

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, kurikulum mempunyai peranan yang penting dalam perencanaan tujuan yang hendak dicapai (Sarinah, 2015, p. 1). Menurut Rusman dalam (Prasetyo & Hamami, 2020, p. 43) bahwa kurikulum merupakan salah satu komponen yang memiliki pengaruh terhadap kemajuan pendidikan Indonesia dan memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan pendidikan nasional. Untuk mencapai pendidikan yang bermutu maka diperlukan pengelolaan dalam bidang kurikulum mengenai tujuan, isi atau bahan ajar, pelaksanaan serta evaluasi dari kurikulum tersebut. Dengan adanya pengelolaan kurikulum yang baik, setiap lembaga pendidikan akan menghasilkan peserta didik yang bermutu dan berkualitas serta memiliki kecakapan hidup (Yuhasnil & Anggreni, 2020, p. 216).

Kurikulum yang digunakan saat ini dikenal sebagai kurikulum merdeka atau konsep merdeka belajar (Fitriyah & Wardani, 2022, p. 238). Kurikulum merdeka belajar yang digunakan saat ini sejalan dengan prinsip Ki Hadjar Dewantara yang merupakan tokoh Pendidikan Nasional, kurikulum merdeka berfokus pada kebebasan belajar secara mandiri dan kreatif, yang akan menciptakan peserta didik yang memiliki karakter yang merdeka (Ainia, 2020, p. 96). Pembelajaran saat ini secara bertahap sudah menggunakan kurikulum merdeka di semua jenjang satuan pendidikan. Salah satu perubahan yang terlihat dari diterapkannya kurikulum merdeka di Sekolah

Dasar adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih mendapatkan pemahaman secara menyeluruh dalam memahami lingkungan sekitar. Dengan demikian, peserta didik memiliki kemampuan dalam mengelola lingkungan alam dan sosial sekaligus (Kemendikbud, 2022).

Mata Pelajaran IPAS adalah ilmu yang membahas kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial. IPAS memiliki peranan dalam menciptakan profil pelajar pancasila. Selain itu, juga dapat membantu peserta didik mempelajari bagaimana alam bekerja dan berinteraksi dengan manusia (Allutfia & Setyaningsih, 2023, p. 328). Dalam proses belajar mengajar, guru memiliki peranan penting dalam memberikan sarana dan kesempatan kepada peserta didik (Mulbasari et al., 2021, p. 29). Oleh karena itu, untuk mendukung proses pembelajaran guru harus bisa berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran. Penerapan media dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPA masih belum optimal, hal tersebut bisa terjadi dikarenakan guru memiliki waktu yang terbatas untuk merancang media yang baik untuk peserta didik. Hambatan atau kendala yang dialami oleh guru dalam proses mengembangkan media pembelajaran juga disebabkan oleh banyaknya tuntutan pekerjaan yang harus guru lakukan di luar jam mengajar (Mustikah et al., 2023, p. 6360).

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar itu sangat penting. Media Pembelajaran

adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau sumber belajar yang dapat memberikan perhatian, kemauan, kemampuan, dan mendorong peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan (Dewi et al., 2021, p. 2).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Januari 2024 di SD Negeri 21 Palembang, ditemukan bahwa karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, akan tetapi penggunaan media yang digunakan di sekolah tersebut masih belum beragam. Pengembangan ini dilakukan pada kurikulum merdeka dikarenakan SD Negeri 21 Palembang sudah mengaplikasikan kurikulum tersebut. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Ariga (2022, p. 664), kurikulum merdeka memberikan kebebasan pada guru untuk bisa berekspresi secara luas agar menciptakan pembelajaran yang membangun dan menyenangkan bagi peserta didik. Guru juga memiliki fungsi sebagai fasilitator guna menghasilkan karakter dan kepribadian peserta didik yang memiliki sikap kreatif, mampu berfikir kritis, dapat melakukan inovasi, serta memiliki kecakapan dalam melakukan komunikasi dan berkerja sama serta berkarakter.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam penerapan kurikulum merdeka sangat penting untuk membantu peserta didik bernalar kritis, kreatif, dan juga memiliki komunikasi yang baik. Dari hasil observasi tersebut ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi, yaitu pembelajaran di kelas IV SD Negeri 21 Palembang masih berpusat pada guru yang di mana dalam proses belajar mengajar di kelas masih menggunakan metode ceramah,

hal ini tentunya membuat peserta didik merasa bosan pada saat pelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran, guru juga menggunakan media sebagai sumber belajar bagi peserta didik, akan tetapi media yang digunakan adalah media yang sudah tersedia di sekolah seperti media gambar, media benda asli, dan media audiovisual. Sarana teknologi di sekolah juga belum memadai, proyektor yang ada di sekolah menjadi kendala bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran dikarenakan proyektor yang dimiliki terbatas.

Dari pernyataan di atas, penggunaan media yang belum maksimal dapat disebabkan oleh terbatasnya waktu dan banyaknya administrasi yang harus dikerjakan oleh guru di luar jam mengajar, sehingga sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan buku pelajaran pada saat proses pembelajaran di kelas. Guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk menyiapkan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS. Peserta didik kelas IV SD Negeri 21 Palembang memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang tinggi, apabila ditampilkan sesuatu yang belum pernah dilihat tentunya akan membuat peserta didik menjadi penasaran dan ingin mencoba, sehingga penggunaan media pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPAS sangat dibutuhkan dikarenakan peserta didik senang belajar sambil bermain. Oleh karena itu, dalam penelitian ini mengembangkan media *rolling ball game* sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.

Dalam pengembangan ini dilakukan pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi. Pengembangan ini menggunakan materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi dikarenakan masih banyak peserta didik kelas IV yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran IPAS, sedangkan KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPAS adalah 70. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) merupakan ketuntasan hasil belajar peserta didik yang ditetapkan oleh satuan pendidikan sesuai dengan standar kompetensi lulusan untuk membantu guru mengetahui tingkat kemampuan peserta didik selama proses pembelajaran (Milhah, 2022, p. 19). Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran konvensional *rolling ball game*, karena media ini belum pernah digunakan guru untuk membantu proses belajar mengajar di kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi sebagai media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan di sekolah untuk membantu peserta didik kelas IV lebih memahami materi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara optimal. Dengan menggunakan media *rolling ball game* pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi peserta didik akan dapat lebih memahami pembelajaran dan memiliki kemampuan dalam mengelola lingkungan alam dan sosial sekaligus.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini mengembangkan media untuk membantu proses belajar mengajar guru di kelas. Media yang berkaitan bermain sambil belajar yaitu media *rolling ball game*, media ini adalah permainan menggunakan papan datar, bola, dan paku sebagai alur jatuhnya

bola untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Tukina et al., 2022, p. 38). Di dalam media ini terdapat kartu soal dan kartu jawaban dengan menggunakan desain berbantuan *canva* sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan media *rolling ball game* ini menciptakan proses belajar yang aktif karena langsung melibatkan peserta didik dalam penerapannya, terlebih lagi karakteristik peserta didik kelas IV memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga penggunaan media *rolling ball game* ini menjadi alternatif media yang sesuai untuk belajar sekaligus bermain.

Penelitian ini juga didasarkan atas dasar penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rizqina & Widyaningsih (2020) mengenai Pengembangan *Rolling Ball Game* Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Wasdalintang Tahun Ajaran 2020/2021, diperoleh hasil dari ahli media skor 75, penilaian ahli materi mendapat skor 81, dan daya tarik siswa dengan nilai persentase 97,1%. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Harwito et al. (2021) mengenai Pengembangan *Media Rolling Ball* pada mata Pelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *rolling ball* memperoleh skor rata-rata dari para ahli dan angket siswa yang dikategorikan baik dan layak digunakan. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Azami et al. (2021) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Rolling Ball Game* Untuk Materi Fungsi dan Invers, diperoleh belajar menggunakan media game atau media

pembelajaran dengan metode ADDIE menghasilkan pembelajaran yang efektif. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Tukina et al. (2022) dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* di Sekolah Dasar, diperoleh produk yang dihasilkan valid dan praktis serta dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya penelitian-penelitian yang relevan ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran agar menjadi lebih baik lagi.

Dari penjelasan yang didukung penelitian-penelitian yang relevan terdapat perbedaan yang ada pada penelitian yang akan diteliti, di antaranya: (1) Pada penelitian ini menggunakan petunjuk penggunaan yang didesain sesuai materi yang berisikan petunjuk cara menggunakan media (2) Penelitian ini memiliki kartu soal, kartu jawaban, dan juga papan skor (3) Penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar mata pelajaran IPAS materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode R&D (*Research&Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini, yaitu media *rolling ball game* pada mata pelajaran IPAS SD.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis, sehingga dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah. Produk diujikan di SD Negeri 21 Palembang di kelas IV untuk membuktikan bahwa media *rolling ball game* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Rolling Ball Game* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini, di antaranya:

- a. Peserta didik kurang memahami materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi pada mata pelajaran IPAS.
- b. Di sekolah belum memaksimalkan penggunaan media sebagai pendukung proses pembelajaran di kelas.
- c. Belum menggunakan media pembelajaran berupa *rolling ball game* dalam proses pembelajaran di kelas, terkhusus materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi penelitian yang akan diteliti, yaitu:

- a. Penelitian ini memfokuskan bagaimana mengembangkan media *rolling ball game*.
- b. Materi yang dikembangkan pada media *rolling ball game* memfokuskan untuk mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media *rolling ball game* pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media *rolling ball game* pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

- a. Untuk menghasilkan media *rolling ball game* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
- b. Untuk menghasilkan media *rolling ball game* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pemahaman dan wawasan peserta didik tentang ilmu pengetahuan terutama pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi dan juga bermanfaat bagi guru sebagai masukkan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dan bahan kajian lebih lanjut untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa: Hasil penelitian diharapkan mampu menambah minat belajar dan meningkatkan pemahaman materi tumbuhan, sumber

kehidupan di bumi dengan menggunakan bantuan media *rolling ball game*.

2. Bagi Guru: Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan informasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar dan membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik .
3. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses penggunaan media di sekolah agar lebih baik lagi.
4. Bagi Peneliti selanjutnya: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan bacaan dalam penelitian tentang pengembangan media *rolling ball game*.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran mata pelajaran IPAS pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi dalam bentuk *rolling ball*, dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Desain Papan *Rolling Ball*

Desain papan *rolling ball* terbuat dari triplek dengan ukuran panjang 40 cm, lebar 5 cm, tinggi 55 cm. Bagian dalamnya terdapat paku yang disusun untuk alur jatuhnya bola serta didesain menggunakan bantuan aplikasi *canva*.

2. Kartu Soal

Kartu soal didesain dengan menggunakan bantuan aplikasi *canva* dengan ukuran 6 x 8,5 cm yang dicetak menggunakan bahan kertas konstruk, di dalam kartu soal terdapat soal yang berkaitan dengan materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi.

3. Kartu Jawaban

Kartu jawaban didesain menggunakan bantuan aplikasi *canva* dengan ukuran 6 x 8,5 cm yang dicetak menggunakan bahan kertas konstruk, di dalam kartu jawaban bertuliskan jawaban dari soal yang ada di kartu soal.

4. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk Penggunaan berisi informasi bagaimana menggunakan media *rolling ball game*, didesain menggunakan bantuan aplikasi *canva* dan dicetak menggunakan kertas konstruk dengan ukuran 14 x 21 cm.

5. Papan Skor

Papan skor berisikan poin-poin yang didapat dalam menjawab soal dicetak menggunakan kertas konstruk ukuran A4. Papan skor didesain dengan menggunakan bantuan aplikasi *canva*.