

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang teratur dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang diberikan tanggung jawab untuk memberikan pengaruh terhadap anak agar mempunyai sifat yang sesuai dengan pendidikan (Rodliyah, 2021, p. 28). Artinya, pendidikan merupakan suatu kegiatan yang disengaja dan teratur yang dilakukan oleh orang-orang yang bertanggung jawab untuk memastikan bahwa anak mempunyai karakter, nilai, dan sikap sesuai dengan tugas pendidikan.

Pendidikan mempunyai tujuan yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3. Menurut undang-undang ini, tujuan pendidikan untuk mengembangkan peserta didik agar taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, pengetahuan, keterampilan, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab (Aryanto, Azizah, Nuraini, & Sagita, 2021). Pendidikan yang berkualitas adalah serangkaian proses yang memperhatikan komponen-komponen pengajaran salah satunya adalah kurikulum.

Pendidikan di Indonesia saat ini diatur oleh kurikulum dan mengalami beberapa kali perubahan sistem kurikulum dengan tujuan penyempurnaan. Diantaranya kurikulum KTSP/2006 menjadi Kurikulum 2013 hingga menjadi Kurikulum Merdeka Belajar. Menurut (Khoirurrijal, et al., 2022, p. 18)

kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran yang beragam. Hal ini berarti, kurikulum merdeka fokus utamanya adalah memberikan waktu yang cukup kepada peserta didik untuk benar-benar memahami konsep tertentu dan mengembangkan keterampilannya.

Kurikulum merdeka berlaku pada semua jenis jenjang pendidikan. Di sekolah dasar, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran, yakni Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kedua mata pelajaran ini digabungkan menjadi satu karena anak sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Pendekatan ini dipilih karena peserta didik sekolah dasar masih pada tahap berpikir konkrit atau sederhana, mereka cenderung memahami informasi secara holistik. Dengan memadukan mata pelajaran, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan lebih sesuai dengan cara berpikir anak pada tahap perkembangan ini (Ita Efrida, Noge, Wangge, 2023, p. 50). Artinya, pembelajaran yang bermakna didukung lewat penggunaan media yang kreatif dan inovatif.

Media yang digunakan dalam pembelajaran IPAS harus dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah suatu alat yang sangat penting digunakan dalam pembelajaran. Menurut (Yaumi, 2021, p. 7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Maksudnya, media pembelajaran ini mencakup segala macam alat atau bahan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dan

interaksi antara peserta didik. Tujuan digunakan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS ini agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami suatu konsep yang berkaitan mengenai kehidupan masyarakat serta memiliki keterampilan penting agar menciptakan kondisi kehidupan lebih baik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ini adalah media *Magic Box*.

Media pembelajaran *Magic Box* adalah salah satu media visual yang berbentuk kubus atau kotak yang jika ditutup atasnya dibuka maka akan menampilkan gambar dan materi yang akan dijelaskan. Media pembelajaran *Magic Box* diterapkan pada materi Aku dan Kebutuhanku pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Simamora (Rahmasari & Lestari, 2023) *Magic Box* (Kotak Misteri) merupakan media yang menarik dan misterius untuk meningkatkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Media *Magic Box* dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi awal di SD Negeri 02 Sumber Agung pada tanggal 11 Desember 2023 sampai 30 Januari 2024, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar peneliti menemukan bahwa banyak peserta didik yang mengalami kesulitan belajar khususnya materi IPAS karena pada saat guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik hanya beberapa yang menjawab dan yang lain hanya diam saja, karena guru juga belum sepenuhnya mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Minimnya penggunaan media pembelajaran tersebut berbanding terbalik dengan materi yang diajar dan lebih sering

menggunakan media yang biasa saja contohnya menuliskan materi di papan tulis, memberikan contoh soal dan latihan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan melakukan penelitian sekaligus menghasilkan suatu pengembangan media *Magic Box*. Pengembangan media *Magic Box* ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu penggunaan media *Magic Box* juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media *Magic Box* memiliki beberapa keunggulan yaitu media ini tidak hanya memberikan manfaat secara individu saja, namun dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar peserta didik dalam lingkungan belajar. secara keseluruhan, keunggulan media *Magic Box* tidak hanya sebagai media yang menarik secara visual, namun memberikan dampak positif terhadap kreativitas peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran Yudiastuti (Veryawan, tan, & Syarfina, 2021). Pengembangan media *Magic Box* terbuat dari kayu dan papan yang akan dimodifikasi dengan dekorasi yang lebih menarik. Di dalam media *Magic Box* ini membahas mengenai mata pelajaran IPAS, bab 7 materi tentang Aku dan Kebutuhanku.

Beberapa penelitian yang telah diadakan sebelumnya terkait dengan penelitian pengembangan media *Magic Box* yang dilakukan oleh (Adawiyah, Faiz, & Yuningsih, 2022) yang berjudul “ Pengembangan Media *Magic Box* Sikla (Siklus Air) Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V”. Hasil uji kelayakan media pembelajaran *Magic Box* Sikla (Siklus Air) menurut ahli

materi memperoleh skor akhir 93,63% dengan kategori sangat layak. Menurut ahli media memperoleh skor akhir 93% dengan kategori sangat layak, lalu pada uji coba terbatas memperoleh skor 84,94% dengan kategori sangat layak, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media *Magic Box* Sikla (Siklus Air) layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajarn IPA.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA *MIXUE (MAGIC BOX AKU DAN KEBUTUHANKU) PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 02 SUMBER AGUNG.***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kesulitan belajar peserta didik pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
2. Guru yang belum mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah yang disampaikan, oleh karena itu peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan media *Magic Box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi BAB 7 Aku dan Kebutuhanku kelas IV SD Negeri 02 Sumber Agung.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 02 Sumber Agung yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 02 Sumber Agung yang praktis ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 02 Sumber Agung yang valid.
2. Untuk menghasilkan media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 02 Sumber Agung yang praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pada penelitian pengembangan ini dapat menambah wawasan mengenai pengembangan media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* dan diharapkan hasil dari pengembangan ini dapat dijadikan

referensi untuk mengembangkan media serupa di mata pelajaran atau materi yang lainnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Manfaat bagi guru ialah untuk sebagai bahan masukan serta referensi bagi para guru mengenai pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang sesuai dengan materi pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik ialah untuk menambah pengetahuan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD tentang materi Aku dan Kebutuhanku pada media *Magic Box*.

3. Bagi Sekolah Dasar

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)*.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat bagi peneliti ialah dapat menjadi referensi serta pertimbangan bagi peneliti lainnya untuk mengembangkan media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* ini.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu:

1. Media *Magic Box* dikembangkan sesuai dengan materi Aku dan Kebutuhanku pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
2. Media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* dibuat dengan bahan dasar dari kayu dan papan, serta bahan-bahan penunjang lainnya yang mudah ditemui.
3. Untuk bagian kotak pertama media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* dibuat dengan ukuran 58 cm x 58 cm, kotak kedua berukuran 47 cm x 47 cm, kotak ketiga berukuran 38 cm x 38 cm, dan kotak keempat berukuran 10 cm x 10 cm.
4. Pada kotak pertama media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* berisikan materi tentang kebutuhan Primer.
5. Pada kotak kedua media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* berisikan materi tentang kebutuhan Sekunder.
6. Pada kotak ketiga media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* berisikan materi tentang kebutuhan Tersier.
7. Pada kotak keempat media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* juga akan ada kartu kuis atau kartu yang berisi soal, dan kartu keberuntungan yang berisi hadiah atau zonk bagi peserta didik yang dapat mencari jawaban yang ada di kartu kuis atau soal.
8. Pada bagian luar kotak media *Magic Box* juga akan berisikan alur capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

9. Untuk gambar-gambar dalam media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* dicetak menggunakan kertas A2 dan A3.
10. Desain media *Mixue (Magic Box Aku dan Kebutuhanku)* dibuat dengan bantuan aplikasi Canva.