

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses yang dialami oleh setiap individu sepanjang hidupnya melalui pendidikan, individu memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, membentuk keperibadian yang cakap, terampil, dan bertakwa kepada ketuhanan yang Maha Esa. Pandangan ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, yang mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi mereka secara aktif. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti kekuatan spiritual, pengendalian diri, keperibadian, akhlak mulia, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara.

Adanya UU RI Nomor 20 Tahun 2003 dari waktu ke waktu bidang pendidikan haruslah tetap menjadi prioritas dan orientasi untuk diusahakan perwujudan sarana dan prasarana terutama untuk sekolah. salah satu tugas sekolah adalah menyiapkan peserta didik agar dapat mencapai perkembangan secara optimal. Peserta didik dapat dikatakan mencapai tujuan apabila dapat memperoleh pendidikan yang baik.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting didalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran dikelas.

Pencapaian prestasi belajar peserta didik yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor penyebab terjadinya terjadinya permasalahan prestasi peserta didik adalah media pembelajaran sekolah masih tergolong sederhana. Dalam proses kegiatan mengajar, guru harus membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan. Mengingat tanggung jawab yang begitu besar oleh

seorang guru harus menyadari, bahwa ia sebagai guru yang merupakan tenaga lapangan yang berlangsung melaksanakan pendidikan sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan .

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar, dalam pembelajaran guru biasanya media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginnan serta keinginnan yang baru, membangkitkan motivasi. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan memanfaatkan media pembelajaran ini akan menunjang efektifitas, efesiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran dikelas, dan menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Guru juga sudah seharusnya memahami bahea tanpa adanya media pembelajaran tidak akan belajar secara efektif dan peserta didik mudah jenuh .

Penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat komunikasi dari guru ke peserta didik bertujuan meransang siswa mengikuti kegiata pembelajaran Zunidar (2020) pembelajaran *Smart box*. Dalam penggunaanya, media ini mudah disajikan dan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

Media *Smart Box* merupakan media pembelajaran yang berbentuk balok atau kubus yang berisi kartu, gambar, dan lainnya. Media ini dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan membantu siswa belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 21 agustus 2024 dengan guru kelas IV DI SD Negeri 101856 Gunung Rintih T.A. 2024/2025. Menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dilakukan dengan media *Smart Box*. akan tetapi *Smartbox* yang digunakan sangat sederhana dan kurang efektif digunakan untuk jangka waktu yang panjang dan kurangnya keterampilan dalam merancang media *Smartbox* tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart box* untuk mata pelajaran IPAS, dengan harapan pembelajaran lebih menarik, aktif, dan tidak membosankan. Media ini dipilih untuk menarik

perhatian siswa dan menciptakan suasana kelas aktif dalam bertanya dan aktif dalam menjawab dan memudahkan pemahaman materi.

Media pembelajaran merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosional siswa dalam mencapai tujuan belajar tertentu. *Smart box* sebagai media pembelajaran materi dengan gambar dan hiasan, dirancang untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi dan membantu seorang tenaga pengajar untuk memaparkan materi kepada peserta didikdenan lebih mudah. Sehingga tranformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan mudah. hal ini penggunaan media *Smart Box* sangat mendukung pembelajaran IPAS di kelas. Agar siswa tidak jenuh belajar jikalau hanya dengan menggunakan buku paket dan menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat siswa jenuh dalam pembelajaran yang berlangsung yaitu guru membuat *Smart Box* masih berupa gambar dan penjelasan biasa saja. media *Smart Box* yang dikembangkan akan dirancang semenarik mungkin sehingga terjadi peningkatan minat belajar siswa serta memberi inovasi bsgi guru dalam pengembangan media *Smart Box*.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi diatas, peneliti merasa tertari untuk melakukan penelitian dan peneliti memandang perlunya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS sekolah dasar sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul: **Pengembangan Media *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya Di Kelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih T.A.2024/2025.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan dan dengan sesuai judul peneliti diatas maka terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran masih tergolong sederhana.
2. Media yang digunakan masih kurang efektif digunakan dalam jangka panjang
3. Kurangnya pemahaman siswa saat pembelajaran .

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah sebelumnya dan mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka peneliti perlu membatasi permasalahan penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran Media *Smart box* pada mata pelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya Di Kelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih T.A.2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada Pada mata Pelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya Diindonesia di kelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih T.A 2024/2025 ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya Diindonesia Pada Materi Keberagaman Budaya Diindoesia IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih T.A 2024/2025 ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media Smart Box Pada mata pelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya Diindonesia di kelas IV SD Negeri 101858 Gunung Rintih T.A 2024/2025 ?
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya Diindonesia dikelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih 2024/2025.?

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
 - a. Menciptakann pembelajaran yang menyenangkan pada materi keberagaman budaya.
 - b. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya.
2. Bagi Guru

- a. Menambah wawasan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
 - b. Meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran .
3. Bagi Sekolah
- a. Media yang dihasilkan peneliti ini diharapkan dapat membantu mutu pendidikan disekolah.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
- a. Mengembangkan peneliti ini dengan mempersiapkan sajian kegiatan permainan
 - b. Memberi inspirasi lebih lanjut untuk mengembangkan media IPAS untuk peneliti selanjutnya.

