

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merdeka selaku upaya pemulihan edukasi dalam mengejar keterlambatan yang disebabkan oleh pandemi COVID-19. Kurikulum prototipe adalah nama awal kurikulum merdeka yang dirancang untuk memberikan kurikulum yang lebih fleksibel dan berfokus pada perkembangan karakter peserta didik. Berbeda dari kurikulum merdeka, Kurikulum 2013 dinilai kurang fleksibel dan membebani peserta didik dengan materi yang padat dan lebih terstruktur. Kurikulum merdeka memiliki ciri khas berupa Pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kepribadian yang selaras dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum 2013, di sisi lain, berfokus pada pendekatan saintifik dan struktur pembelajaran yang lebih konsisten (F. I. Sari et al., 2022). Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan pada pendidik untuk memilih pendekatan dan media pembelajaran pendekatan pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (Anggraini et al., 2022). Implementasi Kurikulum Merdeka mendorong pendidik perlu meningkatkan inovasi dan kreativitasnya dalam mengembangkan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 menjadi acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang dapat mencapai profil pelajar Pancasila. Media pembelajaran berperan penting dalam Kurikulum Merdeka disusun dalam rangka menghadirkan pengalaman belajar yang

lebih interaktif serta relevan dengan konteks lingkungan yang dihadapi oleh peserta didik saat ini. Kurikulum merdeka memberikan pembebasan kepada pendidik untuk menggunakan perangkat ajar sesuai kebutuhan, salah satu cara adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi untuk menggapai tujuan pembelajaran. (Saleh & Syahrudin, 2023). Media pembelajaran bisa bersumber dari mana saja, salah satunya ialah dari budaya dan kegiatan yang ada di sekitar. Selain membantu memvisualkan konsep-konsep yang abstrak, Media pembelajaran juga memberi peserta didik pengalaman pembelajaran. Ada berbagai jenis media pembelajaran seperti media visual, audio, dan digital, masing-masing dari jenis media tersebut memiliki manfaat tersendiri. Media ini juga bisa berupa bentuk fisik dan cetak. Media pembelajaran sangat penting karena dapat mencerminkan keragaman budaya peserta didik sehingga membutuhkan pendekatan *culture responsive teaching*. Dengan menggunakan media yang sesuai dengan latar belakang budaya mereka, kita bisa menciptakan kegiatan pembelajaran kondusif dan interaktif.

Culture Responsive Teaching (CRT) merupakan metode yang menggunakan budaya yang bersangkutan dengan materi ajar, oleh karenanya hal ini menarik perhatian peserta didik dan memudahkan pemahaman terhadap materi. Dengan mengintegrasikan budaya yang ada di lingkungan peserta didik ke fase proses pembelajaran, CRT mampu

meningkatkan minat belajar peserta didik, pemahaman konsep serta keberhasilan peserta didik (Enjelina et al., 2024). CRT membangun kerja sama antara pendidik dengan peserta didik melalui pemahaman identitas budaya yang ada di sekitar mereka. Ciri-ciri dari pendekatan ini meliputi penghargaan terhadap keragaman budaya, penerapan pengalaman peserta didik dalam pembelajaran, serta penggunaan materi yang mencerminkan berbagai perspektif budaya. Berbeda dengan pendekatan tradisional yang cenderung bersifat umum dan tidak mempertimbangkan latar belakang peserta didik, CRT fokus pada keterlibatan aktif peserta didik dan pengakuan terhadap keunikan budaya mereka. Pada konteks materi matematika, penerapan CRT dapat dilakukan dengan mengintegrasikan konteks budaya dalam masalah matematika, Agar peserta didik dapat mengamati relevansi matematika Dalam aktivitas harian mereka. Selain meningkatkan pemahaman Anda tentang konsep matematika, CRT juga mendorong peserta didik untuk berkontribusi berdasarkan pengalaman budaya mereka (Venusita et al., 2024).

Pembelajaran matematika memiliki peranan penting pada peserta didik, Studi matematika mampu mengembangkan atau menstimulasi peserta didik agar mereka mampu dapat berfikir secara logis, sistematis, dan kritis. Menurut (Wijayanti & Yanto, 2023), Matematika merupakan pembelajaran yang kurang diminati peserta didik, yang di mana matematika memiliki sifat yang abstrak. Kesulitan dalam pembelajaran matematika tidak hanya disebabkan oleh diri sendiri akan tetapi juga proses pembelajaran juga sangat memengaruhi tingkat pemahaman peserta didik. Untuk mengatasi

Media pembelajaran yang interaktif ini bisa diterapkan untuk menghasilkan peserta didik Semakin bersemangat dalam mempelajari matematika.

Letak geografis SDN Argosari 02 Kabupaten Malang berada di Jalan Raya Bendrong, Dusun Bendrong, Desa Argosari, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang. Di Kecamatan Jabung khusus nya di Desa Argosari sebagian besar warga menyukai budaya bantengan. Kegiatan bantengan sering diadakan untuk memeriahkan Hari Kemerdekaan Indonesia dan juga sebagai hiburan pada acara hajatan. Warga yang datang untuk menyaksikan bukan hanya bersumber dari Desa Argosari, melainkan juga dari beragam desa lain di Kabupaten Malang. Terdapat beberapa komunitas banteng yang ada di Kecamatan Jabung, salah satu komunitas yang terkenal Putra Wijaya. Komunitas ini sempat berhenti dari tahun 2002 sampai 2022 yang disebabkan oleh perubahan budaya sehingga peminat dari beberapa tahun tersebut berkurang. Pada tahun 2022 budaya bantengan muncul dan digemari oleh warga Kabupaten Malang dan beberapa kota lainnya seperti Pasuruan dan Pandaan. Bantengan merupakan budaya, pada bermain banteng terdapat pemain yang terdiri dari 2 pemain, satu ditempatkan di depan dan satu di belakang, dengan pemain di depan memegang kepala banteng dengan menggunakan tangan, untuk pemain yang di belakang membungkuk dan memegang kerangka banteng (Izzah et al., 2024).

Temuan dari pengamatan yang dikerjakan oleh peneliti di kelas V SDN Argosari 02 Kabupaten Malang pada tanggal 12 oktober 2024. Informasi diperoleh melalui pengamatan dan sesi wawancara dengan peserta didik serta wali kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan media

pembelajaran yang sering digunakan media interaktif seperti ppt, video dan *quizizz*. Media pembelajaran yang digunakan di SDN Argosari 02 merupakan media pembelajaran digital dan belum menggunakan media yang konkret sehingga berpengaruh kepada pemahaman peserta didik, Fakta ini diperkuat berdasarkan dari wawancara antara penulis dan peserta didik mengindikasikan bahwa 16 dari 24 peserta didik mengungkapkan kesulitan memahami mata pelajaran matematika dan peserta didik juga mengungkapkan bahwa merasa kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media 2 dimensi. Berdasarkan hasil observasi peserta didik merasa kesulitan pada bagian bangun ruang khususnya jaring-jaring bangun ruang yang disampaikan oleh pendidik, peserta didik kesulitan memvisualkan jaring-jaring bangun ruang. Dari hasil observasi di atas bahwa sekolah tersebut membutuhkan media pembelajaran yang nyata guna mempermudah peserta didik dalam membayangkan jaring-jaring bangun ruang. Untuk menarik peserta didik penulis tertarik dengan budaya yang sedang disukai oleh peserta didik, dengan demikian penulis menggunakan pendekatan *culture responsive teaching* guna menciptakan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan peserta didik di SDN Argosari 02.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum prototipe adalah nama awal dari kurikulum merdeka diubah menjadi kurikulum yang fleksibel dalam pembelajaran dan berfokus pada pengembangan karakter peserta didik. Implementasi kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada pendidik untuk menentukan metode serta media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, termasuk pemanfaatan

berbagai jenis media pembelajaran. untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Media pembelajaran digital maupun konkret memiliki fungsi penting dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak serta menciptakan kegiatan pembelajaran yang responsif terhadap budaya peserta didik. dengan menggunakan pendekatan *culture responsive teaching* untuk Mengadaptasikan budaya lokal ke dalam materi pembelajaran sehingga meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. hal ini penting dalam konteks pembelajaran matematika dimana budaya dapat Menunjang pemahaman peserta didik melalui relevansi topik. Berdasarkan hasil observasi di SDN Argosari 02 Kabupaten Malang, ditemukan bahwa penggunaan media digital belum cukup efektif untuk dalam membantu pemahaman konsep matematika khususnya dalam hal visualisasi bangun ruang. Dengan demikian diperlukan media pembelajaran nyata yang mendukung pemahaman peserta didik tentang jaring jaring bangunruang dan bangun ruang.

Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmawati, Risa Arum pada tahun 2024 dengan judul pengembangan e-modul berbasis *Culture Responsive Teaching* pada muatan materi bangun ruang kelas V SD. Persamaan penelitian yang terdahulu dengan yang sekarang yakni pengembangan menggunakan pendekatan CRT, Metode ADDIE, materi bangun ruang kelas V SD. Perbedaan dari studi terdahulu yaitu studi terdahulu mengembangkan e-modul sedangkan penelitian penulis mengembangkan media pembelajaran. Adapun penelitian lainnya yakni yang dilakukan oleh (Venusita et al., 2024) Dengan judul Pengembangan

Media Puzzle pecahan berbasis CRT untuk kelas II pada materi pecahan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, namun kali ini menggunakan pendekatan CRT dalam pengajaran mata pelajaran matematika, menggunakan model ADDIE. Perbedaan antara Studi sebelumnya dan studi yang sedang dilakukan terletak pada topik yang dipakai. Studi terdahulu berfokus pada topik pecahan, sementara penelitian penulis kali ini mengkaji materi jaring-jaring bangun ruang, penelitian terdahulu menggunakan media puzzle sedangkan penelitian peneliti menggunakan media miniatur. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti mengambil penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang dengan pendekatan *Culture Responsive Teaching* pada peserta didik di kelas V di Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan berikut: Bagaimana cara pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang dengan pendekatan *Culture Responsive Teaching* Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Merujuk pada rumusan masalah, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menguraikan proses pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang dengan pendekatan *Culture Responsive Teaching* di Kelas V Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Ciri-ciri produk yang mampu menghasilkan media edukasi yang interaktif serta kolaboratif untuk peserta didik dalam proses pembelajaran desain Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang.

1. Dilihat dari konten (isi)

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik mampu mengkonstruksi dan menganalisis bangun ruang serta memahami representasi spasial, mencakup perspektif depan, atas, dan samping. Selain itu, mereka mampu menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem.

Fase: C

Elemen: Geometri

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik diharapkan dapat menganalisis bentuk bangun ruang pada kategori C3 yang meliputi kubus, balok, kerucut, tabung, dan prisma segitiga.

b. Indikator Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan yang menggunakan media pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat dengan tepat menentukan jaring-jaring bangun ruang (kubus, balok, tabung, dan prisma segitiga).

(C3)

2. Melalui kegiatan menggunakan media pembelajaran dan diskusi kelompok, peserta didik dapat mengurai jaring-jaring bangun

ruang (kubus, balok, tabung, dan prisma segitiga) dengan benar.

(C4)

3. Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik dapat mendesain jaring-jaring bangun ruang (kubus, balok, tabung, dan prisma segitiga) dengan benar. (C6)

2. Dilihat dari Konstruk (Tampilan)

Media Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang merupakan media yang dibuat dari spon hati berbentuk jaring jaring bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan tabung, prisma segitiga) dari beberapa bangun ruang tersebut akan membentuk menjadi miniatur budaya bantengan yang terdiri dari panggung, kendang, banteng dan sound.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Dalam pengembangan media Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang. Memudahkan pendidik untuk berlangsungnya aktivitas pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam mengerti bentuk jaring jaring bangun ruang kelas V sekolah dasar. Urgensi penelitian dan pengembangan:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini menawarkan perspektif yang signifikan terhadap bidang pengetahuan, terutama pada tingkat sekolah dasar. Melalui penelitian ini diharapkan para pendidik dapat memperkuat kemampuannya dalam mendukung peserta didik untuk meningkatkan minat pembelajaran mereka.

- b. Sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan, media konkret dapat dijadikan pilihan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Melalui pengembangan media Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang diharapkan peserta didik mampu meningkatkan visualisasi tentang jaring-jaring bangun ruang.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini tidak hanya terfokus pada peserta didik dan pendidik, melainkan juga memberikan manfaat bagi sekolah dalam upaya kontribusi terhadap perbaikan sistem pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran.

c. Bagi Penulis

Diharapkan penulis mendapatkan dampak positif dan pengalaman selama penelitian yang terlibat dalam pengembangan serta pemakaian media edukatif selama pembelajaran di kelas melalui media pembelajaran Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang.

F. Asumsi dan Keterbatasan dalam Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan media Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang ini memiliki sejumlah asumsi dan keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Asumsi

- a. Pembelajaran di kelas V menggunakan kurikulum merdeka.
- b. Peserta didik sudah mengenal bangun ruang.

- c. Peserta didik sudah mengerti instrumen yang dijelaskan oleh pendidik tentang media pembelajaran Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang.

2. Keterbatasan

Media Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang ini hanya dikembangkan dan diimplementasikan pada kelas V SDN Argosari 02 Kabupaten Malang materi bangun ruang. Apabila terdapat institusi pendidikan lain yang ingin memanfaatkan media tersebut, maka harus memiliki kriteria atau latar belakang yang serupa dengan SDN Argosari 02 Kabupaten Malang.

- a. Media Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang digunakan pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang (kubus, balok, kerucut, tabung, prisma segitiga) tidak mencakup semua bangun ruang karena keterbatasan bentuk dari media Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang.
- b. Media miniatur bantengan jaring-jaring bangun ruang hanya menggunakan 1 model jaring jaring bangun ruang
- c. Media Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang diperlukan penyimpanan yang khusus agar bisa digunakan berkelanjutan.
- d. Media Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang ini dikembangkan dan diimplementasikan di SDN Argosari 02 Kabupaten Malang. Apabila terdapat institusi pendidikan lain yang ingin memanfaatkan media tersebut, maka harus memiliki kriteria

atau latar belakang yang serupa dengan SDN Argosari 02 Kabupaten Malang.

G. Definisi Operasional

Pengembangan media Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang ini melibatkan beberapa istilah yang digunakan dalam penyusunannya. Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah tersebut, sangat penting untuk memaparkan definisi operasionalnya sebagai berikut.:

1. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar, yang pada gilirannya dapat mendukung keberhasilan aktivitas belajar mengajar. Sebab itu penggunaan media pembelajaran bisa menghasilkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif.
2. Miniatur Bantengan Jaring-Jaring Bangun Ruang merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang menyajikan materi tentang jaring-jaring bangun ruang dalam mata pelajaran Matematika untuk peserta didik kelas V di Sekolah Dasar.
3. CRT merupakan pendekatan melalui budaya yang dikaitkan dengan mata pembelajaran sehingga peserta didik tidak asing dengan media pembelajaran yang digunakan.
4. Karakteristik peserta didik SD adalah senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, peserta didik SD memasuki tahap operasional konkret.