

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dengan menjadi sarana untuk mengembangkan bakat, minat, serta kemampuan peserta didik secara optimal. Hal ini sejalan dengan tujuan utama pendidikan, yaitu memaksimalkan potensi individu agar mampu bersaing di era global. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 2, Standar Nasional Pendidikan ditetapkan untuk mengatur berbagai aspek seperti pengembangan kurikulum, tenaga pendidik, sarana dan prasarana, pengelolaan pendidikan, serta pendanaannya. Selain itu, pendidikan nasional bertujuan membentuk peserta didik menjadi individu yang berpengetahuan luas, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, serta menguasai keterampilan, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Putra, 2020)

Agar dapat mengoptimalkan potensi peserta didik dalam proses pembelajaran, guru perlu memahami dan menerapkan standar pendidikan. (junaedi, 2019) menyebutkan bahwa standar proses pendidikan berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran, yang mencakup panduan tentang bagaimana proses tersebut seharusnya berlangsung. Standar ini berperan sebagai panduan bagi

guru dalam mengatur aktivitas pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri menjadi dasar utama dalam pendidikan, yang melibatkan interaksi serta kegiatan antara guru dan siswa dalam lingkungan yang mendukung proses belajar dengan tujuan yang jelas. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh efektivitasnya, yaitu sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Sutikno dalam (junaedi, 2019) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar dengan nyaman, merasa senang, dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Hasan et al., 2021) menambahkan bahwa pembelajaran efektif menghasilkan kualitas yang tinggi, yang terlihat dari partisipasi aktif dan apresiasi peserta didik. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu mencapai efektivitas tersebut.

Guru memegang peranan yang sangat krusial dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif. Sebagai fasilitator, guru bertugas memberikan pelayanan yang mempermudah peserta didik dalam beraktivitas selama pembelajaran berlangsung. Salah satu komponen penting yang digunakan guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan mendapatkan target yang diinginkan adalah media pembelajaran. Menurut Syaiul Bahri Diamarah dan Aswan Zain (dalam

(Hasan et al., 2021) media pembelajaran mempunyai peran yang begitu berarti dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media sebagai alat perantara, kesalahan atau ketidakakuratan dalam penyampaian materi dapat diminimalkan. Media juga berperan dalam mempermudah pemahaman konsep-konsep yang sulit dijangkau jika hanya dijelaskan secara verbal, sekaligus memungkinkan penyajian materi abstrak dalam bentuk visual atau konkret.

Penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting, khususnya dalam pengajaran untuk peserta didik sekolah dasar yang berusia sekitar 7 hingga 12 tahun. Berdasarkan teori pembelajaran Jean Piaget, pada usia ini anak-anak berada pada fase operasional konkret, yang dicirikan dengan kemampuan berpikir logis yang memerlukan dukungan benda-benda konkret atau nyata. Oleh karena itu, peserta didik di tahap ini memerlukan bantuan objek nyata untuk mendukung proses berpikir mereka. Media pembelajaran berfungsi sebagai representasi konkret yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal. Keberhasilan menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran secara tepat. Dengan perencanaan dan penerapan yang

baik, media pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Menurut Jerome Bruner, proses pembelajaran terjadi melalui tiga tahap representasi, yaitu enaktif (melalui pengalaman langsung), ikonik (melalui visualisasi), dan simbolik (melalui penggunaan simbol seperti bahasa atau angka). Pada tahap awal, anak-anak membutuhkan pengalaman langsung dengan benda nyata untuk memahami konsep. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi sangat penting sebagai alat bantu agar peserta didik dapat belajar secara lebih konkret. Dalam tahap ikonik, penggunaan media seperti gambar atau diagram membantu anak memahami konsep yang lebih abstrak. Sementara itu, pada tahap simbolik, media dapat mendukung peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir abstrak melalui penggunaan simbol-simbol yang relevan. Sejalan dengan pendapat (Supriyono, 2018), media pembelajaran yang tepat mampu mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam belajar. Media juga membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini sesuai dengan prinsip PAIKEM, di mana pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman, tetapi juga menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif. Dengan begitu, media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

(Hasan et al., 2021) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang berisi informasi atau pesan instruksional untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini dapat berupa gambar, file audio, video, atau benda fisik lainnya yang membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk memperluas wawasan dan mempercepat pemahaman peserta didik, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat mendorong motivasi dan meningkatkan semangat belajar para peserta didik. Dengan pemanfaatan yang sesuai dengan materi pelajaran, media ini mampu mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami informasi (Retnowati, 2017) menekankan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting sebagai sumber belajar yang perlu mendapatkan perhatian khusus dalam proses pendidikan.

Pengembangan media *Uno Stacko Solar System Version* merupakan inovasi pembelajaran yang dirancang

untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik kelas VI. Media ini mampu menarik perhatian siswa karena desainnya yang kreatif, menggabungkan elemen seni rupa seperti warna, pencahayaan, tekstur, dan bentuk, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sari, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan minat dan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Penggunaan media ini tidak hanya menarik perhatian peserta didik tetapi juga merangsang aktivitas belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Media seperti *Uno Stacko Solar System Version* membantu siswa berpikir kreatif melalui elemen permainan, diskusi kelompok, dan tantangan yang memerlukan kerja sama untuk menyelesaikan tugas, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan kolaborasi mereka. Selain itu, motivasi belajar siswa juga dapat meningkat ketika mereka merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. (Asmara, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan kreatif dapat mendorong siswa berpikir lebih inovatif dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016, peningkatan mutu pendidikan di Indonesia

mencakup aspek sikap spiritual, sikap sosial, keterampilan, dan pengetahuan. Dalam aspek keterampilan, kemampuan berpikir kritis, kreatif, produktif, mandiri, dan kolaboratif sangat ditekankan. Media seperti *Uno Stacko Solar System Version* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik dengan menciptakan situasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kemampuan kolaborasi ini mencakup keterampilan siswa untuk bekerja sama, saling berbagi ide, dan menemukan solusi terbaik dalam memecahkan masalah bersama (Afiani, & Putra, 2017).

IPAS adalah integrasi dari dua mata pelajaran, yaitu IPA dan IPS, dalam satu kurikulum yang dirancang untuk menciptakan profil pelajar Pancasila yang ideal bagi peserta didik di Indonesia. Melalui IPAS, pembelajaran dirancang untuk merangsang minat peserta didik terhadap fenomena di sekitar mereka, sekaligus mendorong pemahaman tentang hubungan antara alam dan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini penting untuk membantu siswa mengidentifikasi berbagai masalah yang ada serta menemukan solusi yang berkelanjutan. Selain itu, pembelajaran IPAS juga berlandaskan pada prinsip-prinsip metode ilmiah. Dengan pendekatan ini, IPAS bertujuan mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik, seperti meningkatkan

rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta keterampilan dalam membuat kesimpulan secara tepat. Melalui proses ini, IPAS tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga membentuk karakter siswa yang mampu berpikir sistematis dan berkontribusi dalam menyelesaikan tantangan masa depan.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VI SD Roudlotul Ulum menunjukkan adanya beberapa permasalahan dalam proses pengajaran mata pelajaran IPAS. Salah satu masalah utamanya adalah keterbatasan penggunaan variasi media pembelajaran. Guru cenderung hanya mengandalkan LKS dan buku paket sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada motivasi belajar peserta didik, yang pada gilirannya memengaruhi kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan dan mencapai tujuan pembelajaran. Ketika motivasi belajar rendah, peserta didik kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan guru menjadi terbatas. Hal ini sejalan dengan pendapat Kompri (dalam (Rahman, 2021)) yang menyatakan bahwa motivasi merupakan kekuatan pendorong penting bagi usaha dan pencapaian

prestasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Kehadiran media atau semangat yang kuat didalam pembelajaran, akan mencerminkan hasil yang positif. Senada dengan pernyataan Sardiman dalam proses pembelajaran, kehadiran motivasi sangat penting dan diperlukan. Capaian pembelajaran atau hasil belajar bisa menjadi ideal, jika guru dapat mendorong motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Semakin banyak motivasi yang disampaikan dengan tepat maka semakin tinggi juga tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. (dalam (Faradita, 2021)). Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh pada pemahaman dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang mana dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas VI SD Roudlotul Ulum masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karenanya dibutuhkan pengembangan media interaktif untuk mendorong minat serta semangat belajar peserta didik pada pelajaran IPAS yang mencakup pembelajaran tentang pengetahuan alam dan aspek sosial, termasuk studi tentang alam, lingkungan, Sejarah, kebudayaan dan geografi.

Tujuan pembelajaran IPAS adalah agar peserta didik tidak hanya memahami pengetahuan berupa fakta-

fakta, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan kemampuan untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Untuk membantu peserta didik memahami konsep IPAS dengan lebih mudah, diperlukan upaya untuk mengurangi ketergantungan pada buku teks dan memperkenalkan variasi media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Selain itu, media pembelajaran yang interaktif juga sangat penting untuk mendukung pengembangan kemampuan kolaborasi, sesuai dengan standar kualitas pendidikan yang diharapkan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah *Uno Stacko Solar System Version*, sebuah media berbasis visual yang dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPAS. Melalui permainan ini, peserta didik tidak hanya mengandalkan teks, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media ini menghadirkan informasi dalam bentuk yang kreatif, memadukan elemen permainan dan visualisasi konsep tata surya. Dengan cara ini, pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan, sekaligus membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik.

Dalam pengembangannya, media ini dirancang dengan memanfaatkan elemen visual seperti warna, simbol, angka, dan gambar yang relevan dengan tema tata

surya. Pendekatan ini menggunakan metode multisensori yang melibatkan berbagai indera, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara lebih efektif. Selain itu, media *Uno Stacko Solar System Version* sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena memungkinkan peserta didik belajar secara kolaboratif. Mereka dapat bekerja sama dalam tim, berbagi ide, dan saling membantu melalui aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Dengan pendekatan yang inovatif ini, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan berkesan. Media seperti ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPAS secara maksimal, terutama dalam membangun keterampilan kolaborasi peserta didik.

Penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh (Nugraheni, 2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko pada Mata Pelajaran Astronomi di Kelas X SMA Negeri 1 Kebumen.” Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi terkait sistem tata surya atau astronomi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam kedua penelitian tersebut, media Uno Stacko juga digunakan untuk

merangsang minat siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi yang kompleks melalui permainan yang mengandung unsur edukatif. Namun, terdapat perbedaan antara kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini, terutama pada materi yang disajikan dan satuan pendidikan yang terlibat. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran sistem tata surya di Sekolah Dasar, sementara penelitian Nugraheni berfokus pada materi astronomi di tingkat SMA. Meskipun demikian, persamaan kedua penelitian ini terletak pada penggunaan Uno Stacko sebagai media konkret yang mengemas materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih mudah dipahami oleh siswa melalui permainan. Dari beberapa penelitian relevan diatas, peneliti akan mengembangkan media Uno Stacko sesuai dengan konsep dan rancangan yang peneliti buat dengan berpedoman pada hasil observasi sebagai solusi permasalahan yang sebelumnya telah peneliti paparkan. Maka dari itu untuk memenuhi kebutuhan tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul.

**“ Pengembangan Media Pembelajaran *UNO STACKO Solar System Version* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Pada Pembelajaran IPAS kelas VI SD ”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berlandaskan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang dilaksanakan dikelas cenderung monoton karena jarang menggunakan media pembelajaran
2. Diperlukan media interaktif untuk meningkatkan serta mendorong semangat dan minat belajar peserta didik.
3. Terbatasnya kemampuan kolaborasi peserta didik, sehingga dibutuhkan media yang bisa meningkatkannya.

## **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini , batasan masalah meliputi pengembangan media Uno Stacko dengan tujuan meningkatkan kemampuan kolaborasi pada pembelajaran IPAS, terutama dalam konteks Sistem Tata Surya, khususnya untuk peserta didik kelas VI SD Roudlotul Ulum. Serta, dalam penelitian pada metode pengembangan dibatasi sampai tahap development saja.

## **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media Uno Stacko *Solar System Version* dalam pembelajaran IPAS pada

materi Sistem Tata Surya untuk peserta didik kelas VI SD Roudlotul Ulum ?

2. Bagaimana Kepraktisan media Uno Stacko *Solar System Version* dalam pembelajaran IPAS pada materi Sistem Tata Surya untuk peserta didik kelas VI SD Roudlotul Ulum ?
3. Bagaimana Keefektivan media Uno Stacko *Solar System Version* dalam pembelajaran IPAS pada materi Sistem Tata Surya untuk peserta didik kelas VI SD Roudlotul Ulum ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan media Uno Stacko *Solar System Version yang valid* dalam pembelajaran IPAS pada materi Sistem Tata Surya untuk peserta didik kelas VI SD Roudlotul Ulum.
2. Untuk menghasilkan media Uno Stacko *Solar System Version yang praktis* dalam pembelajaran IPAS pada materi Sistem Tata Surya untuk peserta didik kelas VI SD Roudlotul Ulum.
3. Untuk menghasilkan media Uno Stacko *Solar System Version yang efektif* dalam pembelajaran IPAS pada materi Sistem Tata Surya untuk peserta didik kelas VI SD Roudlotul Ulum.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Dalam penelitian ini akan dihasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran dalam bentuk Uno Stacko.

Berikut adalah rincian spesifikasi dari produk yang akan di kembangkan :

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian adalah media Uno Stacko versi *Solar System* atau sistem tata surya dengan model balok bersusun yang jumlahnya sebanyak 45 balok, setiap balok mempunyai ukuran 8,5 cm x 2,8 cm x 1,7 cm
2. Media pembelajaran ini khusus digunakan untuk mata pelajaran IPAS pada materi Sistem Tata Surya
3. Media pembelajaran Uno Stacko memiliki 45 balok bersusun secara silang dan mempunyai 4 warna balok yaitu ( Merah, Kuning, Biru, dan Hijau ) dan juga memiliki 4 simbol balok yaitu reverse, wild, draw card, dan skip.
4. Media Pembelajaran Uno Stacko ini terlebih dahulu setiap blocknya di desain menggunakan sticker ruang angkasa dan juga setiap simbol akan di desain menyerupai bentuk planet dan benda langit.
5. Media Pembelajaran Uno Stacko ini juga akan diberikan pendukung permainan berupa kartu yang berfungsi sebagai soal.
6. Pengembangan media Uno Stacko dirancang dengan memberikan evaluasi interaktif untuk memotivasi peserta didik menyelesaikan persoalan tanpa merasa kesusahan dalam menjawab.

## G. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberi kontribusi yang baik, baik dalam aspek praktis maupun teoritis :

### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber tambahan pengetahuan secara teoritis bagi pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran *Uno Stacko Solar System Version* untuk mata pelajaran IPAS

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan menggunakan *Uno Stacko* diharapkan minat dan semangat peserta didik meningkat.
- 2) Diharapkan bahwa kehadiran media pembelajaran *Uno Stacko* akan meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

- 1) Diharapkan keberadaan media pembelajaran *Uno Stacko Solar System Version* ini dapat mendukung guru dalam pengembangan pemahaman mata pelajaran IPAS

terkait dengan materi Sistem Tata Surya

- 2) Media pembelajaran *Uno Stacko Solar System Version* diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi guru untuk memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran.
- 3) Dengan adanya media *Uno Stacko Solar System Version* dapat menjadi variasi media dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah sarana penerapan pembelajaran yang baru khususnya dalam mata pelajaran IPAS materi Sistem Tata Surya
- 2) Adanya peningkatan kualitas mengajar guru dalam mengajar sehingga membuat sekolah juga mengalami kemajuan dimutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan media *Uno Stacko Solar System Version* yang nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi guru. Serta memberikan pengalaman yang berharga bagi peneliti

## H. Definisi Operasional

1. Uno Stacko adalah permainan berbasis keterampilan dan strategi yang menggunakan 45 balok plastik berwarna (merah, biru, hijau, ungu, dan kuning), masing-masing dilengkapi dengan angka (1-4) atau simbol aksi khusus seperti skip, wild, reverse, dan draw two. Permainan ini menggabungkan elemen menyusun dan menarik balok. Ukuran balok adalah sekitar 7-8 cm panjang, 2 cm lebar, dan 1,5 cm tinggi. Media ini digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus, konsentrasi, serta kemampuan berpikir strategis melalui aktivitas menumpuk balok berdasarkan aturan permainan yang sederhana: pemain menarik balok sesuai warna atau angka yang ditentukan oleh pemain sebelumnya, lalu meletakkannya kembali di atas tumpukan tanpa menjatuhkannya. Aturan permainan disesuaikan agar berfokus pada penggunaan balok sebagai satu-satunya komponen permainan.
2. Kemampuan kolaborasi adalah kemampuan untuk bekerja sama secara efektif dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini mencakup kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik, berbagi ide dan informasi, menghormati perbedaan pendapat, serta berkontribusi secara aktif dalam penyelesaian tugas kelompok. Kemampuan ini juga melibatkan pengelolaan konflik secara konstruktif dan pengambilan keputusan

bersama yang mempertimbangkan berbagai sudut pandang.

3. Materi Sistem Tata Surya yang termuat dalam *Uno Stacko Solar System Version* ini yaitu; Pengertian tata surya, Planet dalam tata surya, dan Benda – benda langit dalam tata surya.

