BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah upaya sadar untuk menumbuhkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang bermakna. Menurut Dahar (2011), belajar bukan sekadar menghafal fakta, melainkan suatu proses di mana organisasi (siswa) mengubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka saat ini, pengalaman belajar tersebut diarahkan agar siswa mampu memahami lingkungan alam dan sosialnya secara holistik. Hal ini melandasi munculnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai salah satu inovasi kurikulum di tingkat sekolah dasar.

Sejalan dengan kebijakan Kemendikbudristek (2022) dalam *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*, guru diberikan keleluasaan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Di kelas IV, materi "Keragaman Budaya di Indonesia" memiliki peran vital dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan. Namun, cakupan materi yang sangat luas mulai dari adat istiadat, pakaian, hingga tarian dari berbagai provinsi sering kali menjadi tantangan besar bagi guru untuk menyampaikannya secara menarik tanpa terjebak dalam metode hafalan yang membosankan.

Kondisi objektif yang ditemukan penulis di SDN 01 Pakembaran menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS belum berjalan sesuai harapan. Berdasarkan observasi awal, ditemukan fenomena rendahnya minat belajar siswa pada topik keragaman budaya. Masalah minat ini sangat krusial karena menurut Slameto (2015), minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Apabila siswa tidak memiliki ketertarikan sejak awal, maka transfer pengetahuan yang dilakukan oleh guru tidak akan terserap secara maksimal.

Rendahnya minat belajar di kelas IV SDN 01 Pakembaran ditandai dengan perilaku siswa yang cenderung pasif, kurangnya interaksi antara siswa dan guru, serta rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi kelas. Fenomena ini berakar pada penggunaan alat peraga pembelajaran yang masih sangat minim dan dominasi metode ceramah. Padahal, siswa tingkat sekolah dasar berada pada fase perkembangan yang membutuhkan visualisasi nyata untuk memahami konsep yang bersifat abstrak.

Dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21, Hosnan (2014) menekankan bahwa pendekatan pembelajaran harus mampu mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu. Jika guru tidak melakukan terobosan dalam penggunaan alat peraga dan model pembelajaran, maka tujuan pembelajaran IPAS untuk membentuk karakter siswa yang menghargai identitas bangsa akan sulit tercapai. Kebutuhan akan alat peraga pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi sebuah keharusan di era transformasi pendidikan saat ini.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, penulis menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model ini dipilih karena memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses penemuan konsep melalui serangkaian tahapan mulai dari stimulasi hingga penarikan kesimpulan. Dengan model ini, siswa tidak lagi menjadi objek yang hanya menerima informasi secara pasif, melainkan menjadi subjek yang aktif mengonstruksi pemahamannya sendiri.

Namun, penerapan *Discovery Learning* akan jauh lebih efektif jika didukung oleh alat peraga yang tepat. Oleh karena itu, penulis mengembangkan alat peraga Papan Matching (Mencocokkan). Alat peraga ini dirancang untuk menjembatani antara materi yang luas dengan kebutuhan visual siswa. Melalui aktivitas mencocokkan gambar simbol budaya dengan wilayah asalnya pada papan yang interaktif, siswa didorong untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*).

Integrasi antara model *Discovery Learning* dan alat peraga Papan Matching diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan (*joyful learning*). Aktivitas fisik saat memindahkan dan memasangkan gambar pada alat peraga tersebut akan merangsang aspek kinestetik dan visual siswa, yang pada akhirnya akan memicu peningkatan minat belajar mereka secara signifikan. Melalui keterlibatan aktif ini, pemahaman siswa tentang kekayaan budaya Nusantara diharapkan menjadi lebih kuat dan membekas dalam ingatan jangka panjang.

Pentingnya inovasi dalam pembelajaran IPAS didorong oleh fakta bahwa materi yang bersifat informatif sering kali membuat siswa kehilangan fokus jika tidak didukung oleh alat peraga yang tepat. Menurut Somayana (2020), penerapan model *Discovery Learning* terbukti secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena proses penemuan mandiri membuat pengetahuan bertahan lebih lama dalam ingatan (*long-term memory*). Selain itu,

penggunaan alat peraga pembelajaran visual yang interaktif sangat efektif untuk menciptakan proses belajar yang tidak monoton, sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa secara alami. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menuntut integrasi keterampilan berpikir kritis dan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*). Dengan menghadirkan alat peraga Papan *Matching*, guru tidak hanya mentransfer informasi, tetapi juga memfasilitasi gaya belajar kinestetik yang sangat dibutuhkan oleh siswa kelas IV pada tahap operasional konkret. Inovasi ini diharapkan mampu menjawab tantangan Kurikulum Merdeka dalam menciptakan ekosistem kelas yang berpusat pada peserta didik guna mencapai target capaian pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, penulis memandang perlu untuk menyusun laporan karya kinerja dengan judul "Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Alat peraga Papan Matching Keragaman Budaya untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 01 Pakembaran". Laporan ini diharapkan dapat menjadi bukti nyata keberhasilan inovasi pembelajaran di sekolah serta memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pendidikan di sekolah dasar, khususnya dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka.

1.2 Lingkup Pengabdian

Lingkup pengabdian dalam laporan kinerja ini mencakup keseluruhan aktivitas profesional serta pengembangan kreatif yang dilakukan penulis selama bertugas sebagai pendidik di SDN 01 Pakembaran. Fokus utama dari pengabdian ini adalah untuk mengatasi rendahnya minat belajar serta kepasifan siswa kelas IV melalui pendekatan instruksional yang lebih efektif dan interaktif. Secara sistematis, lingkup pengabdian ini dibagi menjadi dua aspek utama, yaitu ruang lingkup kinerja yang berkaitan dengan pemenuhan tugas pokok sebagai guru, serta ruang lingkup inovasi yang berkaitan dengan pengembangan solusi kreatif atas hambatan pembelajaran yang ditemukan di lapangan.

1.2.1 Ruang Lingkup Kinerja

Ruang lingkup kinerja dalam pengabdian ini difokuskan pada peran penulis sebagai guru kelas IV dalam mengelola pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum saat ini. Kinerja ini meliputi proses perencanaan pembelajaran yang matang, mulai dari penyusunan modul ajar hingga penyiapan instrumen evaluasi yang relevan dengan materi Keragaman Budaya. Selain itu, penulis bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) guna menumbuhkan kemandirian serta keterlibatan

aktif peserta didik dalam setiap sesi di kelas. Aspek kinerja ini juga mencakup tugas evaluasi untuk mengukur sejauh mana target capaian pembelajaran telah terpenuhi, serta pengelolaan lingkungan belajar yang kondusif di SDN 01 Pakembaran agar minat belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

1.2.2 Inovasi

Ruang lingkup inovasi merupakan inti dari pengembangan profesional yang dilakukan penulis untuk menjawab tantangan abstraknya materi Keragaman Budaya yang seringkali sulit dipahami oleh siswa kelas IV. Inovasi utama yang diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dikombinasikan secara spesifik dengan alat peraga buatan sendiri, yaitu Papan *Matching* (Papan Mencocokkan). Melalui inovasi ini, siswa diarahkan untuk aktif melakukan eksplorasi dan menemukan konsep keanekaragaman budaya melalui aktivitas fisik mencocokkan unsur-unsur budaya pada papan peraga tersebut. Pengembangan media Papan *Matching* ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai instrumen untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sehingga mampu mengubah pola belajar siswa yang semula pasif menjadi lebih antusias dan partisipatif.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum, tugas akhir ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi Keragaman Budaya melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yang didukung dengan penggunaan alat peraga Papan *Matching* di kelas IV SDN 01 Pakembaran. Selain itu, karya kinerja ini bertujuan untuk mentransformasi pola interaksi pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered*) guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, aktif, dan menyenangkan (*joyful learning*) bagi siswa. Melalui inovasi ini, diharapkan dapat terwujud penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada aspek kebhinekaan global dan nalar kritis, sekaligus menjadi bukti formal atas kompetensi profesional penulis dalam mensinergikan pengalaman kerja di lapangan dengan standar akademis program RPL pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ngudi Waluyo.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penyusunan tugas akhir ini adalah:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam materi Keragaman Budaya agar tercipta pembelajaran yang berpusat pada siswa.
2. Mengembangkan dan mengimplementasikan penggunaan alat peraga alat peraga Papan *Matching* sebagai jembatan untuk memahami konsep budaya secara konkret.
3. Menganalisis peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 01 Pakembaran setelah mengikuti proses pembelajaran dengan model dan alat peraga tersebut.
4. Menunjukkan kompetensi profesional penulis dalam merancang inovasi pembelajaran yang kreatif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Hasil dari pelaksanaan karya kinerja dan penyusunan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1.4.1 Bagi Universitas Sebagai tambahan referensi ilmiah dan dokumen akademik bagi Universitas Ngudi Waluyo, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), mengenai efektivitas penerapan model *Discovery Learning* yang dikombinasikan dengan alat peraga konkret dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, laporan ini menjadi bukti nyata implementasi program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) dalam menghasilkan lulusan yang kompeten dan inovatif.

1.4.2 Bagi Tempat Bekerja (SDN 01 Pakembaran) Memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui inovasi alat peraga yang kreatif. Laporan ini juga dapat menjadi sumber inspirasi serta referensi bagi rekan sejawat guru di SDN 01 Pakembaran untuk mengembangkan media pembelajaran serupa yang mampu meningkatkan minat belajar siswa pada materi yang dianggap sulit atau abstrak.

1.4.3 Bagi Mahasiswa Sebagai sarana untuk mengembangkan kompetensi profesional dalam mengidentifikasi masalah di kelas serta merancang solusi pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penyusunan laporan ini bermanfaat untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan sistematis dalam mendokumentasikan praktik baik (*best practice*) selama masa pengabdian, sekaligus sebagai salah satu syarat pemenuhan tugas akhir program RPL di Universitas Ngudi Waluyo.