan siswa terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi nilai lokal.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan maka pada rumusan masalah ini ada beberapa sub meliputi:

1. Bagaimana rancang bangun mediavisual berbasis kearifan lokal *A'ra* pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDI Campaloe 1?
2. Bagaimana validitas media visual berbasis kearifan lokal *A'ra* pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDI Campaloe 1 ?
3. Bagaimana kepraktisan implementasi media visual berbasis kearifan lokal *A'ra* pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDI Campaloe1 ?
4. Bagaimana efektivitas implementasi media pembelajaran visual berbasis kearifan lokal *A'ra* untuk meningkatkan hasil belajar dan tanggung jawab sosial pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDI Campaloe 1 ?

Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dituangkan dalam rumusan masalah. Tujuan penelitian secara umum yaitu: menghasilkan media pembelajaran visual berbasis kearifan lokal *A'ra* yang valid, praktis, efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar. Media tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan memperkuat konsep siswa sekaligus menumbuhkan sikap tanggung jawab sosial yang selaras dengan nilai budaya dan kehidupan nyata di lingkungan siswa. Secara khusus tujuan penelitian yaitu:

1. Mendeskripsikan media pembelajaran visual yang dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal *A'ra* sesuai karakteristik perkembangan peserta didik kelas IV.

2. Menganalisis validitas media yang telah divalidasi oleh ahli materi, media, dan praktisi guna memastikan pemenuhan aspek pedagogis, aspek visual, dan relevansi budaya.
3. Menganalisis kepraktisan untuk melihat keterterapan dan respon siswa serta guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran visual berbasis kearifan lokal *A'rera* terhadap hasil belajar dan tanggung jawab sosial pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari segi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis dapat dirumuskan sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan media pembelajaran visual berbasis kearifan lokal *A'rera* untuk memberikan kontribusi dalam memperkaya khazanah ilmu pendidikan, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil penelitian dapat memperkuat teori tentang pentingnya pendekatan budaya dalam proses belajar, sekaligus memberikan landasan teoritis mengenai bagaimana media visual mampu membantu siswa memahami konsep ilmiah secara lebih konkret serta menumbuhkan karakter tanggung jawab sosial. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi sumber rujukan bagi para peneliti berikutnya untuk mengembangkan studi serupa yang berpusat pada nilai lokal dan penguatan karakter siswa.

b. Manfaat Praktis

Adapun kegunaan penelitian secara praktis dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1). Bagi siswa, media yang dikembangkan diharapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa lebih mudah memahami materi IPAS sekaligus menginternalisasi nilai-nilai tanggung jawab sosial melalui konteks budaya *A'wera*.
- 2). Bagi guru, produk media ini dapat menjadi alternatif sumber ajar yang relevan, inspiratif, dan dapat membantu dalam memfasilitasi pembelajaran aktif serta pembentukan karakter siswa melalui pendekatan yang menyentuh realitas lokal.
- 3). Bagi sekolah, penelitian ini memberikan kontribusi dalam upaya memperkuat budaya sekolah dan menumbuhkan ekosistem pembelajaran yang menghargai kearifan lokal sekaligus mendukung implementasi kurikulum yang berorientasi pada profil pelajar berkarakter.
- 4). Bagi pengembang pendidikan dan pihak terkait, hasil penelitian dapat menjadi rujukan dalam merancang kebijakan atau inovasi pembelajaran berbasis budaya yang efektif, terukur, dan berorientasi pada keseimbangan capaian akademik dan pembentukan budi pekerti.

Publikasi

Penelitian ini telah dipublikasikan di jurnal internasional bereputasi terindeks Scopus *Quartiles 4/Q4* pada jurnal Pakistan *Journal of Life and Social Sciences* (PJLSS) pak. j. life soc. Sci. (2025), 23(1): 1510-1526.

Novelty/Kebaharuan

Media pembelajaran berbasis *A'rera* yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakter khas yang membedakannya dari media pembelajaran visual yang telah ada sebelumnya. Kebaharuan terletak pada integrasi nilai budaya *A'rera* ke dalam struktur isi, visual, narasi, dan aktivitas belajar sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga wahana pembentukan karakter dan identitas budaya siswa.

Pertama, media ini memanfaatkan simbol, cerita rakyat, lingkungan, praktik sosial, dan filosofi hidup *A'rera* sebagai bagian esensial dari penyajian materi IPAS. Banyak media sebelumnya cenderung menggunakan ilustrasi netral atau modern generik, sementara media ini menampilkan konten yang mencerminkan realitas sosial budaya siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, dekat, dan mudah dihayati.

Kedua, orientasi pengembangan media ini tidak hanya mengarahkan siswa pada capaian akademik, tetapi juga secara sadar menstimulasi tumbuhnya tanggung jawab sosial. Media dirancang untuk mendorong siswa memahami konsep alam dan sosial sekaligus menginternalisasi nilai seperti gotong royong, kepedulian lingkungan, serta sikap menghargai komunitas. Pendekatan ini melampaui media konvensional yang hanya fokus pada pengetahuan konseptual.

Ketiga, proses pengembangan melibatkan dialog dan kolaborasi dengan siswa, guru, dan pemangku budaya lokal. Media tidak lahir semata dari perspektif akademik tetapi juga aspirasi budaya dan kebutuhan praktis lapangan. Sentuhan kolaboratif ini menjadi produk lebih autentik, sesuai konteks, dan memiliki daya lekat emosional bagi siswa.

Keempat, desain visualnya menonjolkan unsur budaya lokal tanpa mengurangi nilai estetika pendidikan modern. Setiap ilustrasi dan elemen visual bukan hanya berfungsi informatif, tetapi juga menghadirkan nuansa kebanggaan budaya, menciptakan pengalaman belajar yang menyentuh sisi kognitif sekaligus afektif siswa.

Kelima, media ini juga diarahkan untuk merangsang diskusi, refleksi, dan kerja kelompok berbasis nilai *A'ra*, sehingga pembelajaran tidak berhenti pada pemahaman konsep, tetapi berkembang menjadi proses sosial yang membentuk empati, kesadaran moral, dan kebiasaan masyarakat.

Kekuatan utama dan kebaruan media ini terletak pada perpaduan antara ilmu pengetahuan, penguatan karakter sosial, dan penghidupan nilai budaya lokal dalam satu kesatuan perangkat belajar. Media ini tidak hanya menawarkan inovasi bentuk, tetapi juga pembaharuan filosofi pendidikan yang berpijak pada humanisme, jati diri budaya bangsa, dan kebutuhan perkembangan anak untuk tumbuh sebagai pembelajar yang cerdas, beretika, dan bangga pada akar budayanya.



