

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPS yang efektif seharusnya memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami materi melalui pengalaman langsung serta pengetahuan yang berkembang sesuai tahap berpikir mereka. Setiap murid memiliki potensi yang berbeda dalam mengelola dan menggunakan kemampuan berpikirnya. Aktivitas seperti berpikir, memecahkan masalah, dan menciptakan gagasan baru merupakan proses yang saling berkaitan dan cukup kompleks. Suatu persoalan tidak mungkin diselesaikan tanpa proses berpikir, dan banyak situasi membutuhkan solusi baru melalui kreativitas. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif menjadi aspek penting dalam pendidikan IPS, karena dengan keterampilan tersebut murid dapat mengolah informasi yang mereka baca, diskusikan, atau amati hingga menemukan makna yang relevan bagi diri mereka. Pengembangan kemampuan berpikir tersebut pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar murid.

Pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan bermakna apabila murid terlibat secara aktif dalam proses belajar, baik melalui pengalaman langsung maupun aktivitas yang mendorong mereka untuk berpartisipasi. Keterlibatan ini sangat penting terutama dalam pembelajaran IPS, karena aktivitas belajar yang variatif dapat menumbuhkan minat murid terhadap mata pelajaran tersebut. Minat belajar IPS memiliki peran besar dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, sebab ketika murid merasa tertarik dan termotivasi, mereka cenderung lebih aktif mengeksplorasi materi, memahami konsep, serta mengembangkan kemampuan berpikir yang dibutuhkan dalam kajian ilmu sosial.

Salah satu isu fundamental dalam pembelajaran IPS di Indonesia adalah pada aspek proses pembelajaran. Murid masih minim mendapatkan ruang untuk mengembangkan kemampuan berpikir, khususnya dalam keterampilan pemecahan masalah. Media pembelajaran yang dipakai hanya sebatas buku paket serta papan tulis serta didominasi dengan metode ceramah, sehingga partisipasi aktif murid dalam kegiatan belajar menjadi terhambat. Mata pelajaran IPS memuat beragam konsep dan teori yang mengkaji fenomena dalam kehidupan masyarakat. Dalam rangka memahami dan mengkaji materi tersebut, kemampuan berpikir kreatif menjadi prasyarat penting bagi murid untuk merumuskan solusi optimal terhadap isu-isu yang muncul dalam konteks sosial.

Hasil wawancara yang dilakukan diketahui bahwa implementasi proses pembelajaran di SMP Negeri 167 masih cenderung didominasi oleh penggunaan media presentasi berupa *PowerPoint* yang dipadukan dengan kegiatan presentasi kelompok oleh murid. Metode tersebut memang memberikan kesempatan bagi murid untuk menyampaikan hasil diskusi, namun pelaksanaannya belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif seluruh murid. Selama kegiatan presentasi berlangsung, masih ditemukan murid yang kurang fokus terhadap materi, seperti berbicara dengan teman, melakukan aktivitas di luar pembelajaran, bahkan ada yang menunjukkan tanda-tanda kurang bersemangat. Kondisi ini menjadikan suasana kelas kurang kondusif sehingga pemahaman materi tidak dapat diperoleh secara optimal oleh sebagian murid.

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan intervensi berupa penggunaan Media Pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen esensial dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai sarana, media pembelajaran memfasilitasi guru untuk memperluas wawasan murid melalui presentasi materi yang beragam. Pemanfaatan media yang bervariasi memungkinkan penyampaian materi secara lebih menarik dan terstruktur, sehingga berpotensi menunjang dan meningkatkan pemahaman murid. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membantu murid memahami konsep secara lebih konkret serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar

Media pembelajaran interaktif *Smart Box* diusulkan sebagai salah satu media interaktif untuk memahami konsep dalam meningkatkan hasil belajar. *Smart Box* merupakan Media Kontak Cerdas berbentuk kotak dua sisi: satu sisi menampilkan gambar dan sisi lainnya memuat pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran. Media ini dikategorikan sebagai media tiga dimensi, umumnya berupa wadah penyimpanan persegi panjang yang pengoperasiannya melibatkan mekanisme mengangkat, menggeser, atau memindahkan bagian penutupnya.

(A., 2023)

Smart Box memiliki daya tarik bagi murid karena sifatnya yang interaktif. Sebagai alat bantu belajar fisik, *Smart Box* dapat dipegang, dipindahkan, atau dioperasikan langsung oleh murid, yang berperan dalam mengonkretkan konsep abstrak melalui pengalaman nyata (seperti pada penggunaan balok, *puzzle*, atau *tangram*), sekaligus meningkatkan keaktifan dan pemahaman. Melalui *Smart Box*, murid tidak hanya berperan sebagai pendengar atau penyaji, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang mendorong kerja sama, diskusi, pemecahan masalah, serta interaksi antar sesama. Dengan demikian, penggunaan *Smart Box* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, memicu keaktifan dan antusiasme murid dalam belajar IPS, baik secara fisik maupun kognitif, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Materi Perdagangan Internasional memiliki urgensi untuk dipelajari oleh murid karena dapat memperluas wawasan ekonomi dari lingkup lokal menuju lingkup nasional dan global. Melalui materi ini, murid memahami bahwa aktivitas ekonomi tidak hanya dipengaruhi oleh kondisi di lingkungan sekitar, tetapi juga oleh berbagai peristiwa yang terjadi di tingkat internasional. Pemahaman tersebut membantu murid menyadari adanya keterkaitan dan hubungan sebab akibat antara dinamika ekonomi global dengan kondisi ekonomi di daerah maupun di Indonesia. Sebagai contoh, konflik geopolitik, perubahan kebijakan perdagangan antarnegara, maupun fluktuasi harga komoditas dunia dapat berdampak pada kenaikan harga bahan bakar minyak (BBM), perubahan

harga barang kebutuhan pokok, serta aktivitas perdagangan di dalam negeri. Dengan demikian, pembelajaran materi Perdagangan Internasional tidak hanya membekali murid dengan pemahaman konseptual mengenai kegiatan ekspor, impor, dan kerja sama ekonomi antarnegara, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka dalam menganalisis berbagai fenomena ekonomi global beserta dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari, sehingga terbentuk kemampuan berpikir kritis dan kesadaran sebagai warga negara yang hidup dalam era globalisasi.

Meskipun materi Perdagangan Internasional memiliki urgensi dalam membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai keterkaitan ekonomi lokal, nasional, dan global, materi ini memiliki karakteristik yang memuat berbagai konsep yang bersifat abstrak, seperti kegiatan ekspor dan impor, faktor pendorong dan penghambat perdagangan internasional, manfaat perdagangan internasional, serta dampaknya terhadap perekonomian suatu negara. Meskipun konsep-konsep tersebut berkaitan dengan aktivitas ekonomi yang terjadi di kehidupan nyata, proses perdagangan antarnegara tidak dapat diamati secara langsung oleh murid sehingga materi cenderung bersifat abstrak. Akibatnya, murid sering mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antar konsep serta proses terjadinya perdagangan internasional apabila pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan guru atau media presentasi. Penggunaan media *Smart Box* diharapkan dapat membantu murid memahami alur perdagangan internasional, menghubungkan konsep dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran, serta mendukung peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar murid.

Karakteristik materi Perdagangan Internasional juga selaras dengan penggunaan media *Smart Box* karena berbagai konsep di dalamnya dapat disajikan dalam bentuk aktivitas manipulatif yang mendorong murid mengeksplorasi hubungan antar konsep secara mandiri. Melalui aktivitas tersebut, murid tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pengetahuannya berdasarkan interaksi langsung dengan media.

Oleh karena itu, *Smart Box* berperan sebagai media yang memfasilitasi pembelajaran aktif sehingga konsep-konsep yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian bertemakan Media Pembelajaran *Smart box* dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Materi Perdagangan Internasional Untuk Murid SMP Negeri 167 Jakarta".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Uraian berdasarkan latar belakang di atas maka Identifikasi masalah yang ada dalam peneliti ini ialah sebagai berikut :

1. Pembelajaran IPS yang dilakukan masih dominan menggunakan media Ppt dan kegiatan presentasi.
2. Pembelajaran belum bisa melibatkan seluruh murid untuk aktif.
3. Sebagian murid tidak memperhatikan temannya yang presentasi
4. Belum tersedia media pembelajaran interaktif yang mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif
5. Motivasi dan keterlibatan murid rendah karena guru dominan menggunakan cara belajar yang sama.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada :

1. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *Smart Box*
2. Materi yang digunakan terbatas pada topik perdagangan internasional dalam mata pelajaran IPS kelas VIII SMP.
3. Fokus penelitian adalah pada proses pengembangan dan kelayakan media. Penelitian tidak sampai pada tahap uji coba lapangan maupun pengujian efektivitas media terhadap hasil belajar murid.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat penulis sajikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi perdagangan internasional ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Smart Box* pada perdagangan internasional yang dikembangkan ?

E. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran *Smart Box* pada topik Perdagangan Internasional.
2. Menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik dan kontekstual dalam pembelajaran IPS.
3. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang berbasis interaktif dalam pendidikan formal.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan media pembelajaran *Smart Box*, yaitu sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran yang dihasilkan berupa media fisik, yaitu *Smart Box* berukuran 30cm x 39cm yang dilengkapi dengan materi perdagangan internasional. *Smart box* ini dilengkapi dengan 4 kegiatan di setiap sisi dalamnya.
2. Media ini membahas mengenai materi perdagangan internasional yang meliputi kegiatan impor komoditas, organisasi ekonomi internasional, dampak perdagangan internasional dan kebijakan perdagangan internasional

3. Media pembelajaran menggunakan ilustrasi agar lebih menarik dan menyenangkan serta menggunakan bahan yang berkualitas.

