

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah proses memberikan arahan kepada siswa selama proses belajar. Selama proses ini, siswa mengorganisasikan bahan ajar untuk dipelajari sesuai dengan tingkat kemajuan berpikir mereka (Nurdyansyah, 2019:36). Pembelajaran sistematis adalah gabungan elemen-elemen yang penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Komponen-komponen ini termasuk pendidik atau pengajar, siswa, kurikulum, strategi, metode, sumber belajar, fasilitas, dan administrasi (Rusydi Ananda dan Abdillah, 2018:2).

Kurikulum di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan dan pembaruan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman, tuntutan global, serta kebutuhan peserta didik. Saat ini Indonesia menetapkan kurikulum merdeka sebagai kurikulum untuk pemulihan pembelajaran pasca pandemi, dengan penekanan pada keterampilan berbasis kompetensi dan pengembangan karakter, strategi ini diharapkan dapat membawa perubahan dibidang pendidikan (Rahayu et al., 2022).

Dalam struktur Kurikulum Merdeka, disiplin Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial kini diintegrasikan menjadi satu subjek bernama IPAS. Penggabungan ini dirancang untuk memberikan ruang inovasi dan kreativitas bagi guru maupun siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih mandiri dan partisipatif (Rahmadayanti, 2023). Khusus pada aspek sosial, pembelajaran ini mencakup disiplin geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi (Munadi & Subhani, 2024). Fokus utamanya bukan sekadar transfer informasi, melainkan pembentukan karakter dan keterampilan sosial agar peserta didik mampu merespons problematika di masyarakat secara positif dan solutif (Hadifina et al., 2023)

Berdasarkan data terbaru dari Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) tahun 2023-2024, pendidikan dasar di Indonesia terus mengalami perkembangan dalam metode pembelajaran dan kurikulum. Kemampuan yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS di SD meliputi:

- a. Kemampuan berpikir kritis: Siswa diajarkan untuk menganalisis peristiwa sosial dan memahami sebab-akibatnya.
- b. Kemampuan memahami lingkungan: Siswa belajar tentang geografi dan bagaimana lingkungan mempengaruhi kehidupan manusia.
- c. Kemampuan sosial: IPS membantu siswa memahami interaksi sosial dan pentingnya kerja sama dalam masyarakat.
- d. Kemampuan sejarah: Siswa mengenal sejarah bangsa dan dunia untuk memahami perkembangan masyarakat dari masa ke masa.
- e. Kemampuan ekonomi dasar: Siswa diperkenalkan pada konsep ekonomi sederhana seperti kebutuhan dan sumber daya.

Statistik pendidikan dasar tahun 2023-2024 menunjukkan bahwa jumlah peserta didik dan tenaga pendidik terus meningkat, serta fasilitas sekolah semakin diperbaiki untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Berdasarkan data terbaru dari Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) tahun 2023-2024, kondisi pemahaman siswa Sekolah Dasar (SD) terhadap materi pelajaran menunjukkan beberapa perkembangan penting.

Beberapa aspek utama yang memengaruhi pemahaman siswa SD terhadap materi pelajaran yakni; (1) Statistik menunjukkan peningkatan jumlah tenaga pendidik dan fasilitas sekolah, yang berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran (2) Pendekatan interaktif dan berbasis pengalaman semakin diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep akademik (3) Angka partisipasi Pendidikan, data menunjukkan bahwa angka partisipasi pendidikan dasar tetap stabil, dengan peningkatan jumlah siswa yang melanjutkan ke jenjang berikutnya (4) Tantangan dalam pembelajaran, beberapa tantangan yang masih dihadapi termasuk disparitas akses pendidikan di daerah terpencil dan kebutuhan akan peningkatan literasi digital dalam pembelajaran.

Hambatan utama dalam pembelajaran IPS sering kali berakar pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini umumnya disebabkan oleh karakteristik konten yang bersifat abstrak serta minimnya relevansi materi dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Kondisi tersebut diperparah oleh strategi pembelajaran yang konvensional, sehingga memicu sikap

pasif pada peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Tuljanah dkk. (2024) mengungkapkan bahwa antusiasme siswa dalam mata pelajaran IPS masih berada pada level yang rendah. Salah satu pemicu rendahnya motivasi ini adalah ketergantungan pendidik yang sangat tinggi pada buku teks sebagai sumber belajar tunggal, tanpa optimalisasi media pembelajaran inovatif lainnya (Tiwana & Ningsih, 2022; Basiran & Ningsih, 2023).

Tantangan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar memang perlu solusi yang inovatif agar siswa lebih memahami materi dan tetap antusias dalam belajar. Siswa mengalami kesulitan-kesulitan seperti kesulitan dalam memahami materi yang abstrak dan kurangnya keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dapat diatasi dengan solusi yang lebih inovatif dan relevan. Salah satunya seperti menghubungkan materi dengan kehidupan nyata karakter abstrak dalam IPS dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep yang diajarkan.

Dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari, siswa lebih mudah memvisualisasikan dan memahami teori yang diberikan. Misalnya, saat membahas ekonomi, guru dapat memberikan contoh sederhana tentang bagaimana harga barang di pasar ditentukan oleh permintaan dan penawaran. Rendahnya partisipasi siswa akibat minimnya pemanfaatan teknologi dan inovasi metode pengajaran dapat dimitigasi melalui integrasi media pembelajaran yang variatif. Penggunaan instrumen seperti media visual tiga dimensi, video instruksional, simulasi interaktif, hingga aplikasi edukasi diproyeksikan mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran serta menstimulasi motivasi siswa untuk terlibat lebih aktif. Selain itu, optimalisasi platform digital untuk diskusi kelompok maupun penerapan *game-based learning* (pembelajaran berbasis gim) terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan selama proses pemahaman materi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti saat target penelitian masih di bangku kelas V SD mengenai kemampuan pemahaman IPS, pembelajaran di kelas telah diarahkan pada pengembangan pemahaman siswa. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang pemahamannya rendah karena

keterbatasan pada tahap perkembangan kognitif mereka. Selain itu, guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran secara beragam, sehingga membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa yang menghadapi kesulitan memahami materi IPS.

Kendala utama dalam penggunaan media visual 3 dimensi adalah biaya dan ketersediaan teknologi. Namun, dengan perkembangan teknologi yang pesat, biaya untuk mengembangkan dan menggunakan media 3 dimensi semakin terjangkau. Menurut Johnson et al. (2016), teknologi media 3 dimensi telah menjadi lebih mudah diakses dan digunakan oleh para pendidik.

Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media visual 3 dimensi terbukti memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut efektivitas media visual 3 dimensi dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Sinarjati.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran IPS di kelas VI SDN Sinarjati dengan menggunakan media visual 3 dimensi pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran IPS di kelas VI SDN Sinarjati dengan menggunakan media visual pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan pemahaman siswa kelas VI SDN Sinarjati antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media visual 3 dimensi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media visual?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan awal tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran IPS kelas VI dengan menggunakan media visual 3 dimensi pada kelas eksperimen

2. Kemampuan awal tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran IPS kelas VI dengan menggunakan media visual pada kelas kontrol
3. Perbedaan rata-rata peningkatan pemahaman siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media visual 3 dimensi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media visual.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan dari tujuan penelitian ini, maka diharapkan penelitian ini kelak akan memberikan manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis merupakan pengembangan keterampilan peneliti berdasarkan teori teori yang didapatkan selama mengikuti perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Gunung Djati Bandung, terutama meningkatkan pemahaman siswa pada mata Pelajaran IPS di Kelas VI SDN Sinarjati.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga

Bagi pihak lembaga hasil karya skripsi ini dapat dijadikan sebagai bentuk masukan dan motivasi dalam rangka penerapan media visual 3 dimensi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS.

- b. Bagi Pendidik

Penelitian ini sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan untuk tingkat kognitif pemahaman.

- c. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat memberikan kesan yang baik, bermakna dan menyenangkan tentang penggunaan media terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS.

d. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman secara langsung di lapangan mengenai penggunaan media visual 3 dimensi terhadap pemahaman siswa.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Ngilim Purwanto (2024), Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang diharapkan seseorang untuk memahami konsep, situasi, dan arti dari fakta yang diketahuinya. Pemahaman mencakup lebih dari sekedar hafalan; itu juga mencakup pemahaman konsep dari masalah atau fakta yang ditanyai. Pemahaman siswa sangat penting untuk proses pembelajaran. Tanpa pemahaman yang baik, siswa tidak dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari ke situasi dunia nyata. Pemahaman yang baik memungkinkan siswa berpikir kritis, memecahkan masalah secara kreatif, dan mengaitkan berbagai konsep. Siswa yang memiliki pemahaman yang kurang cenderung menghadapi kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang lebih kompleks. Oleh karena itu, upaya harus dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan berarti.

Indikator pemahaman menurut Sudjana (2014) meliputi; (1) Menjelaskan kembali, siswa mampu mengungkapkan materi dengan bahasa sendiri. (2) Memberikan contoh, dapat menyajikan contoh lain yang relevan dengan materi yang dipelajari. (3) Penerapan konsep, menggunakan pengetahuan dalam situasi baru atau menyelesaikan masalah. (4) Menafsirkan informasi, mampu memahami makna dari suatu konsep dan menghubungkannya dengan pengalaman. (5) Menganalisis, memecah informasi menjadi bagian-bagian dan memahami hubungan antar elemen.

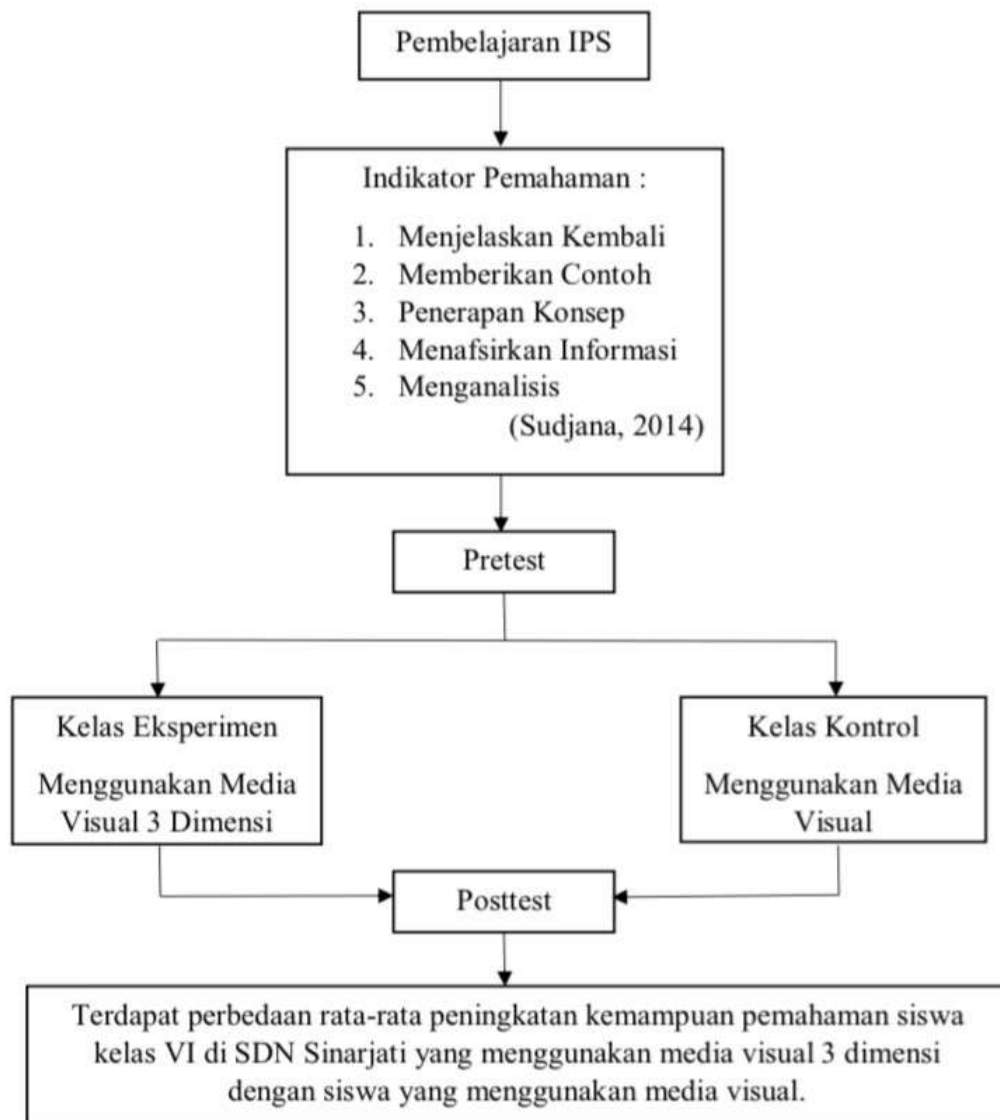
Media visual tiga dimensi adalah metode atau alat yang memanfaatkan gambar, model, atau objek tiga dimensi untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa untuk mempelajari konsep atau objek dari berbagai sudut pandang, memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan nyata. Gerlach & Ely (1971) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang

digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi, baik secara visual maupun verbal. Media visual 3 dimensi termasuk dalam kategori ini dan dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi yang lebih mendalam. Menurut Purba & Sarminta (2023), Penggunaan media visual tiga dimensi (3D) dalam pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan kondisi belajar yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan. Media ini juga membantu siswa mempelajari fenomena sosial dengan cara yang lebih kritis dan analitis.

Adapun Langkah-langkah penggunaan media visual 3 dimensi dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan dan Persiapan:
 - a. Menentukan apa yang ingin dicapai melalui penggunaan media visual 3 dimensi.
 - b. Memilih media visual 3 dimensi yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.
 - c. Menyiapkan materi dan alat yang diperlukan untuk mendukung penggunaan media tersebut.
2. Pelaksanaan:
 - a. Memperkenalkan media visual 3 dimensi kepada siswa, menjelaskan tujuan dan manfaat penggunaannya.
 - b. Menunjukkan cara menggunakan media tersebut dan memberikan penjelasan yang mendalam tentang konsep yang diajarkan.
 - c. Mendorong siswa untuk berinteraksi dengan media dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Evaluasi dan Umpan Balik:
 - a. Mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan media visual 3 dimensi.
 - b. Memberikan umpan balik konstruktif berdasarkan hasil evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.
4. Refleksi dan Pengembangan:
 - a. Guru merefleksikan efektivitas penggunaan media visual 3 dimensi dalam pembelajaran dan mencari cara untuk meningkatkannya.

- b. Mengembangkan materi dan media visual 3 dimensi lebih lanjut berdasarkan pengalaman dan feedback yang diperoleh.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Penggunaan Media Visual 3 Dimensi

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan asumsi sementara mengenai hubungan antara dua atau lebih variabel dalam sebuah penelitian, yang perlu dibuktikan melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2012). Hipotesis ini berfungsi sebagai prediksi awal tentang hubungan antar variabel, yang akan diuji melalui proses penelitian.

Perumusan hipotesis biasanya didasarkan pada teori atau hasil penelitian sebelumnya, sehingga menjadi acuan dalam proses pengumpulan dan analisis data. Oleh karena itu, penyusunan hipotesis memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan penelitian. Perumusan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan siswa dalam memahami materi mata pelajaran IPS kelas VI di SDN Sinarjati yang menggunakan media visual pada kelas kontrol.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan siswa dalam memahami materi mata Pelajaran IPS kelas VI di SDN Sinarjati yang menggunakan media visual 3 dimensi pada kelas kontrol.

G. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal karya Khaeroni¹, AyuJulia yang diterbitkan dalam Journal Kependidikan Dasar (Vol. 10, No. 02, 2023) berjudul " Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV SD/MI". Variabel pertama dalam jurnal tersebut, yaitu penggunaan media diorama yang mana media tersebut adalah bagian dari media visual 3 dimensi, sama dengan variabel pertama yang akan digunakan dalam penelitian ini. Variabel kedua dari jurnal tersebut pun sama dengan penelitian ini. Jika jurnal tersebut meneliti dalam mata pelajaran IPA di kelas IV SD/MI, sedangkan penelitian ini lebih fokus pada peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas V SD. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada kelompok eksperimen diperoleh hasil N-Gain sebesar 0,80 yang berada pada taraf tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada kelompok kontrol diperoleh hasil N-Gain sebesar 0,61 yang berada pada taraf. Kedua kelompok memperoleh hasil N-Gain sebesar 0,80 pada kelompok eksperimen dan 0,61 pada kelompok kontrol. Hasil N-Gain kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media diorama terhadap pemahaman siswa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media diorama pada mata pelajaran IPA.

2. Jurnal karya Divana Amedoma, dkk. yang diterbitkan dalam Jurnal Penelitian Guru Indonesia (Vol. 04, No. 04, 2024) berjudul “Menggali Pengalaman Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Terhadap Mata Pelajaran IPS”. Variabel yang digunakan oleh jurnal tersebut dan peneliti memiliki perbedaan. Variabel pertama pada jurnal tersebut adalah penggunaan media aplikasi canva, sementara peneliti akan menggunakan media visual 3 dimensi. Pada variabel kedua pada jurnal dan penelitian ini memiliki persamaan yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS. Hasil penelitian jurnal menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam model pembelajaran IPS di SD secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Melalui proses visualisasi kreatif yang difasilitasi oleh Canva, maka siswa akan mampu untuk memproses dan menyimpan informasi secara lebih efektif, khususnya dalam hal memahami beberapa konsep abstrak dan kompleks dalam IPS.
3. Jurnal karya Cecep Abdul Muhlis Suja’I dan Nina Nur Sholehah yang diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan Islam (Vol. 05, No. 01, 2024) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mi Miftahul Huda Babakan Tengah”. Variabel yang digunakan oleh jurnal tersebut dan peneliti memiliki perbedaan. Variabel pertama pada jurnal tersebut adalah Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual, sementara peneliti akan menggunakan media visual 3 dimensi. Pada variabel kedua pada jurnal dan penelitian ini memiliki persamaan yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode yang digunakan dalam jurnal adalah metode eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik analisis data jurnal ini menggunakan uji-t. Hasil penelitian dari jurnal ini menunjukkan adanya peningkatan pada pretest dan posttest, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sesuai dengan kaidah pengambilan keputusan $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, media pembelajaran audio visual berpengaruh dalam meningkatkan

pemahaman siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas IV di MI Miftahul Huda. Kemudian, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 82,66 sedangkan kelas kontrol sebesar 45,00. Dari hasil tersebut terlihat ada perbedaan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas IV di MI Miftahul Huda.

4. Jurnal karya Revalina Hidayat, dkk. yang diterbitkan dalam Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (Vol. 02, No. 03, 2024) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar”. Variabel yang digunakan oleh jurnal tersebut dan peneliti memiliki perbedaan. Variabel pertama pada jurnal tersebut adalah Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif, sementara peneliti akan menggunakan media visual 3 dimensi. Pada variabel kedua pada jurnal dan penelitian ini memiliki persamaan yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode yang digunakan dalam studi ini adalah telaah pustaka dari berbagai jurnal nasional dan internasional, artikel ilmiah, serta laporan penelitian yang relevan dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan PPT interaktif tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif siswa.