

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan delapan point utama yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) indentifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam sebuah kehidupan, karena melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh ketrampilan, meningkatkan pengetahuan, serta dapat membentuk sikap dan perilaku menjadi lebih baik (Khotimah dkk, 2020). Pendidikan merancang kesadaran agar terciptanya suasana yang mendukung proses pembelajaran yang digunakan sebagai pondasi untuk pengembangan bakat pada diri masing-masing peserta didik, dalam mengubah prilaku dan kualitas sumber daya manusia menjadi sosok yang lebih baik lagi bagi seluruh masyarakat, Bangsa dan Negara. Menurut Nugraha (2020), pendidikan adalah proses yang bermanfaat untuk memanusiakan individu, dengan tujuan menanamkan nilai-nilai yang dapat membentuk seseorang menjadi ideal sesuai dengan cita-cita berdasarkan karakter bangsa Indonesia yang berlandaskan Pancasila. Proses ini juga disertai dengan pemahaman pengetahuan yang akan membekali individu secara afektif, kognitif, dan psikomotorik, agar mereka sanggup mencukupi berbagai kebutuhan hidupnya. Dengan demikian, tujuan dari Pendidikan adalah menghasilkan individu yang pintar dan berbudi pekerti yang luhur yang seterusnya akan berkontribusi pada peningkatan pembangunan

nasional di Indonesia. Penerapan pendidikan di Indonesia menjadikan individu insan yang terampil dan berperilaku baik melalui proses yang memiliki tahapan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter setiap peserta didik.

Pembelajaran adalah salah satu proses yang diterapkan guru dan peserta didik secara bersamaan, serta pengajaran terhadap peserta didik lebih bervariasi dan saling memberi keuntungan. Pembelajaran adalah berbagai cara yang dilakukan oleh peserta didik guna memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran terhadap peserta didik. Pembelajaran adalah tahapan pemberian pembinaan atau tuntunan pada peserta didik di dalam proses pembelajaran. Pada abad 21 ini peranan guru diharapkan secara maksimal agar mereka menjadi kreatif, produktif, mandiri, dan inovatif, dan menggunakan teknologi yang ada didalam proses pembelajaran guna menghasilkan lingkungan pembelajaran yang menarik serta memungkinkan peserta didik berpartisipasi didalam proses pembelajaran. Tahapan penggunaan media pembelajaran guna aktif meningkatkan kemampuan diri serta mempermudah peserta didik supaya mengerti setiap mata pelajaran dengan menggunakan teknologi yang ada.

Teknologi Pendidikan membantu guru dalam memahami metode mengajar yang efektif, termasuk dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat (Sahunung dkk, 2022). Teknologi Pendidikan adalah penerapan teknologi yang terstruktur dalam proses pembelajaran, dengan tujuan mendukung efektifitas pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Mesra dkk (2023), Teknologi Pendidikan mencakup berbagai konsep dan penerapan dalam perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, pengelolaan, dan evaluasi sumber daya serta proses yang mendukung pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat

disimpulkan bahwa teknologi Pendidikan memiliki peran sebagai alat atau media untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan meningkatkan efisiensi di bidang desain, pengembangan, pengelolaan, dan penilaian.

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam kelancaran proses pembelajaran dalam konteks Pendidikan khususnya di Indonesia (Haptani dkk, 2024). Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui berbagai metode yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi siswa. Hal ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran secara optimal. Menurut Daniyati dkk (2023), Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa lebih mudah memahaminya. Media ini bisa bermacam-macam bentuknya, seperti media pembelajaran, buku teks, bahan bacaan, serta guru dan lingkungan juga berperan sebagai media dalam menyampaikan informasi. Menurut Fadilah dkk (2023), Oleh karena itu media pembelajaran dapat dikatakan sebagai penyalur atau penyampai materi secara lebih konkrit sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran juga sering dikaitkan dengan penyajian materi yang mendukung atau menunjang proses pembelajaran salah satunya meliputi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang meliputi benda mati dan benda hidup di alam semesta serta bagaimana keduanya saling berinteraksi, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang membahas mengenai makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Organisme atau makhluk sosial selalu

berhubungan dan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Secara umum, pengetahuan adalah kumpulan berbagai informasi yang disusun secara terstruktur dan logis dengan memperhatikan sebab akibat sehingga lebih mudah dipahami. IPAS mencakup pengetahuan tentang pengetahuan alam dan pengetahuan sosial (Manalu, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan tanggal 2 April 2025 bersama dengan guru wali kelas V di SD No.2 Tumbak Bayuh yang dimana terdapat suatu permasalahan pada mata pembelajaran IPAS pada materi kenampakan alam yaitu tentang pencapaian hasil belajar siswa. Yang dimana hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas V SD No.2 Tumbak Bayuh menunjukkan sebesar 50% peserta didik tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum atau KKM, hal tersebut akan dijabarkan melalui table sebagai berikut.

Tabel 1.1
Jumlah Ketuntasan Siswa Pada Materi Kenampakan Alam
Pada Siswa Kelas V SD No. 2 Tumbak Bayuh.

Jumlah Siswa SD No. 2 Tumbak Bayuh	Tuntas	Tidak Tuntas
26 orang siswa	13 orang siswa	13 orang siswa

Hal tersebut menunjukkan peserta didik tidak menguasai pengetahuan mengenai kenampakan alam pada IPAS. Hal itu dikarenakan begitu banyaknya kenampakan alam yang ada sehingga sulit dipahami oleh peserta didik. Penilaian ini juga dapat dilihat berdasarkan pedoman penilaian acuan patokan atau PAP.

Berdasarkan PAP atau Penilaian Acuan Patokan peserta didik dapat dinyatakan lulus apabila memiliki penguasaan minimal 80% (Agung,2020). Hal ini menunjukkan masih ada kesenjangan penilaian di SD No. 2 Tumbak Bayuh materi kenampakan alam yang harapannya berada pada kategori 80% penguasaan peserta

didik. Dengan demikian hal tersebut mengacu pada peserta didik yang diharapkan mencapai tingkat penguasaan kompetensi pengetahuan sebesar 80-100% dengan memperoleh predikat baik sampai dengan sangat baik pada kompetensi pengetahuan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SD No.2 Tumbak Bayuh secara langsung menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan siswa belum sepenuhnya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga hasil belajar yang diharapkan kurang maksimal. Setelah dilakukan wawancara, langkah selanjutnya adalah observasi pada proses pembelajaran di kelas, berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa proses pembelajaran siswa masih didominasi dengan metode ceramah yang membuat siswa cepat bosan sehingga mempengaruhi semangat siswa dalam proses pembelajaran, serta didalam proses pembelajaran tidak didukung dengan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diciptakanlah media grafis karikatur kenampakan alam berbasis *Meaningful Learning* untuk membantu proses pembelajaran. Dengan mengembangkan media pembelajaran berupa media grafis karikatur berbasis *Meaningful Learning* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Maulana dkk, 2024). *Meaningful Learning* atau pembelajaran bermakna adalah teori dari David Ausubel. Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses dimana informasi baru dikaitkan dengan konsep-konsep yang telah diketahui dalam benak siswa. Konsep-konsep tersebut mencakup berbagai fakta, gagasan, dan kesimpulan umum yang telah peserta didik pelajari dan disimpan dalam ingatan mereka (Islami, 2021). Pendekatan *Meaningful Learning* atau pembelajaran bermakna menekankan bahwa dapat membantu peserta didik aktif dalam mengorganisir

informasi yang diterima. Pengalaman pembelajaran yang bermakna akan terjadi ketika siswa tidak hanya mengetahui fakta-fakta, tetapi siswa juga memahami konsep secara mendalam dan mampu menghubungkannya dengan pengetahuan sudah ada (Lestari, 2021). Teori *Meaningful Learning* dari David Ausubel berkaitan dengan model pembelajaran konstruktivisme, yang dimana model pembelajaran konstruktivisme juga menekankan pentingnya pengalaman peserta didik dalam pembelajaran. Melalui model pembelajaran ini, pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara individu dengan lingkungan, serta melalui refleksi terhadap pengalaman yang dimiliki siswa (Feriyanto & anjariyah, 2024). Penerapan *Meaningful Learning* tidak hanya berfokus pada pemahaman siswa saja tetapi juga fokus dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran bermakna dapat mengembangkan ketrampilan *Problem Solving* dan berfikir secara analitis. Pendekatan ini juga mendorong siswa lebih aktif dalam mencari pengetahuan serta lebih mandiri dalam proses pembelajaran (Sholikin dkk, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media grafis karikatur berbasis *Meaningful Learning* yang memanfaatkan objek kartun, dengan harapan dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Penggunaan media grafis karikatur berbasis *Meaningfull Learning* pada materi kenampakan alam dipilih sebagai solusi berdasarkan permasalahan diatas terhadap kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena media pembeajaran ini diharapkan akan mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta menarik perhatian peserta didik, sehingga siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah mengingat materi yang dipelajari dikelas. Media grafis karikatur dapat membantu siswa membayangkan konsep-konsep

yang dirasa sulit dipahami hanya melalui teks atau ceramah saja. Misalnya Ketika melihat gambar karikatur kenampakan alam peserta didik menjadi lebih mudah memahami bagaimana bentuk-bentuk atau kenampakan alam yang ada di bumi saling berhubungan (Magdalena dkk, 2021).

Berdasarkan dari uraian tersebut, peneliti mengembangkan media grafis karikatur yang menarik untuk menampilkan kenampakan alam berupa pemandangan seperti pegunungan, dan lautan. Media pembelajaran ini dirancang untuk memberikan manfaat bagi peserta didik dengan berbagai kemampuan, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan lebih menyenangkan, dan berpotensi untuk mendorong peningkatan prestasi belajar siswa.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas, telah dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berjudul “Pengembangan Media Grafis Karikatur Berbasis *Meaningful Learning* Materi Kenampakan Alam Kelas V SD. No. 2 Tumbak Bayuh”. Oleh karena itu, mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, serta memacu semangat dan keaktifan siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih cenderung monoton dan membosankan, karena sering menggunakan metode ceramah dan tidak didukung dengan media yang beragam.
2. Guru mengamami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran dikarenakan masih belum memahami cara memanfaatkan teknologi.

3. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan yang membuat siswa mudah merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran.
4. Kurangnya konsentrasi serta fokus siswa terhadap proses pembelajaran materi IPAS menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran.
5. Berdasarkan hasil wawancara bahwa sebanyak 13 orang dari 26 orang siswa tidak mencapai KKM

1.3 Pembatasan Masalah

Pada permasalahan yang telah diuraikan, maka pengembangan media ini difokuskan untuk upaya memenuhi kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. media yang dikembangkan berupa media grafis karikatur yang menampilkan contoh dari materi yang dipelajari.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang telah di sajikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media grafis karikatur berbasis *Meaningful Learning* materi ajar kenampakan alam pada siswa kelas V SD No. 2 Tumbak Bayuh Tahun Ajaran 2025/2026 ?
2. Bagaimana validitas kelayakan media grafis karikatur berbasis *Meaningful Learning* dengan materi ajar kenampakan alam pada siswa kelas V SD No.2 Tumbak Bayuh Tahun Ajaran 2025/2026 ?

3. Bagaimana efektivitas media grafis karikatur berbasis *Meaningful Learning* dengan materi ajar kenampakan alam pada siswa kelas V SD No.2 Tumbak Bayuh Tahun Ajaran 2025/2026 ?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mengetahui rancang bangun media grafis karikatur dengan materi ajar kenampakan alam pada siswa kelas V SD No. 2 Tumbak Bayuh Tahun Ajaran 2025/2026
2. Untuk mengetahui kelayakan media grafis karikatur dengan materi ajar kenampakan alam pada siswa kelas V SD No. 2 Tumbak Bayuh Tahun Ajaran 2025/2026
3. Untuk mengetahui efektivitas media grafis karikatur dengan materi ajar kenampakan alam pada siswa kelas V SD No. 2 Tumbak Bayuh Tahun Ajaran 2025/2026

1.6 Spesifikasi Produk

Pengembangan media ini mampu menunjang kelancaran proses pembelajaran IPS pada siswa kelas V dijenjang sekolah dasar, dengan tujuan siswa lebih termotivasi dan antusias dalam pembelajaran, serta menarik perhatian siswa untuk mengikuti dan memahami proses pembelajaran. Spesifikasi produk media pembelajaran ini sebagai berikut.

1. Produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk media grafis karikatur berbasis *meaningful learning* dengan materi kenampakan alam muatan IPAS

kelas V SD. Pengembangan media media grafis karikatur ini digunakan untuk membantu menunjang peserta didik dalam proses pembelajaran dan menarik minat belajar siswa serta menguatkan pemahaman materi pembelajaran yang diberikan pada proses pembelajaran dikelas.

2. Produk ini menyajikan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial atau IPAS yang mengambil materi kenampakan alam dan gambar pada produk media grafis karikatur ini terkait materi.
3. Produk ini dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa dan motivasi belajar dalam materi kenampakan alam dalam pembelajaran IPAS.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran grafis karikatur ini yaitu sebagai berikut.

1. Asumsi pengembangan

Melalui pengembangan media grafis karikatur diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar siswa dalam memahami materi kenampakan alam pada IPAS bersamaan dengan gambar untuk memperjelas arti yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan diantaranya.

- a). Tahap pengembangan media pembelajaran ini hanya untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik terhadap media yang dikembangkan
- b). Produk yang dikembangkan dirancang khusus untuk siswa kelas V sekolah dasar

- c). Pengembangan media grafis karikatur hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran IPAS.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah atau kata kunci yang digunakan pada penelitian ini, maka dirasakan perlu untuk memberikan Batasan-batasan istilah sebagai berikut. Penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan produk tersebut.

1. Penelitian pengembangan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk merancang serta menyempurnakan suatu produk, lalu kemudian mengujinya untuk mengetahui efektivitas produk tersebut, sehingga produk tersebut dapat digunakan secara maksimal sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Media grafis karikatur merupakan media visual yang didalamnya memuat materi ajar, sehingga dapat digunakan sebagai alat yang menunjang dan mempermudah proses pembelajaran.
3. Kenampakan alam merupakan wujud permukaan bumi yang terbentuk secara alami tanpa adanya pengaruh atau campur tangan manusia. Beberapa contoh kenampakan alam antara lain gunung, danau, dan lautan.
4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati dialam semesta dan interaksinya, serta membahas kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dalam kaitannya dengan lingkungan sekitarnya.