

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di sekolah dasar. Media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Menurut Suprijono mengekspresikan ide media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide¹. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa memahami konsep sosial, budaya, dan lingkungan dengan cara yang lebih menarik. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan adalah buku saku, yang dirancang untuk menyajikan materi secara ringkas dan sistematis. Dengan format yang praktis dan mudah dibawa, buku saku dapat membantu siswa dalam belajar secara mandiri maupun dalam diskusi kelompok.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang berperan strategis dalam mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang memiliki komitmen kuat terhadap pengembangan kehidupan berdemokrasi. Menurut Standar Nasional Pendidikan dalam Permendikbudristek Nomor 8 Tahun 2024, siswa harus dididik untuk menguasai kemampuan berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, dan berkomunikasi². Tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

¹ Agus Suprijono. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011) h. 46

² Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. 2024, Jakarta

di sekolah dasar adalah untuk memberi siswa pengetahuan dasar tentang masyarakat, lingkungan, dan dunia sekitar.

Namun, meskipun pembelajaran IPS memiliki peran penting, dalam praktiknya, sering kali ditemui berbagai kendala yang menghambat efektivitas pembelajaran tersebut. Salah satu kendala utama adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam memahami materi secara lebih menarik dan interaktif. Materi yang disampaikan sering kali dirasa monoton dan tidak dapat melibatkan siswa secara aktif, yang menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar mereka³. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak optimal. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang tepat karena mencakup berbagai aspek multidisipliner, seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan budaya, yang menuntut siswa memahami konsep-konsep lintas bidang dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis sejak dini. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, IPAS mengintegrasikan pembelajaran IPA dan IPS, sehingga siswa dituntut untuk memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial secara bersamaan, yang memerlukan pemahaman lintas konsep dan penguasaan berbagai perspektif.⁴ Materi IPS yang cenderung abstrak, seperti konsep ruang dan waktu, hubungan sebab-akibat dalam peristiwa sejarah, serta interaksi manusia dengan lingkungan, sering kali memerlukan konkretisasi yang lebih baik bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Penelitian Supriatna⁵ menunjukkan bahwa 65% siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran IPS, terutama yang berkaitan dengan dimensi waktu dan ruang.

³ Hapipah Indar Parawangsa dan Nening Listari. *Pengembangan Buku Saku Biologi Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Empiricism Journal. Vol. 4, No 1, 2023, hal: 225-232

⁴ Sapriya. *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya, 2017

⁵ Supriatna, N. *Ecopedagogy dalam pembelajaran IPS*. PT Remaja Rosdakarya, 2016

Permasalahan ini menjadi semakin menantang apabila dikaitkan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Menurut Sanjaya, anak usia sekolah dasar membutuhkan bantuan media pembelajaran yang konkret untuk memahami konsep-konsep abstrak. Namun, materi IPAS sering kali terdiri atas konsep yang tidak mudah divisualisasikan, sehingga menyulitkan siswa dalam membangun pemahaman yang utuh. Wahidmurni memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa 60% siswa kelas rendah SD belum mampu mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai bidang sosial secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, sederhana, dan bermakna agar sesuai dengan kemampuan kognitif siswa pada tahap perkembangan tersebut. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Rejeki yang menyatakan bahwa permasalahan dalam pembelajaran IPS meliputi dominasi metode konvensional, minimnya variasi model pembelajaran, kurangnya keterlibatan aktif siswa, kecenderungan berbasis hafalan, serta keterbatasan penggunaan dan pengembangan media pembelajaran dibandingkan dengan IPA⁶. Dalam hal ini, guru perlu menyederhanakan konsep-konsep materi IPS agar lebih mudah dipahami oleh siswa, dengan cara menjelaskannya secara bertahap dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi IPS, dibutuhkan keterpaduan antara berbagai komponen pembelajaran, seperti guru, peserta didik, tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Apabila guru mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, maka siswa akan lebih mudah menyerap informasi, memahami materi dengan lebih baik, serta mampu mengembangkan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁷

⁶ Sri Rejeki, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Bagi Siswa Kelas V A Semester 2 SD Negeri Pucangan 03 Tahun Pelajaran 2016/2017 Melalui Metode Quantum Teaching Berbasis Flash-Card", *Djiwa Utama*, 42 (Februari, 2019) 149

⁷ Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. (Jogjakarta: Diva. Perss, 2011) h. 23

Dalam proses pembelajaran, salah satu aspek yang sangat berpengaruh terhadap efektivitas pemahaman siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta membantu siswa dalam menghubungkan materi yang dipelajari dengan konteks nyata. Namun, dalam praktiknya, banyak metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru menjadi sumber utama informasi, sementara siswa cenderung pasif dalam menerima materi. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada kurangnya pemahaman terhadap konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada salah satu guru di SDN Rawamangun 09, ditemukan beberapa permasalahan yang relevan dengan penelitian ini. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Guru mengungkapkan bahwa siswa kelas III mengalami kesulitan dalam memahami konsep konsep IPAS karena mata pelajaran ini merupakan gabungan dari dua disiplin ilmu, yaitu IPA dan IPS. Penggabungan ini membuat siswa merasa kewalahan dalam memahami materi, terutama karena banyak istilah ilmiah yang sulit dipahami oleh mereka.

Dalam wawancara yang sama, proses pembelajaran, guru masih menghadapi kendala dalam memilih metode dan media pembelajaran yang efektif. Metode yang sering digunakan seperti proyektor, demonstrasi, serta studi kasus berbasis masalah dinilai cukup membantu, tetapi masih terdapat hambatan teknis seperti akses internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat di sekolah. Sumber belajar yang digunakan saat ini masih terbatas pada buku pegangan siswa, yang masih kurang membantu, tetap memerlukan

tambahan referensi dari internet agar siswa mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam.

Salah satu solusi yang diusulkan oleh guru dalam wawancara tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, guru juga menyebutkan bahwa siswa membutuhkan media yang praktis dan yang lebih kontekstual sesuai dengan tuntutan pembelajaran di sekolah. Materi dalam Bab 7 tentang tradisi dianggap sebagai salah satu materi yang membutuhkan media tambahan agar lebih mudah dipahami oleh siswa kelas III.

Kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran IPS nyatanya masih berbanding terbalik dengan realitas objektif yang ditemukan di lapangan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan (*need assessment*) yang dilakukan secara komprehensif melalui wawancara mendalam bersama guru kelas III serta penyebaran instrumen angket kepada 29 peserta didik kelas III C di SDN Rawamangun 09, ditemukan akar permasalahan yang saling berkaitan antara metode mengajar guru, hambatan psikologis siswa, dan tuntutan kurikulum. Temuan empiris inilah yang menjadi landasan mendasar mengapa model *Problem Based Learning* (PBL) dipilih secara spesifik untuk diintegrasikan ke dalam pengembangan media buku saku ini.

Bukti empiris pertama yang menegaskan urgensi pemilihan model PBL ini adalah tingginya tingkat kesulitan siswa dalam memahami esensi materi IPS, yang secara linier berbanding lurus dengan beratnya beban materi kurikulum. Hasil olah data angket menunjukkan bahwa sebanyak 72% peserta didik di kelas III C SDN Rawamangun 09 mengalami kesulitan nyata dalam memahami materi IPS yang bersifat sosiokultural. Secara lebih spesifik, keluhan siswa memuncak pada Bab 7 dengan tema “Cerita dari Kampung Halaman”, di mana terdapat 74% peserta didik yang mengaku kewalahan dan kesulitan mengingat konten materi yang padat.

Data kuantitatif dari siswa ini berkesesuaian dengan hasil wawancara mendalam bersama guru kelas III C, yang mengungkapkan bahwa siswa sering kali mengalami *cognitive overload* (kelebihan beban kognitif). Hal ini

terjadi karena materi IPAS dalam Kurikulum Merdeka merupakan peleburan dari dua disiplin ilmu yang berbeda, sehingga memicu munculnya banyak istilah, konsep abstrak, dan narasi sejarah lokal baru yang sulit dicerna oleh anak usia sekolah dasar jika hanya mengandalkan hafalan tekstual.

Kesulitan yang dihadapi siswa tersebut nyatanya berakar dari ketidaksesuaian antara tuntutan regulasi kurikulum dengan realitas strategi pembelajaran di kelas. Berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP mengenai Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase B, elemen sosiokultural dan sejarah lokal menuntut peserta didik untuk mampu mengidentifikasi, menceritakan kembali, dan menghargai ragam tradisi, budaya, serta sejarah yang ada di lingkungan masyarakat sekitarnya. Pada Bab 7 "Cerita dari Kampung Halaman", CP tersebut diturunkan ke dalam tiga Tujuan Pembelajaran (TP) utama dalam modul ajar guru, yaitu: (1) peserta didik dapat mengidentifikasi sejarah perkembangan daerah tempat tinggalnya; (2) peserta didik dapat menyebutkan dan menganalisis tradisi atau adat istiadat yang menjadi ciri khas daerahnya; serta (3) peserta didik mampu menunjukkan sikap menghargai keberagaman tradisi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Analisis terhadap KKO (Kata Kerja Operasional) pada TP tersebut seperti mengidentifikasi, menganalisis, dan menunjukkan sikap membuktikan secara sahih bahwa kompetensi yang diincar berada pada tataran berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) dan internalisasi nilai karakter. Kompetensi tinggi ini mustahil dicapai apabila proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode konvensional.

Data analisis kebutuhan mengonfirmasi hambatan ini sebanyak 68% peserta didik merasa materi IPS sukar dipahami jika hanya bersumber dari buku paket yang tebal dan penjelasan lisan (ceramah) satu arah dari guru di sisi lain, upaya guru untuk menghadirkan variasi media interaktif digital sering kali membentur dinding pembatas sarana prasarana sekolah. Sebanyak 63% siswa menyatakan bahwa media bantu audio-visual seperti video atau proyektor hanya digunakan "kadang-kadang" saja oleh guru. Berdasarkan konfirmasi dari pihak guru, hal ini dipicu oleh kendala teknis berupa

ketidakstabilan akses internet di lingkungan kelas yang kerap mengganggu jalannya presentasi digital. Akibatnya, potensi besar siswa kelas III C di mana 84% dari mereka sebenarnya menyatakan sangat senang belajar di sekolah dan menyukai IPS karena topiknya dekat dengan kehidupan tetapi hal ini menjadi layu dan tidak terfasilitasi, sehingga mereka cenderung pasif dalam pembelajaran.

Menyikapi titik temu antara besarnya kesulitan siswa (74%), tingginya target kompetensi HOTS pada TP kurikulum, dan hambatan teknis internet sekolah, maka penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikemas dalam media buku saku cetak hadir sebagai solusi instruksional yang paling logis dan valid, bukan sekadar variasi tanpa dasar.

Model PBL bekerja sebagai jembatan pedagogis dengan membalik logikanya: jika materi "Cerita dari Kampung Halaman" dianggap abstrak di dalam buku paket tebal, maka PBL memulainya dari hal yang konkret melalui sintaks pertama, yaitu orientasi peserta didik pada masalah dunia nyata (*real-world problems*). Berbantuan media buku saku yang didesain ringkas, praktis, dan kaya akan stimulus visual (sesuai preferensi 87% siswa yang menyukai gambar dan warna dalam angket), guru dapat menyajikan fenomena atau studi kasus sosiokultural kontekstual yang ada di sekitar Masyarakat misalnya tentang mudarnya suatu tradisi lokal atau tantangan menjaga toleransi di lingkungan perkotaan yang heterogen. Masalah terbuka (*open-ended*) ini secara otomatis akan memicu rasa ingin tahu siswa, mendorong mereka melakukan investigasi mandiri maupun berkelompok untuk mengidentifikasi dan menganalisis akar masalah tersebut demi menjawab capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPS disekolah.

Lebih lanjut, model PBL ini secara inheren memfasilitasi pencapaian TP yakni (menunjukkan sikap menghargai ragam tradisi) melalui sintaks pengorganisasian kelompok dan penyelidikan bersama. Berbantuan LKPD (*Lembar Kerja Peserta Didik*) kelompok dan individu yang terintegrasi di dalam buku saku PBL ini, siswa dirangsang untuk aktif berkolaborasi,

berdiskusi, dan saling bertukar cerita mengenai latar belakang asal-usul keluarga atau kampung halaman mereka yang beragam. Interaksi sosial yang intens dalam memecahkan masalah ini akan mengasah keterampilan abad 21 siswa, yakni kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) dan kecakapan kolaboratif (*collaborative skills*) secara organik. Melalui pengerjaan kelompok hingga tahap menyajikan hasil karya di depan kelas, siswa tidak hanya menguasai materi secara kognitif, tetapi juga mempraktikkan langsung nilai-nilai toleransi dan gotong royong sesuai amanat Profil Pelajar Pancasila dan Permendikbudristek Nomor 8 Tahun 2024.

Secara keseluruhan, jalinan data *need assessment* ini membuktikan bahwa pengembangan media ini bersifat kontekstual dan tepat sasaran. Inovasi ini mengawinkan kepraktisan media cetak buku saku yang mampu menjawab tantangan kendala pembelajaran di sekolah dengan ketajaman metodologis model PBL untuk memecahkan masalah kesulitan belajar siswa, mengaktifkan partisipasi kelas, serta menjamin ketercapaian Tujuan Pembelajaran secara tuntas pada kelas III C SDN Rawamangun 09.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul: **“Pengembangan Media Buku Saku Berbasis Problem Based Learning Muatan IPS Kelas III C SDN Rawamangun 09 di Sekolah Dasar”**. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan buku saku berbasis *Problem Based Learning* dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran IPS di kelas III, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dan meningkatkan pembelajaran secara keseluruhan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Siswa mengalami kesulitan memahami materi IPS.
2. Penggunaan metode pembelajaran masih belum optimal.
3. Dalam pembelajaran IPS materi BAB 7 “Cerita Dari Kampung Halaman” tentang tradisi masih belum memanfaatkan media yang tepat.

4. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS masih kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membuat pembatasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini. Hal ini dilakukan peneliti agar fokus penelitian tetap terjaga dan tidak melebar ke hal-hal yang tidak relevan. Fokuskan penelitian hanya pada pengembangan media buku saku berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada muatan IPS untuk siswa kelas III C SDN Rawamangun 09.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. “Bagaimana mengembangkan media buku saku berbasis *Problem Based Learning* untuk muatan IPS kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Rawamangun 09 Pagi?”
2. “Bagaimana kelayakan buku saku berbasis *Problem Based Learning* untuk muatan IPS kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Rawamangun 09 Pagi?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media buku saku berbasis *Problem Based Learning* untuk muatan IPS kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Rawamangun 09 Pagi.

F. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini dapat berupa kegunaan teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Pengembangan buku penunjang berupa buku saku berbasis *Problem Based Learning*, dapat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar khususnya pada muatan pembelajaran IPS kelas III.

2. Secara Praktis

- a. Peserta Didik Peserta didik dapat memahami materi IPS. Sehingga meningkatkan semangat belajar dan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Guru dapat menggunakan buku saku berbasis *Problem Based Learning* sebagai tambahan buku penunjang dalam pembelajaran IPS kelas III.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau perbandingan dalam upaya pengembangan buku saku berbasis *Problem Based Learning* untuk menciptakan karya yang lebih baik lagi, efektif, serta bermanfaat dalam pembelajaran.

