

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses berbicara satu sama lain tentang pengetahuan yang dimiliki untuk menambah landasan dalam kehidupan. Landasan-landasan ini membantu memperbaiki sistem kehidupan agar lebih terorganisir dan sesuai dengan agama (Rahman, dkk., 2022). Pendidikan tidak semata-mata dipandang sebagai sarana untuk mempersiapkan kehidupan yang akan datang, tetapi juga dipandang secara luas sebagai upaya untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu untuk mencapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan merupakan upaya sadar untuk memanusiakan manusia. Untuk memajukan pendidikan, semua komponen harus memiliki peran yang sama dan terhubung satu sama lain dalam pengembangan lembaga pendidikan atau proses keberlangsungan pendidikan (Purwaningsih, dkk., 2022).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia meluncurkan Kurikulum Merdeka, yang pertama kali dimulai pada tahun 2021 sebagai bagian dari program "Merdeka Belajar" yang didirikan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim, untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka sejalan dengan teori kebijakan yang menekankan pentingnya responsivitas dan inklusi dalam perubahan kurikulum. Kurikulum merdeka ini adalah kebijakan pendidikan yang memberikan sekolah dan guru kebebasan untuk membuat kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks lokal (Tuerah, dkk., 2023). Kurikulum ini membuat pendidik dan siswa lebih kreatif, dan materi yang dipelajari lebih mudah diterima. Selain itu,

kurikulum ini sangat mendukung lingkungan belajar anak sehingga mereka dapat belajar lebih banyak (Darmayani, dkk., 2023).

Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka adalah IPAS. Ini adalah mata pelajaran baru yang menggabungkan IPA dan IPS, dan hanya diajarkan di sekolah dasar. Kurniawati (2023) pada dasarnya IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di Sekolah Dasar (SD) adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan informasi dari berbagai bidang, terutama dari mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memberi siswa pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara kehidupan alam dan sosial. Pendidikan IPAS bertanggung jawab untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai representasi ideal dari karakteristik siswa Indonesia. IPAS membantu siswa menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Keingintahuan ini dapat mendorong siswa untuk memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana kehidupan manusia di bumi berinteraksi dengannya (Kemdikbud, 2022). Mereka juga memahami jika dalam rasionalisasi implementasi IPAS dapat dilakukan secara bebas, baik terpisah maupun terpadu sesuai dengan pemahaman dan kemampuan guru. Guru juga memahami bagaimana implementasi IPAS dapat dilakukan secara terpisah maupun terpadu.

Materi Ragam Bentang Alam di Indonesia merupakan salah satu topik pembelajaran IPAS kurikulum merdeka yang di dalamnya memuat tentang apa yang membedakan dataran rendah dan dataran tinggi, kemudian bagaimana masyarakat di dataran rendah dan dataran tinggi memenuhi kebutuhan hidupnya. Lebih utamanya memuat tentang jenis-jenis pekerjaan masyarakat apa saja yang

berada di dataran rendah dan jenis-jenis pekerjaan apa saja yang termasuk di dataran tinggi yang berdampak besar dalam kehidupan sehari-hari. Melalui mata pelajaran ini siswa dapat memahami konsep-konsep sains dan sosial yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS, memahami identitasnya, memahami lingkungan sosialnya, dan memahami bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berkembang dari waktu ke waktu, serta dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep IPAS dengan lebih baik. Media pembelajaran ini dapat mencakup gambar, video, simulasi, atau perangkat lunak pembelajaran interaktif. Media ini dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep IPAS yang abstrak dan kompleks dengan lebih baik (Suhelayanti, dkk., 2023). Media dikonseptualisasikan sebagai instrumen atau entitas analog, yang dapat berfungsi sebagai saluran atau pembawa pesan dalam upaya pendidikan. Pesan yang dikomunikasikan berkaitan dengan materi pelajaran, yang intinya memfasilitasi peningkatan pemahaman sehingga mudah dimengerti oleh siswa (Rohani, 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran pengalaman belajar menjadi lebih menarik, mencegah kejenuhan, dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran. Untuk mencapai tujuan pada pembelajaran IPAS materi Ragam Bentang Alam di Indonesia terutama jenis-jenis pekerjaan masyarakat, guru dapat menyesuaikan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung siswa mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III di SDN Krembangan Selatan III Surabaya pada tanggal 03 September 2024 dapat

diketahui beberapa fakta yang ditemukan, yaitu siswa kurang memahami materi Ragam Bentang Alam di Indonesia dengan baik terutama materi jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam, siswa sering merasa bosan, jenuh, dan tidak bersemangat dengan pelajaran yang disampaikan, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama media pembelajaran yang memadai untuk menggambarkan jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam kepada siswa. Guru menyatakan bahwa buku pembelajaran IPAS yang digunakan kurang lengkap membahas lebih detail mengenai jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam, sehingga menyebabkan siswa kurang mampu dalam menerima materi jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam dengan baik hanya berdasar apa yang disampaikan oleh guru.

Observasi juga dilakukan di kelas III SDN Krembangan Selatan III Surabaya pada tanggal 04 September 2024, dari hasil observasi tersebut dapat diketahui dalam pembelajaran IPAS kurang berjalan baik, banyak siswa yang masih main sendiri saat guru menjelaskan dan kurang antusias atau kurang bersemangat dalam pembelajaran, serta belum adanya media yang memadai untuk menggambarkan jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam kepada siswa. Dampaknya, guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam. Selanjutnya, juga disebarkan angket kepada siswa kelas III di SDN Krembangan Selatan III Surabaya pada tanggal 04 September 2024, mendapatkan hasil bahwa dari sejumlah 24 peserta didik di kelas III, sebanyak 19 siswa merasa bosan dengan penjelasan guru dan lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan

media pembelajaran, dan 22 siswa lebih menyukai belajar dalam bentuk gambar atau game sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, terdapat adanya permasalahan di kelas III SDN Krembangan Selatan III Surabaya yaitu, kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, 14 siswa kurang memahami materi Ragam Bentang Alam di Indonesia dengan baik terutama materi jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam, siswa sering merasa bosan dan kurang bersemangat saat guru menjelaskan dalam pembelajaran, kurangnya media pembelajaran yang memadai untuk menggambarkan jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam kepada siswa. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang cocok digunakan guna mempermudah penyampaian materi pada pembelajaran IPAS materi Ragam Bentang Alam di Indonesia terutama pada materi jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam.

Media pembelajaran ular tangga adalah salah satu media yang menarik perhatian dalam konteks pembelajaran di SD. Media ini menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penggunaan media pembelajaran ular tangga belum banyak dieksplorasi dalam konteks pembelajaran IPAS di tingkat kelas III SDN Krembangan Selatan III Surabaya ini. Menurut Harwini, dkk. (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki beberapa manfaat bagi siswa, seperti mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai permainan, mampu melatih kerjasama antar siswa, mampu memotivasi siswa untuk terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan, serta

media pembelajaran ular tangga ini sangat ekonomis, praktis, serta mudah dimainkan. Alasan peneliti menggunakan media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) karena agar dapat memudahkan siswa memahami dan menerima materi yang diajarkan yaitu dengan cara belajar sambil bermain. Selain itu, media pembelajaran Kulangga Pintar juga mudah dalam segi penggunaannya. Dari hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas III SDN Krembangan Selatan III Surabaya, siswa sangat antusias untuk belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran berupa *game* atau permainan yang memiliki gambar, serta warna semenarik mungkin sehingga membuat siswa tidak bosan pada saat pembelajaran. Selain itu, juga membantu siswa menjadi lebih mudah dalam memahami dan menerima materi pembelajaran terutama materi jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga oleh Sunarti, dkk. (2020) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Ular tangga Sains untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPA di Sekolah Dasar, hasil penelitian ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan saat pembelajaran dengan kategori sangat praktis. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Siswa Kelas III di SDN Krembangan Selatan III Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) materi jenis-jenis pekerjaan untuk siswa Kelas III di SDN Krembangan Selatan III Surabaya?
2. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) materi jenis-jenis pekerjaan untuk siswa Kelas III di SDN Krembangan Selatan III Surabaya?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) materi jenis-jenis pekerjaan untuk siswa Kelas III di SDN Krembangan Selatan III Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar).
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar).
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar).

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) merupakan media pembelajaran yang disertai dengan belajar sambil bermain secara berkelompok, media ini dapat dimainkan oleh 3-5 orang anak.
2. Media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) didesain untuk kurikulum merdeka kelas III yang menyajikan informasi berupa Mata Pelajaran IPAS Materi Ragam Bentang Alam di Indonesia yaitu mengenai jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam.
3. Bahan utama yang digunakan dalam membuat media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) ini adalah Art Carton 210g uk A3+ (49,5 x 32,5 cm) sebagai papan permainan media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) yang diprinting dan laminasi. Papan permainan media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) ini terdiri dari 20 kotak yang dikombinasikan dengan warna dan gambar pada setiap kotak.
4. Terdiri dari 24 kartu pertanyaan dan 6 kartu informasi sehingga total di dapatkan kartu sebanyak 30 kartu pintar mengenai materi jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam dengan ukuran kartu yaitu 9 x 6,5cm (Art Carton 260g, printing).
5. Dadu yang berbentuk seperti kubus yang terdiri dari angka 1-6 (hanya terdapat satu buah dadu).
6. Terdapat 5 buah pion karakter.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

1. Tempat penelitian pelaksanaan media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) ini hanya dilakukan di SDN Krembangan Selatan III Surabaya.
2. Subjek penelitian yaitu siswa kelas III di SDN Krembangan Selatan III Surabaya.
3. Subjek uji coba produk dilakukan 2 kali uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar oleh kelas III SDN Krembangan Selatan III Surabaya.
4. Mata pelajaran yang diambil adalah pembelajaran IPAS. Fokus penelitian ini adalah pada materi Ragam Bentang alam di Indonesia yaitu jenis-jenis pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam.
5. Evaluasi efektivitas pembelajaran akan difokuskan pada aspek-aspek tertentu, seperti pemahaman siswa terhadap materi.
6. Media pembelajaran ini terbatas pada sebuah papan permainan yang terbuat dari sebuah kertas jenis Art Carton 210g uk A3+ (49,5 x 32,5 cm).

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Sekolah

Media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) ini diharapkan dapat menjadi tahap referensi baru bagi guru tentang pentingnya media pembelajaran bagi siswa. Ini akan membantu guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran yang menarik dan dalam menyelesaikan masalah yang ada di sekolah.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) yang dikembangkan ini dapat menjadi salah satu contoh bagi guru untuk meningkatkan keterampilan pengajaran mereka untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik. Melalui pengembangan dan penerapan metode pengajaran yang inovatif, guru dapat lebih efektif memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan berbagai gaya belajar dan tingkat keterampilan.

3. Bagi Siswa

Media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) yang dikembangkan ini diharapkan membantu siswa memahami materi yang sulit dipahami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu diharapkan membuat siswa menjadi lebih menarik, interaktif, dan semangat dalam pembelajaran sehingga siswa tidak bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

4. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini peneliti berharap dapat menjadi wawasan baru dan pengalaman baru sebagai calon pendidik dan sebagai bekal mengajar peneliti sebelum terjun ke lapangan nantinya. Selain itu media pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) ini diharapkan dapat menjadi media yang bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran serta menjadikan peneliti untuk selalu kreatif dan inovatif dalam menciptakan berbagai media pembelajaran lainnya.

G. Definisi Istilah

1. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah proses sistematis untuk mengeksplorasi pengetahuan baru dan mengembangkan teknologi atau produk baru. Ini mencakup penelitian untuk memahami masalah dan menemukan solusi inovatif, serta pengembangan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam produk atau proses yang bermanfaat. Tujuannya adalah untuk inovasi dan peningkatan yang dapat meningkatkan efisiensi, kualitas, dan daya saing.

2. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memiliki pembelajaran intrakurikuler yang beragam, sehingga peserta didik memiliki cukup waktu untuk mempelajari konsep dan menguatkan keterampilan. Guru memiliki kebebasan untuk memilih berbagai perangkat ajar untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Kurikulum merdeka memberi pendidik kesempatan untuk menyediakan pembelajaran berkualitas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan saat pembelajaran berupa penyaluran pesan. Tujuannya adalah agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, menyenangkan, dan efektif.

4. Media Pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar)

Media Pembelajaran Kulangga Pintar (Kartu dan Ular Tangga Pintar) adalah suatu alat bantu siswa yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan (*a source*) ke penerima pesan (*a receiver*). Media ini dilengkapi dengan kartu pintar yang berisi soal dan jawaban sesuai dengan materi macam-macam profesi atau pekerjaan orang tua, serta aturan-aturan yang ada di permainan.

5. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SD

IPAS merupakan gabungan antara IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran di sekolah dasar yang mengkaji tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. IPAS mempelajari interaksi antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta. IPAS juga mempelajari bagaimana kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial berinteraksi dengan lingkungannya.

6. Pekerjaan

Pekerjaan adalah hubungan antara perusahaan dengan pekerja yang mana pekerja mendapatkan imbalan dari perusahaan tersebut. Selain itu, seorang pekerja juga harus memiliki rangkaian keterampilan dan kompetensi yang harus ditingkatkan dari waktu ke waktu. Hal ini merupakan sesuatu yang dilakukan untuk mendapatkan nafkah atau menjadi sumber penghasilan.

7. Ragam Bentang Alam

Bentang alam adalah hamparan alam dengan aneka ragam bentuk permukaan Bumi. Bentang alam terdiri dari berbagai jenis, seperti gunung, sawah, ladang, lembah, hutan, sungai, laut, pantai, dan selat. Bentang alam sendiri terdiri dari wilayah daratan dan perairan. Dalam wilayah daratan sendiri terdapat dua wilayah daratan, yaitu dataran rendah dan dataran tinggi.