

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peserta didik pada kurikulum 2013 lebih diarahkan dalam pembentukan karakter serta penguasaan kompetensi. Adanya integrasi antar mata pelajaran, juga dengan aspek afektif, kognitif serta psikomotorik menjadi orientasi kurikulum 2013 dalam mengembangkan pendidikan karakter peserta didik (Fitriani Sholekah, 2020). Kurikulum 2013 dalam pengimplementasiannya dengan menerapkan pembelajaran tematik terpadu dengan mengintegrasikan berbagai mata pelajaran kedalam tema-tema tertentu. Penekanan pembelajaran tematik dimana peserta didik dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar agar peserta didik mampu mencari dan menemukan pengetahuan-pengetahuan yang dipelajarinya sehingga memperoleh pengalaman langsung (Syaifuddin, 2017). Pengintegrasian berbagai mata pelajaran bertujuan membangun keterkaitan antar pengetahuan dan pengalaman lainnya agar pembelajaran dapat lebih menarik serta pengorganisasian materi pelajaran dapat disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

Marzuki (2017) mengemukakan bahwa guru tidak hanya mengajar siswa, disamping itu guru perlu kemampuan khusus dalam hal membimbing, memotivasi serta membentuk karakter siswa. Peran pendidik dalam proses pembelajaran tidak cukup hanya dengan membelajarkan peserta didik, namun pendidik juga perlu memperkaya sumber dan media pembelajaran untuk terciptanya tujuan pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa (Sukoco Putri dkk., 2021). Media pembelajaran menjadi media pendukung untuk memfasilitasi guru dalam memberikan pengetahuan kepada peserta didik pada proses pembelajaran. Penerapan media dalam proses pembelajaran berperan penting guna memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menumbuhkan ketertarikan peserta

didik dalam memahami materi agar dapat lebih aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar bersifat terpadu (*integrated*). Pembelajaran IPS di sekolah dasar berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam sekitar (Valen, 2020). Penyederhanaan mata pelajaran SD dengan mengintegrasikan mata pelajaran IPS di kelas I, II, dan III ke dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Mata pelajaran IPS pada kelas IV, V, dan VI terdapat kompetensi dasarnya masing-masing dan tercantum dalam struktur kurikulum. Pendidikan IPS penting diberikan kepada peserta didik di tingkat sekolah dasar agar mereka mampu mengenal kehidupan masyarakat dan lingkungan dengan didukung berbagai media pembelajaran atau dapat secara langsung melalui pengalaman hidup sehari-hari di tengah masyarakat (Jumriani dkk., 2021). Mata Pelajaran IPS sangat penting untuk diajarkan pada tingkat pendidikan sekolah dasar dengan pendekatan yang lebih menarik sehingga terjadi keterlibatan siswa yang optimal dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam memenuhi kebutuhan peserta didik terutama pada jenjang sekolah dasar dikarenakan usia anak pada tingkat sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Menurut Piaget (dalam Nabila, 2021) Tahap operasional konkret adalah tahap dimana anak berusia antara 7-11 tahun. Tahap ini akan muncul sistem operasi apabila anak melihat sesuatu yang konkret. Sistem operasi yang dimaksud adalah anak dapat memecahkan suatu persoalan berdasarkan sesuatu yang konkret. Dalam hal penalaran yang masih abstrak, peserta didik dalam tahap ini masih belum mampu dan terbatas dalam hal tersebut. Namun, peserta didik dapat lebih mudah menyelesaikan masalah serta membangun pemahaman dalam setiap proses belajarnya melalui benda-benda konkret. perlunya peran penting pendidik dalam memilih serta

menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif guna mengembangkan situasi belajar yang melibatkan peserta didik untuk turut aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas IV UPT SD Negeri 84 Gresik, dari hasil wawancara menunjukkan bahwa masih banyak dijumpai permasalahan-permasalahan pada pelaksanaan proses pembelajaran IPS diantaranya yaitu kurang bervariasinya penerapan media pembelajaran dikelas IV serta peserta didik cenderung mudah tidak fokus dalam proses pembelajaran. Partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial (Wibowo, 2016). Proses pembelajaran yang kurang menarik dan siswa menjadi pasif dengan hanya mengerjakan tugas, mendengarkan metode ceramah dari guru yang hal itu dapat menghambat perkembangan aktivitas siswa.

IPS di SD merupakan suatu bidang ilmu yang dibahas dalam memberikan solusi terhadap suatu tema pembelajaran karena banyak tema-tema pelajaran di SD yang berhubungan erat dengan IPS (Safitri, 2014). Uraian bacaan yang terlalu banyak dan rumit salah satunya pada mata pelajaran IPS membuat peserta didik merasa malas dan sulit menguasai materi. Peserta didik dalam materi terkait adanya macam-macam jenis atau penggolongan sesuatu salah satunya pada materi jenis-jenis pekerjaan dimana digolongkan dalam dua jenis pekerjaan yaitu pekerjaan penghasil barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa, terkadang hal tersebut peserta didik sulit untuk mengkategorikan dan membedakan pengertian serta contoh dari tiap kategori tersebut dan jika dalam belajar hanya sekilas membaca juga membuat peserta didik sering lupa terkait bacaan materi tersebut.

Mengenai permasalahan-permasalahan tersebut, oleh karenanya peneliti tertarik mengembangkan suatu media pembelajaran *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* terkait materi jenis-jenis pekerjaan penghasil barang dan jasa pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Dengan adanya media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini diharapkan peserta didik mampu dalam mengklasifikasikan suatu materi, memahami, menguasai dan

mengingat materi yang diajarkan karena adanya peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian terdahulu yang digunakan penulis sebagai referensi dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Fauziah & Yuli Erviana (2019) dengan judul “Pengembangan Strategi Pembelajaran *Cards Sort Of Rotating Roles* Pada Subtema Merawat Hewan Untuk Siswa Kelas II SD”. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian serta materi yang diterapkan, peneliti terdahulu menerapkannya pada siswa kelas 2 SD pada tema 6 subtema 2 dengan materi merawat hewan, sedangkan penelitian kali menerapkannya pada siswa kelas 4 SD pada tema 8 subtema 3 dengan materi jenis-jenis pekerjaan penghasil barang dan jasa. Selain itu, pada penelitian terdahulu pengembangan media *card sort* dimodifikasi dengan strategi *rotating roles*, sedangkan penelitian kali ini media *card sort* dimodifikasi dengan *mind mapping*. Penelitian terdahulu yang menggunakan bahan lebih sederhana dimana media *card sort* dibuat dengan kertas berwarna, hal itu yang menjadi kekurangan dari media tersebut karena bahan tersebut kurang kokoh serta mudah terserap air. Media *card sort* pada penelitian ini menggunakan bahan duplek sehingga lebih kokoh dan tidak mudah terserap air serta dalam penerapannya ditambahkan perekat magnet untuk dapat ditempelkan pada papan *mind mapping* yang berupa papan magnetik. Sedangkan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian kali ini adalah sama-sama mengembangkan media *card sort* dan ditujukan untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar.

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki karakteristik serta kegunaan yang berbeda-beda guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sebagai fasilitator, guru dituntut untuk mampu dalam hal memilih media yang tepat untuk proses pembelajaran. Menurut Akbar (dalam Indahsari dkk., 2019) dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran harus memperhatikan kriteria berikut yaitu kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, dengan karakteristik peserta didik, dengan sumber belajar, keefesiensi dan efektifitas media, keamanan bagi peserta

didik, kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas peserta didik, dalam mengembangkan suasana belajar menyenangkan, dan kualitas media. Media dapat dikatakan telah efektif apabila media tersebut telah memenuhi kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini telah disesuaikan dengan tujuan serta materi pembelajaran, kebutuhan dari peserta didik, pemilihan bahan yang aman bagi peserta didik, serta desain dan warna yang menarik guna membangkitkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Supardi (2019) mengemukakan bahwa media mensortir kartu ini (*Card Sort*) di gunakan oleh peserta didik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang di bahas dalam pembelajaran. Media *Card Sort* yang dikembangkan ini berupa kartu sortir yang didalamnya memuat konsep dan klasifikasi terkait materi pelajaran dengan inovasi terdapat gambar-gambar berbagai macam jenis-jenis pekerjaan yang berwarna dan menarik dengan bentuk kartu magnetik Menurut Buzan (dalam Indriyani dkk., 2021) *Mind Mapping* merupakan cara otak “memetakan” pikiran secara sederhana. Media *Card Sort* yang berbasis dengan *Mind Mapping* ini yang nantinya diterapkan terkonsep pada media papan magnet *Mind Mapping* (PAMIMA). Media *Mind Mapping* yang umumnya berupa peta pikiran seseorang yang dituangkan dalam kertas yang digambar dengan berbagai warna yang menarik memuat peta konsep yang terdiri dari kategori pokok, sub kategori, dan sub-sub kategori materi didalamnya.

Pengembangan media *Card Sort* Berbasis *Mind Mapping* ini, *Mind Mapping* berupa papan magnet sebagai alas diibaratkan sebagai kertas yang akan digambar peta konsep suatu materi sesuai peta pikiran kita, untuk beberapa media *Card Sort* yang berisikan materi terakit jenis-jenis pekerjaan diibaratkan sebagai kategori pokoknya adalah jenis-jenis pekerjaan dengan sub kategori (penghasil barang dan penghasil jasa) dan sub-sub kageori (berbagai macam contoh dari jenis pekerjaan) yang nantinya diterapkan

dalam proses pembelajaran didukung dengan media kartu magnet gambar panah diklasifikasikan dan dirangkai dengan cara ditempel pada papan magnet *Mind Mapping* hingga menghasilkan suatu peta konsep materi yang benar. Sehingga dalam penerapannya peserta didik melakukan peran aktifnya dalam memilah serta mengkategorikan kartu-kartu yang sesuai dengan sub kategori kemudian menempelkan dan merangkaikannya hingga menjadi suatu peta konsep yang benar pada papan magnet *Mind Mapping*. Adanya media ini dapat berperan penting bagi peserta didik untuk lebih cepat menguasai dan mengingat materi dengan mereka ikut andil dalam mengklasifikasikan berbagai materi yang termuat dalam media dan dirancang menjadi suatu peta konsep yang menarik.

IPS menjadi salah satu materi pelajaran yang rumit dan memiliki cakupan yang sangat luas. Materi pembelajaran tersebut akan lebih mudah dipahami dengan mengklasifikasikan serta mengonstruksi materi-materi kedalam suatu peta konsep. *Mind Mapping* di anggap sebagai metode yang cocok untuk mempermudah peserta didik dalam memahami serta mampu mengingat berbagai konsep atau materi dalam mata pelajaran IPS yang begitu luas, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan suatu media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Card Sort Berbasis *Mind Mapping* pada Mata Pelajaran IPS Materi Jenis Pekerjaan Penghasil Barang dan Jasa Kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah ini adalah :

1. Bagaimana media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS Materi Jenis Pekerjaan Penghasil Barang dan Jasa Kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana hasil validitas media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS Materi Jenis Pekerjaan Penghasil Barang dan Jasa Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 84 Gresik terhadap media pembelajaran *Card Sort* Berbasis *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS Materi Jenis Pekerjaan Penghasil Barang dan Jasa?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan dari media media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS Materi Jenis Pekerjaan Penghasil Barang dan Jasa Kelas IV Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil validitas dari pengembangan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS Materi Jenis Pekerjaan Penghasil Barang dan Jasa Kelas IV Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui respon peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 84 Gresik terhadap media pembelajaran *Card Sort* Berbasis *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS Materi Jenis Pekerjaan Penghasil Barang dan Jasa

D. Manfaat Pengembangan

Beberapa manfaat dari penelitian pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah :

1. Peserta Didik

Meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi jenis pekerjaan pengasil barang dan jasa serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* yang diterapkan dalam pembelajaran.

2. Guru

Menjadikan inovasi dan alternatif baru bagi guru serta memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dengan penggunaan media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* dalam pembelajaran.

3. Materi di Sekolah Dasar

Memberikan kemudahan dan memperjelas materi mengenai jenis pekerjaan penghasil barang dan jasa yang terkonsep dalam media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* yang diterapkan saat proses pembelajaran.

4. Peneliti Selanjutnya

Menjadikan referensi atau bahan kajian bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian pengembangan selanjutnya

E. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 84 Gresik kelas IV dengan jumlah 17 siswa.
2. Media Pembelajaran Card Sort Berbasis Mind Mapping dikembangkan berdasarkan pada:
 - a. Kompetensi Inti (KI)
 - 1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 - 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
 - 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 - 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
 - b. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.3. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
- 4.3. Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

c. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

d. Materi Jenis Pekerjaan Penghasil Barang dan Jasa

3. Pengembangan Media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini diharapkan dapat menunjang dan mendukung pembelajaran IPS materi jenis pekerjaan penghasil barang dan jasa
4. Tahapan Pengembangan yang digunakan oleh peneliti pada media *Card Sort* berbasis *Mind Mapping* ini yaitu menggunakan model 4D yaitu meliputi Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah upaya atau tindakan untuk menyempurnakan dan memperbaharui produk-produk yang telah ada sebelumnya agar menjadi lebih baik.
2. Media pembelajaran alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.
3. *Card Sort* adalah media kartu sortir yang memuat berbagai informasi atau materi pelajaran.
4. *Mind Mapping* merupakan peta pikiran dalam bentuk diagram yang menggambarkan secara visual tentang ide, konsep, informasi, atau hal-hal lain.