

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merdeka diterapkan sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56/ M/ 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran dan Surat Edaran Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Assesmen Pendidikan Nomor 2774/H.H1/KR.00.01/2022 Butir 1.3 Nomor 034/H/KR/2022 mengenai Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka pada tahun 2022/2023 (Nuraini, *et al.*, 2022). Tujuan dari kurikulum merdeka adalah siswa menjadi aktif selama pembelajaran, diharapkan siswa memiliki karakter profil pelajar pancasila yang berupa beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, berkebhinekaan global, bersikap mandiri, kritis, juga kreatif dengan difasilitasi untuk bebas berpendapat, belajar diluar kelas, serta melakukan proyek bersama teman sebaya (Mahlianurrahman, *et al.*, 2022).

Kurikulum Merdeka menghadirkan pembaruan dengan menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS, yang bertujuan mempersiapkan siswa agar lebih siap menghadapi pembelajaran IPA dan IPS secara terpisah di tingkat sekolah menengah. Berdasarkan Kemdikbud Direktorat Sekolah Dasar, harapan dari penggabungan muatan IPAS di SD yaitu agar dapat memicu siswa untuk mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu (Anggraena, *et al.*, 2021). Proses pembelajaran IPAS di kelas perlu didukung dengan berbagai media, bahan ajar dan metode pembelajaran yang sesuai untuk dapat memudahkan siswa memahami materi (Astuti, 2022). Dalam pembelajaran yang ideal, guru

diharapkan menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif, memanfaatkan media dan sumber belajar yang bervariasi (Wahyuni, 2020).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Dengan media pembelajaran, anak dapat mudah memahami materi yang hendak disampaikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, menjadikan materi lebih jelas dan pembelajaran lebih efektif serta efisien (Dwijayani, 2019).

Menurut Wagiran (2012) pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam IPAS memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan lingkungan siswa. Dengan mengaitkan materi IPAS dengan nilai dan praktik lokal, siswa tidak hanya belajar konsep-konsep akademis tetapi juga menghargai budaya dan tradisi, yang membantu mempertahankan kearifan lokal di tengah arus globalisasi. Pembelajaran berbasis kearifan lokal berfungsi sebagai upaya melestarikan kearifan lokal dan menanamkan rasa tanggung jawab kepada siswa untuk melestarikan budaya di daerahnya, sehingga mereka memiliki kesadaran yang lebih dalam terhadap kekayaan budaya lokal (Shufa, 2018).

Selanjutnya peneliti melakukan sebuah penelitian pada SDN Karangmojo 1 terkait proses pembelajaran yang dilakukan di kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV yaitu Ibu Dwi Wahyuning Tias S.Pd pada tanggal 14 Juli 2025, menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran diantaranya siswa yang sulit dikondisikan dan ada beberapa siswa yang sering berbicara sendiri dengan temannya selama pembelajaran

berlangsung. Menurut Ibu Devita mata pelajaran IPAS belum berhasil memenuhi Tujuan Pembelajaran (TP) khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Budaya materi tersebut sulit dimengerti oleh siswa karena kurangnya penjelasan dan keterbatasan media yang digunakan. Siswa juga seringkali bosan jika materi pembelajarannya hanya berbentuk bacaan. Hasil wawancara dari guru juga mengungkapkan bahwa kurangnya media pembelajaran di SDN Karangmojo 1. Pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran berupa video bertema materi pembelajaran dari *YouTube*. Sebagai akibat dari keterbatasan media, guru berharap adanya media yang dapat meningkatkan semangat dan antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 14 Juli 2025 bahwa selama pembelajaran IPAS guru hanya menggunakan buku ajar dari Kemendikbud yaitu buku guru dan buku siswa. Pada buku IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya khususnya pada topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku, pada materi yang ada di dalam buku paket masih bersifat nasional kurang menekankan kearifan lokal daerahnya. Sedangkan untuk kearifan lokal daerahnya masing-masing belum tentu siswa memahami dan mengenal secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan pada tanggal 14 Juli 2025 kepada siswa kelas IV di SDN Karangmojo 1 yang berjumlah 16 siswa, diketahui bahwa siswa kelas IV menyatakan bahwa tidak semua siswa menyukai pembelajaran IPAS. Alasan siswa tidak menyukai pembelajaran tersebut dikarenakan kendala bacaan yang terlalu banyak, materi yang dianggap sulit, serta kegiatan pembelajaran yang dirasa membosankan. Hasil Observasi aktivitas siswa

menunjukkan bahwa rasa bosan siswa selama pembelajaran IPAS ditunjukkan dengan sikap tidak memperhatikan guru selama menjelaskan materi dan mengobrol dengan teman-temannya. Media yang kurang menarik mengakibatkan siswa sulit memahami materi pada mata pembelajaran IPAS khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Budaya yang nantinya juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pernyataan di atas dalam melaksanakan pembelajaran, pendidik belum mampu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Pendidik juga kurang melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tersebut hanya satu arah saja. Dari temuan permasalahan pembelajaran tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi ajar. Melalui tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa, diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Media yang akan dikembangkan yaitu media yang dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. Media berbasis permainan akan menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan ini.

Media berbasis Alat Permainan Edukatif (APE) adalah salah satu jenis media yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sebuah alat yang dibuat untuk tujuan pendidikan yang mempertimbangkan karakteristik siswa dan mengkaitkannya pada materi pembelajaran serta aspek-aspek perkembangan anak. Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Aktivitas

Pembelajaran yang menggunakan media berbasis permainan atau APE ini juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak dan mempermudah aktivitas pembelajaran (Ningsih, 2018:7).

Menurut Yuningsih (2019) salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga, yang tidak hanya bersifat edukatif tetapi juga menyenangkan bagi siswa. Permainan ular tangga memungkinkan siswa bermain dalam kelompok sambil belajar, dengan aturan yang melibatkan lemparan dadu dan perjalanan pion yang menghadapi tantangan berupa ular dan tangga (Tangga, *et al.*, 2020). Dengan memanfaatkan ular tangga sebagai media pembelajaran, guru dapat menarik minat siswa dan mendorong untuk berdiskusi serta bekerja sama. Permainan ini juga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan semangat mereka sehingga hasil belajar berpotensi lebih baik (Mulyawati, 2020). Permainan ini menggabungkan unsur edukatif dengan hiburan, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa yang sebelumnya merasa bosan dengan metode konvensional. Media ini juga mengintegrasikan kearifan lokal. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal, media ini tidak hanya memperdalam pemahaman akademis tetapi juga menumbuhkan kecintaan siswa terhadap warisan budaya daerah mereka.

Penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran ular tangga yang dilakukan oleh Octaviana (2023). Penelitian tersebut bertujuan untuk menguji kevalidan dan keefektifan media ular tangga diperoleh presentase kevalidan rata-rata sebesar 95,33% dengan kategori sangat valid. Keefektifan diperoleh berdasarkan penilaian observasi pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta perolehan hasil belajar siswa. Hasil perolehan skor hasil aktivitas guru masuk

pada kategori sangat aktif dengan nilai rata-rata 95,5%, skor hasil aktivitas siswa masuk pada kategori aktif dengan nilai rata-rata 81,76%, serta hasil ketuntasan belajar klasikal sebesar 90% dengan kategori tuntas. Berdasarkan hasil perolehan skor aktivitas siswa dan guru, serta hasil evaluasi belajar siswa ini, dapat diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga masuk dalam kategori efektif. Hasil penghitungan aktivitas guru dan siswa dapat dinyatakan efektif dengan skor akhir dengan jumlah minimal pada persentase $\geq 52\%$ dengan kategori cukup aktif. Pada penelitian ini diperoleh skor aktivitas guru sebesar 95,5% dan skor aktivitas siswa sebesar 81,76% dengan kategori aktif.

Selain itu penelitian yang dilakukan Rahima Asih (2023) penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga dengan memadukan nilai-nilai kearifan lokal untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Dukuhwaluh dan melibatkan seorang guru dan 16 siswa kelas V. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 didalamnya memuat kuis dan gambar kearifan lokal yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkannya memiliki perbedaan dengan media pembelajaran yang lainnya. Hal tersebut dapat dilihat pada tata cara permainan. Kelayakan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini memperoleh penilaian dari validasi ahli media dengan skor sebanyak $4,5 \approx 90\%$ dan hasil penilaian dari validasi ahli materi mendapatkan skor sebanyak $4,0 \approx 80\%$. Hasil penilaian kedua validasi tersebut dapat dikategorikan sebagai kriteria “Sangat Valid”. Kepraktisan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan

lokal diperoleh dari penilaian angket respon guru dengan skor sebanyak 4,42 $\approx$ 88,42% dan masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian angket respon siswa dengan skor nilai sebanyak 95,83% dan termasuk kedalam kategori “Sangat Menarik” sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini praktis dan mudah untuk digunakan pada proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan beberapa sumber penelitian terdahulu yang relevan, maka perlu dilakukan suatu pengembangan terhadap media pembelajaran sehingga mampu membantu guru dalam mencapai suatu tujuan dari pembelajaran yang dilakukan dikelas IV. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mendalaminya lagi dengan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran ULKARLOKA (Ular Tangga Kartu Kearifan Lokal) Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Kelas IV di SDN Karangmojo 1”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran ULKARLOKA (Ular Tangga Kartu Kearifan Lokal) Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Kelas IV di SDN Karangmojo 1?
2. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran ULKARLOKA (Ular Tangga Kartu Kearifan Lokal) Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Kelas IV di SDN Karangmojo 1?

3. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran ULKARLOKA (Ular Tangga Kartu Kearifan Lokal) Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Kelas IV di SDN Karangmojo 1?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran ULKARLOKA (Ular Tangga Kartu Kearifan Lokal) Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Kelas IV di SDN Karangmojo 1?
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran ULKARLOKA (Ular Tangga Kartu Kearifan Lokal) Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Kelas IV di SDN Karangmojo 1?
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran ULKARLOKA (Ular Tangga Kartu Kearifan Lokal) Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Kelas IV di SDN Karangmojo 1?

1.4 Spesifikasi Produk

Peneliti mengembangkan media ular tangga yang merupakan media modifikasi dari permainan ular tangga. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa media permainan ular tangga yang diterapkan pada pembelajaran IPAS dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Permainan ular tangga terdiri dari beberapa unsur diantaranya papan permainan, dadu, pion, kartu materi, kartu pasang dan kartu tanya jawab.
2. Papan ular tangga terbuat dari papan kayu berukuran 40cm x 40cm dan berjumlah 100 kotak dengan ukuran setiap kotaknya 4cm x 4cm. Papan permainan ular tangga berbentuk seperti papan catur yang dikombinasikan dengan berbagai warna disetiap kolomnya. Isi papan ular tangga didesain dengan

5 warna pink, biru, putih, kuning, dan hijau. Pada kotak-kotak papan ular tangga berisi gambar-gambar yang berkaitan dengan konten materi dan keterangan angka 1 hingga 100 pada setiap kotaknya. Terdapat beberapa kolom yang berisi perintah untuk mengambil seperti kartu materi, kartu pasang, dan kartu tanya jawab. Serta dilengkapi dengan gambar ular yang menunjukkan turun ke kolom yang dituju dan gambar tangga menunjukkan naik ke kolom yang dituju.

3. Dadu digunakan dalam permainan ular tangga digunakan sebagai alat untuk menghitung berapa langkah yang akan menjalankan pion. Dadu dalam permainan media ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6 pengundian dadu dilakukan oleh pemain satu kali pengundian.
4. Pion pada permainan media ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain. Pion berbentuk seperti pion biasanya dalam permainan media ular tangga. Jumlah pion tergantung jumlah kelompok yang akan bermain.
5. Kartu Materi dibuat dengan kertas *artpaper* seukuran dengan kartu *bridge*/kartu remi atau ukuran 5cm x 8cm. Kartu materi ini berwarna ungu dengan keterangan kartu materi di atasnya. Kartu materi ini berisi konten materi kearifan lokal.
6. Kartu Tanya Jawab dibuat dengan kertas *artpaper* ukuran 5cm x 8cm. Kartu tanya jawab ini terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Kartu Tanya berwarna merah dan kartu jawaban berwarna biru dimana didalamnya memuat konten materi yang diambil yaitu Kearifan Lokal di Kabupaten Jombang.
7. Kartu Pasang dibuat dengan kertas *artpaper* ukuran 5cm x 8cm. Kartu pasang ini terdiri dari kartu pasang dan kartu gambar. Kartu pasang berwarna hijau yang

memuat deskripsi dan kartu gambar berwarna kuning yang memuat gambar.

Kartu pasang dan kartu gambar berisi tentang kesenian yang ada di Jombang.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa batasan penelitian. Berikut merupakan batasan dari pengembangan media ini:

1. Digunakan khusus pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, khususnya pada materi kearifan lokal di Jombang. (Topik A: Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku)
2. Ditujukan hanya untuk kelas IV SDN Karangmojo 1.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media ular tangga dilakukan sebagai salah satu cara untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya (Topik A: Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku) kelas IV SDN Karangmojo 1. Berdasarkan uraian diatas, adapun pentingnya pengembangan media ular tangga sebagai berikut :

1. Bagi Guru
 - a. Media ini memudahkan guru dalam pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pemahaman mengenai pembelajaran IPAS Bab 6 Topik A (Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku)
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi dan dijadikan pertimbangan dalam memilih penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS Bab 6 Topik A (Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku)

- c. Media ini dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang memberikan siswa kesenangan dalam belajar.
- 2. Bagi Siswa
 - a. Membantu meningkatkan pemahaman materi IPAS dan hasil belajar siswa.
 - b. Meningkatkan keaktifan, semangat, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran dengan media berbasis permainan yang menarik dan menyenangkan.
- 3. Sekolah
 - a. Penerapan media ular tangga dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk fokus dan tertarik untuk belajar.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS terutama pada Bab 6 Topik A (Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku).
- 4. Peneliti
 - a. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga ini memberikan pengalaman baru sebagai bekal menjadi calon pendidik.
 - b. Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk menambah wawasan serta pengetahuan melalui teori-teori yang dipelajari.

1.7 Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang dapat mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk system penunjang, materi, dan lingkungan

pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya. Media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun kelompok

2. ULKARLOKA (Ular Tangga Kearifan Lokal)

Ular tangga berbasis kearifan lokal adalah media pembelajaran inovatif yang memadukan permainan tradisional ular tangga dengan muatan nilai-nilai budaya dan pengetahuan lokal dari suatu daerah. Dalam permainan ini setiap kotak di papan ular tangga dimodifikasi dengan konten yang mencerminkan kearifan lokal seperti adat istiadat, kesenian, pakaian adat, tradisi dan situs peninggalan sejarah. Media ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memperkenalkan serta menanamkan nilai budaya lokal secara menyenangkan dan interaktif.

3. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu pembaruan dalam kurikulum merdeka yang berupa penggabungan dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS. Tujuan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar adalah untuk lebih mempersiapkan siswa menjalani kelas IPA dan IPS yang terpisah pada jenjang Sekolah Menengah. Selain itu dengan adanya penggabungan dua pembelajaran tersebut siswa juga diharapkan untuk bisa mengatur lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.