

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, "Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajar, agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya, agar memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan, baik bagi dirinya, masyarakat maupun bangsa serta negara."

Kurikulum adalah alat pembelajaran yang harus dimiliki sekolah. Kurikulum terdiri dari perencanaan pembelajaran, bahan ajar, dan pembelajaran yang direncanakan sejak awal. Kurikulum berfungsi sebagai sumber rujukan bagi guru setiap saat dalam proses pembelajaran. Kurikulum di Indonesia telah beberapa kali diubah atau diubah (Boang Manalu dkk., 2022). Pada tahun 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memperkenalkan kurikulum Merdeka Belajar, yang mencakup kebebasan untuk berpikir dan berinovasi (Vhalery dkk., 2022).

Kurikulum Merdeka (KURMER) adalah kurikulum terbaru yang di terapkan di Indonesia. Menurut KEMENDIKBUD, Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan dalam pemilihan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan peserta didik.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, Pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar. Dalam sistem pendidikan nasional, pembelajaran dianggap sebagai proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar.. Dengan demikian, proses pembelajaran mengacu pada suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai hasil yang diinginkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

IPAS, yang merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka. Mulai diajarkan di kelas III dan IV Sekolah Dasar dengan tujuan meningkatkan kemampuan dasar peserta didik mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial (Shofia Hattarina et al., 2022). Penggabungan dua mata pelajaran ini sangat bermanfaat karena menurut (Budiwati et al., 2021) IPA dan IPS sangat penting untuk menjawab berbagai pertanyaan dan kebutuhan manusia. Hal ini sangat penting bagi peserta didik karena selain belajar dan menuntut pengetahuan di sekolah, mereka juga harus memahami kehidupan sosial di sekitar mereka.

Proses belajar di dalam kelas sering menggunakan media pembelajaran. Menurut A. S. Hardjasudarma, media pembelajaran adalah segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi alat indera manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan dan

pengalaman. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan minat peserta didik dalam pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Media bisa dikatakan menarik apabila media tersebut berisikan materi yang berhubungan dengan keseharian peserta didik, mulai dari bacaan, gambar, dan contoh soal, sehingga peserta didik bisa dengan cepat dalam menangkap materi.

Media visual adalah media yang memadukan tulisan dan gambar dalam urutan gambar, sehingga informasi lebih mudah diserap. Media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, meningkatkan interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan peserta didik, dan memberikan peluang bagi peserta didik untuk belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuan mereka sendiri (Dwi Astuti & Ulfah 2019).

Sukaryanti et al., (2023) yang menyatakan bahwa media smart box dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena tampilan gambar dan warnanya serta melibatkan anak untuk menggunakannya secara langsung. Media smart box merupakan media pembelajaran yang memuat materi Keragaman Budaya Indonesia dengan kemasan yang menarik dan mudah digunakan. Media ini tidak hanya dapat digunakan sebagai alat untuk mendukung pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat membantu siswa memahami keanekaragaman Indonesia yang ada di Indonesia. Hal ini sejalan dengan gagasan (Pingge, 2017) bahwa pendidikan tidak hanya harus menjadi tempat untuk belajar, tetapi juga harus dapat menumbuhkan kecintaan kepada budaya masyarakat. Pendapat ini dapat dipahami: selain

menjadi tempat untuk mendapatkan informasi, pendidikan juga harus menjadi tempat untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya Indonesia, terutama budaya lokal yang terkait.

Menurut Achmad Ilham Akbar (2023:4), tidak dapat dipungkiri bahwa banyak siswa yang tidak memahami keragaman Indonesia di lingkungan mereka di era modern. Kurangnya pengenalan yang diberikan oleh orang tua atau guru sekolah. Namun, tidak menutup kemungkinan itu terjadi karena faktor internal yang tidak mau mengenal keanekaragaman Indonesia di sekitarnya.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN Kepuharjo 1 Karangploso Malang pada tanggal 16 Oktober 2023 menunjukkan bahwa guru belum menggunakan variasi dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPAS dan belum menggunakan media pembelajaran secara efektif. Seperti yang diketahui, peserta didik di sekolah dasar adalah anak-anak, sehingga pembelajaran akan membosankan jika guru tetap monoton. Peserta didik lebih suka melihat gambar, membaca cerita, atau melakukan sesuatu daripada hanya menyimak pelajaran guru di kelas. Untuk mengatasi keadaan di mana peserta didik sering mengganggu dan berbicara sendiri dengan teman saat guru menjelaskan materi pelajaran. Maka dibutuhkan solusi untuk mengatasi hal tersebut.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada 16 Oktober 2023 di SDN Kepuharjo 1 Karangploso Malang menunjukkan bahwa media yang digunakan belum mampu memikat semangat belajar peserta didik, terutama tentang materi keanekaragaman Indonesia. Untuk itu, pengembangan media

yang akan dikembangkan harus memuat materi, gambar, dan contoh soal. Media smart box sendiri sudah memuat materi, gambar, dan juga contoh soal. Maka dari itu media smart box keragaman budaya sangat tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media digunakan untuk mendorong minat peserta didik dan mengenalkan keanekaragaman Indonesia selama pembelajaran berlangsung.

Keanekaragaman yang dimaksud ialah mengenai pakaian tradisional, tari tradisional, rumah tradisional daerah, dan makanan khas daerah. Media ini akan berguna untuk beberapa tahun ke depan karena telah menggunakan kurikulum yang relevan yakni kurikulum merdeka, yang saat ini digunakan. Dengan menggunakan media ini, materi akan lebih mudah dipahami. Atas dasar pembahasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Keragaman Budaya Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SDN Kepuharjo 1".

Penelitian terdahulu yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh (Ayu Sukaryanti dkk., 2023) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk siswa kelas IV SD, terdapat persamaan dan perbedaan dari peneliti terdahulu. Persamaannya adalah menggunakan materi keragaman Indonesia, menggunakan kotak pintar (smart box). Perbedaannya adalah isi dari smart box nya, smart box peneliti terdahulu hanya berisikan contoh rumah adat yang ada di Indonesia sedangkan smart box peneliti yang saat ini berisikan

contoh rumah adat, pakaian adat, tari tradisional daerah, dan makanan khas daerah yang ada di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, dapat di ambil rumusan masalah “Bagaimana pengembangan media SMART BOX Keragaman Budaya pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Media Pembelajaran SMART BOX Keragaman Budaya pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 1 Kepuharjo

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Konstruk
 - a. Produk yang dikembangkan berbentuk balok
 - b. Bahan yang digunakan adalah kayu triplek.
 - c. Ukuran dari produk ini adalah 30 x 50 cm
 - d. Warna dan gambar dibuat sangat menarik juga disesuaikan dengan isi materi.
 - e. Produk terdiri dari :
 - 1) Cover
 - 2) Materi
 - 3) Kartu bergambar keragaman budaya Indonesia

2. Konten

a. Elemen

Pemahaman IPAS (sains dan sosial)

b. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

c. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat mengenal keragaman budaya di provinsi tempat tinggalnya.

d. Indikator Tujuan Pembelajaran

1.1 Menyebutkan keragaman budaya meliputi pakaian tradisional, rumah adat tradisional, tari adat tradisional, dan makanan khas tradisional (C1)

1.2 Menjelaskan keragaman budaya meliputi pakaian tradisional, rumah adat tradisional, tari adat tradisional, dan makanan khas tradisional (C2)

1.3 Menyimpulkan keragaman budaya meliputi pakaian tradisional, rumah adat tradisional, tari adat tradisional, dan makanan khas tradisional (C4)

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran SMART BOX dalam pembelajaran keragaman budaya adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah
 - a. Membantu sekolah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai.
2. Bagi Siswa
 - a. Membantu pemahaman siswa terkait keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia
 - b. Menjadikan pengalaman dan mendapatkan ilmu baru
3. Bagi Guru
 - a. Media SMART BOX dapat memudahkan guru pada saat melakukan kegiatan pembelajaran IPAS kelas IV di dalam kelas
 - b. Media SMART BOX dapat membantu guru dalam membentuk pengetahuan dan pemahaman siswa

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi
 - a. Peserta didik sudah mengetahui kearifan local di daerah sekitar
 - b. Peserta didik sudah bisa membaca dan menulis secara mandiri
 - c. Guru dapat menggunakan media SMART BOX dan menyampaikan materi secara efektif
 - d. Pembelajaran dalam kelas menggunakan Kurikulum Merdeka

2. Keterbatasan Penelitian

- a. SMART BOX hanya bisa digunakan pada muatan IPAS materi keragaman budaya khususnya pada kelas IV
- b. SMART BOX hanya membahas terkait keragaman budaya
- c. Uji coba di lakukan pada kelas IV SDN 1 Kepuharjo

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran guna membantu peserta didik dalam memahami materi. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru

2. Smart Box

Merupakan sebuah kotak yang berisikan materi dan juga yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sedang di bahas oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Merupakan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang kemudian digabungkan menjadi IPAS

4. Keragaman Budaya

Merupakan keanekaragaman budaya (Agama, suku, ras, dan budaya) yang ada di Indonesia. Yang dimana setiap daerah memiliki keragaman budaya yang berbeda.

Jadi, media pembelajaran smart box merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat materi keragaman budaya khususnya membahas tentang pakaian tradisional, rumah adat tradisional, tari tradisional daerah, dan makanan khas daerah.

