

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan siswa tentang dunia di sekitar mereka. Akan tetapi persoalan mendasar dalam setiap pelaksanaan pembelajaran, termasuk pembelajaran IPAS adalah bagaimana guru dapat mengelola pembelajaran yang membuat siswa paham, aktif, dan pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Diperlukan materi pembelajaran yang menarik dan relevan, serta metode pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan (Prihatini & Wathon, 2021:145).

Materi yang penting namun sering dianggap sulit oleh siswa SD kelas rendah dan permulaan kelas tinggi (kelas IV) adalah pengecekan keaslian uang. Materi pengecekan keaslian uang merupakan topik yang relevan dalam kehidupan sehari-hari, dan penting untuk diajarkan sejak dini. Pemahaman siswa tentang materi tersebut dapat membantu mereka menghindari penipuan uang palsu di masa depan. Namun, pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks acapkali tidak cukup untuk menjelaskan konsep tersebut dengan baik kepada para. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan adalah dadu ADIKSIMBA, sebuah alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

ADIKSIMBA merupakan akronim dari konsep saintifik yang terdiri atas kata tanya "*apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana*". Konsep saintifik tersebut dirancang untuk mengarahkan siswa pada pembelajaran yang aktif, kreatif, interaktif, dan menyenangkan melalui kegiatan menanya. Dengan saling menanya, pembelajaran akan diwarnai kegiatan interaktif yang menyenangkan.

Dadu ADIKSIMBA memungkinkan siswa untuk belajar melalui permainan dan aktivitas yang melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Misalnya, media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran IPAS, terutama dalam konteks materi pengecekan keaslian uang, adalah dadu ADIKSIMBA. Dadu ini dapat digunakan untuk mendeteksi informasi dengan mengajukan pertanyaan yang mengikuti pola "*apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana*". Strategi ini, diharapkan memicu partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, sambil meningkatkan pencapaian akademisnya. Pemahaman yang baik terhadap materi tersebut tidak hanya membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPAS, tetapi juga membangun kesadaran terhadap keaslian mata uang.

Strategi tersebut akan dimodifikasi agar sesuai dengan lingkungan siswa saat ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Pengalaman belajar yang signifikan dalam sains dan pendidikan sains sangat penting karena memungkinkan anak-anak untuk secara aktif mencari, mencoba, menemukan, dan mengalami sendiri topik-topik yang relevan dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, menurut Suwantari (2022:34).

Hasil observasi awal di SDN 17/I Rantau Puri menunjukkan fakta bahwa: (1) pemahaman siswa terhadap materi pengecekan keaslian uang masih rendah; (2) banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ciri-ciri uang asli dan palsu; (3) keaktifan siswa selama proses pembelajaran IPAS rendah, ditandai dengan rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan kegiatan tanya jawab; (4) prestasi belajar siswa pada materi ini juga menunjukkan hasil yang belum memuaskan, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah standar yang ditetapkan, dan (5) guru masih menggunakan metode konvensional, yakni ceramah, yang membuat siswa tampak jenuh, bosan, dan kurang bersemangat. Hal tersebut merupakan masalah yang diidentifikasi melalui observasi awal. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Agustin, Sumardi, dan Hamdu (2021:166) menemukan bukti, bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian Hakim & Windayana (2016), menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pelajaran. Sementara penelitian Fauziyah et al. (2024), menemukan bahwa penggunaan media yang melibatkan elemen visual dan interaktif dapat meningkatkan retensi informasi, yang selanjutnya membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

Hasil-hasil penelitian tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang lebih

baru. Sebuah penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Ilmu Pendidikan (2023) menyatakan, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pengalaman pendidikannya dengan memanfaatkan media seperti permainan edukatif, film animasi, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Sementara sebuah studi yang diterbitkan dalam Jurnal Basicedu (2023), menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka. Yang terakhir adalah penelitian oleh Islam et al. (2014). Dalam studi eksperimental ini ditemukan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif yang menggabungkan materi visual dengan instruksi verbal secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru.

Dalam konteks pendidikan dasar, keaktifan siswa selama proses pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan. Keaktifan siswa tidak hanya mencakup partisipasi fisik dalam kegiatan kelas, tetapi juga keterlibatan kognitif dan emosional mereka. Media pembelajaran yang dapat merangsang semua aspek ini diharapkan dapat menghasilkan peningkatan pemahaman dan prestasi belajar yang signifikan (Nababan et al, 2023:113). Guru harus berani mencoba metodologi baru, termasuk menggunakan media pembelajaran yang berbeda dari biasanya.

Adapun referensi yang khusus membahas penggunaan media dadu yang dapat dijadikan acuan penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, artikel "Pembelajaran Kreatif 'Adiksimba' dan 'Buku Besar' Guru di Jambi". Artikel ini membahas implementasi permainan dadu ADIKSIMBA dalam pembelajaran di

SDN 47 Kota Jambi. Dalam artikel tersebut diceritakan, para siswa diajak mengamati alat pernapasan ikan secara langsung, kemudian menggunakan dadu pertanyaan ADIKSIMBA untuk mengidentifikasi informasi terkait pertanyaan seperti "apa", "di mana", "kapan", "siapa", "mengapa", dan "bagaimana". Dadu digulirkan oleh tiap siswa, lalu muncul muka dadu yang berisi kata tanya. Siswa yang melempar dadu tersebut, kemudian membuat dan mengajukan pertanyaan berdasarkan kata tanya yang muncul. Kedua, sebuah video yang tersebar bebas di media massa yang mencunjukkan penggunaan media dadu sebagai cara untuk memotivasi siswa dalam membuat kalimat tanya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Video tersebut berjudul "Pembelajaran Menulis Kalimat Tanya dengan Media Dadu": Meskipun tidak secara spesifik menyebut ADIKSIMBA, namun konsep yang digunakan serupa dengan penggunaan dadu ADIKSIMBA.

Selanjutnya adalah artikel "Dadu Kata Tanya Berdeferensiasi": Artikel ini membahas penggunaan dadu yang berisi kata tanya "Apa", "Di mana", "Kapan", "Siapa", "Mengapa", dan "Bagaimana" (disingkat Adik Simba) dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dadu ini digunakan untuk membantu siswa membentuk kalimat tanya sesuai dengan kata yang muncul. Artikel tersebut dimuat dalam salah satu dokumen Rencana Pembelajaran Siswa.

Meskipun referensi yang secara spesifik membahas "dadu Adik Simba" terbatas, beberapa sumber di atas menunjukkan penggunaan media pembelajaran serupa yang melibatkan dadu dengan kata tanya untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa di sekolah dasar. Namun justru keterbatasan referensi yang membahas penggunaan media pembelajaran dadu ADIKSIMBA semakin menguatkan tekad peneliti untuk menelitinya. Selain dilatarbelakangi oleh teori,

penggunaan dadu ADIKSIMBA merupakan pilihan yang baik bagi guru karena harganya yang murah, guru dapat membuatnya sendiri, dan para siswa umumnya telah familiar dengan permainan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pemahaman, keaktifan, dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi pengecekan keaslian uang dapat ditingkatkan melalui penggunaan media dadu ADIKSIMBA. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui kendala- kendala yang mungkin dihadapi dalam penggunaan media ini, serta bagaimana persepsi siswa terhadap efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di SD. Dengan mengeksplorasi penggunaan media dadu ADIKSIMBA, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, baik dari aspek apa yang terjadi dan apa yang menurut teori seharusnya terjadi, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai *“Eksplorasi terhadap Pemahaman, Keaktifan, dan Prestasi Belajar IPAS Materi Pengecekan Keaslian Uang Menggunakan Media Dadu ADIKSIMBA Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Pemilihan kelas IV sebagai target penelitian dilandasi oleh asumsi bahwa siswa kelas IV SD tergolong pada kelompok kelas tinggi permulaan yang mencerminkan perubahan kemampuan kognitif dari tingkat dasar ke tingkat yang lebih tinggi. Pada posisi tersebut, kemampuan siswa berada di tengah-tengah antara kelas permulaan dan kelas tinggi yang menarik untuk diteliti. Di samping itu topik pengecekan keaslian uang ada dalam

kurikulum IPAS kelas IV SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Telah disebutkan pada bagian latar belakang, bahwa masalah utama pembelajaran dengan topik pengecekan keaslian uang di kelas IV SD yang dapat diidentifikasi melalui observasi awal adalah sebagai berikut:

1. pemahaman siswa terhadap materi pengecekan keaslian uang masih rendah;
2. banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ciri-ciri uang asli dan palsu;
3. keaktifan siswa selama proses pembelajaran IPAS rendah, ditandai dengan rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan kegiatan tanya jawab;
4. prestasi belajar siswa pada materi ini juga menunjukkan hasil yang belum memuaskan, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah standar yang ditetapkan, dan,
5. guru masih menggunakan metode konvensional, yakni ceramah, yang membuat siswa tampak jenuh, bosan, dan kurang bersemangat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, disusun rumusan masalah sebagai berikut: Setelah guru menggunakan media dadu ADIKSIMBA, maka

1. bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar terhadap pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang?
2. bagaimana tingkat keaktifan siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPAS materi pengecekan uang?
3. bagaimana prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada

pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang?

4. bagaimana keefektivan penggunaan dadu ADIKSIMBA sebagai media pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1.1 mendeskripsikan tingkat pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar terhadap pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang setelah guru menggunakan media dadu ADIKSIMBA;
- 1.2 mendeskripsikan tingkat keaktifan siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPAS materi pengecekan uang setelah guru menggunakan media dadu ADIKSIMBA;
- 1.3 mendeskripsikan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang setelah guru menggunakan media dadu ADIKSIMBA;
- 1.4 mendeskripsikan keefektivan penggunaan dadu ADIKSIMBA sebagai media pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang.

1.5 Fokus Penelitian

Penelitian ini fokus hanya pada deskripsi hasil eksplorasi pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang melalui penggunaan dadu ADIKSIMBA. Penelitian ini tidak melakukan eksperimen melainkan hanya sebatas mengeksplorasi *pemahaman, keaktifan, dan prestasi belajar* berdasarkan hasil pengamatan atas penggunaan media dadu ADIKSIMBA. Penelitian ini juga tidak membandingkan ataupun melakukan korelasi atas variabel-variabel tertentu,

melainkan mengeksplorasi pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Arikunto (2010), eksplorasi pelaksanaan pembelajaran mengacu pada kegiatan mendalam untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi berbagai aspek pelaksanaan proses pembelajaran di kelas atau dalam konteks pendidikan tertentu. Sementara menurut Sudjana (2009), eksplorasi pembelajaran melibatkan kajian mendalam terhadap metode, media, dan evaluasi pembelajaran guna meningkatkan efektivitas.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian berjudul " *Eksplorasi terhadap Pemahaman, Keaktifan, dan Prestasi Belajar IPAS Materi Pengecekan Keaslian Uang Menggunakan Media Dadu ADIKSIMBA Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* " ini memiliki manfaat teoretis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambah referensi dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran inovatif seperti dadu ADIKSIMBA untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS. Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa. Di samping itu, Penelitian ini membantu menjelaskan bagaimana media pembelajaran tertentu dapat mendukung proses pemahaman materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan menarik.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan praktis bagi guru untuk menerapkan media dadu ADIKSIMBA dalam pembelajaran, terutama pada materi

pengecekan keaslian uang. Penelitian ini juga mendorong peningkatan kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Di samping itu, penelitian ini membantu siswa memahami konsep pengecekan keaslian uang dengan cara yang interaktif dan menyenangkan; meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran; serta meningkatkan prestasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menarik.

Secara umum, penelitian ini memberikan contoh inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan secara luas untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, serta mendorong pengembangan lingkungan belajar yang interaktif dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi atau dasar untuk penelitian lanjutan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif seperti dadu ADIKSIMBA pada berbagai materi dan jenjang pendidikan lainnya.

1.7 Definisi Istilah

1. Meminjam istilah Sudjana (2009), yang dimaksud eksplorasi adalah kajian mendalam terhadap metode, media, dan evaluasi pembelajaran guna meningkatkan efektivitas.
2. Pemahaman adalah kapasitas untuk mengerti atau memahami sesuatu hal dengan baik. Ini melibatkan interpretasi, pengenalan pola, dan penyusunan pengetahuan untuk memahami informasi secara menyeluruh. Pemahaman dapat terjadi dalam berbagai konteks, seperti bahasa, konsep matematika, atau situasi sosial.
3. Keaktifan merupakan kondisi atau sifat dari suatu objek atau individu yang menunjukkan tingkat keterlibatan, kedinamisan, atau partisipasi aktif

dalam suatu kegiatan. Ini mencerminkan kemampuan untuk terlibat, berkontribusi, atau berpartisipasi dengan penuh semangat dalam suatu konteks tertentu.

4. Media dadu ADIKSIMBA adalah sebuah perangkat yang mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan dadu yang setiap sisinya berisi kata tanya *apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana*.