

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembelajaran (Fatmawati & Yusrizal, 2020, p. 76). Undang-undang No. 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan materi pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan (Choirun'nisa et al., 2022, p. 166).

Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum terus mengalami perubahan. Hal ini bertujuan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Sistem pendidikan di Indonesia pada saat ini menggunakan kurikulum merdeka, yang mana penerapan kurikulum merdeka ini menekankan pada pembelajaran yang lebih fleksibel, berbasis pada potensi dan kebutuhan peserta didik, serta mendorong pengembangan kompetensi di abad ke-21 (Kurniati et al., 2022, p. 408). Pada kurikulum merdeka siswa diberikan kebebasan untuk bisa memilih dan mengatur pembelajaran mereka sendiri, sesuai dengan minat, bakat, dan tujuan pribadi mereka (Nurfadillah, 2024, p. 62).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada siswa saja, guru juga berperan penting dalam menciptakan keberhasilan belajar siswa. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa. Salah

satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran (Lillihata et al., 2022, p. 378). Media pembelajaran merupakan segala bentuk berupa alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran agar mempermudah dalam penyampaian materi sehingga diharapkan mampu dipahami oleh peserta didik (Mayasari et al., 2021, p. 174).

Indonesia, tepatnya pada provinsi Sumatera Selatan mendukung implementasi kurikulum merdeka. Namun, pelaksanaan dilapangan belum diterapkan secara optimal. Salah satunya di kabupaten Ogan Komering Ilir tepatnya di SDN 1 Keman. Data sarana dan prasarana tahun 2024 di SDN 1 Keman yang didapatkan menunjukkan bahwa masih minimnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif, khususnya untuk pembelajaran baik dikelas tinggi maupun kelas rendah. Proses pembelajaran dikelas tinggi khususnya kelas IV SDN 1 Keman belum terlaksana dengan maksimal. Hal ini disebabkan karena kurangnya alat bantu media pembelajaran yang bervariasi yaitu hanya mengandalkan buku cetak yang terdapat dari sekolah sebagai sumber belajar sehingga membuat siswa kelas IV kurang aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Guru cenderung lebih banyak menggunakan alat bantu belajar terutama gambar dari buku guru dan buku siswa (Failasufah & Setyasto, 2023, 457).

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari dalam kurikulum merdeka ialah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati

di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra, Nurhasanah, & Hermawati, 2023, p. 6231). Sejalan dengan pendapat (Meylovia & Alfin Julianto, 2023, p. 85) yang menyatakan bahwa IPAS merupakan kajian ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Tujuan Pembelajaran IPAS itu sendiri yaitu untuk mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu peserta didik serta berperan aktif dalam mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS (Agustina et al., 2022, p. 9181).

Salah satu materi yang ada pada buku IPAS kelas IV semester dua kurikulum merdeka yaitu materi keragaman budaya Indonesia. Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang berbeda-beda mulai dari rumah, pakaian, makanan, dan lain sebagainya (Somantri, Yuniarti & Arifin, 2024, p. 24). Keragaman budaya Indonesia merupakan aset yang sangat penting dalam membentuk karakter dan identitas bangsa, sehingga penting dipelajari pada siswa sekolah dasar. Tujuan pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia pada jejang sekolah dasar adalah agar siswa dapat mengetahui berbagai macam budaya serta menyadari pentingnya menjaga dan melestarikan nilai-nilai budaya yang ada di Indonesia (Iswari, Sumardi & Giyartini, 2021, p. 266). Dalam penyampaian materi pembelajaran, guru hanya memanfaatkan buku cetak sebagai sumber belajar tanpa memanfaatkan media lain, hal ini membuat pembelajaran kurang optimal. Buku

cetak memang menyajikan informasi dasar, namun tanpa adanya media pendukung siswa mungkin kesulitan memahami konsep keragaman budaya yang lebih kompleks. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk dijadikan solusi dalam menyampaikan materi agar lebih interaktif dan menyenangkan yaitu dengan mengembangkan media *smart box*.

Pengembangan media *smart box* ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan interaksi yang efektif antara guru dan siswa guna mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran terutama pada materi keragaman budaya Indonesia. Penggunaan gambar dan animasi pada media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap budaya Indonesia menjadi lebih baik. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia serta mendorong mereka untuk lebih menghargai dan melestarikan budaya bangsa sejak dini. Polinda et al., (2023, p. 9760) menyatakan bahwa kotak pintar adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak dimana didalamnya berisi gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran. *Smart box* adalah media yang berbentuk kotak yang berisikan materi belajar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar (Aminah & Yusnaldi, 2024, p. 3079).

Pengembangan media *smart box* ini menjadi salah satu solusi dalam mendukung pengimplementasian kurikulum merdeka. Hal ini dikarenakan penggunaannya dapat melibatkan siswa secara langsung selama proses pembelajaran, sehingga mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Hal tersebut

didukung oleh penelitian (Astuti, Setyowati & Suriyana, 2024, p. 294) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *smart box* dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mencoba serta membuat mereka lebih aktif selama pembelajaran dikelas. Melalui pendekatan ini, pelaksanaan kurikulum merdeka dapat menjadi efektif dan efisien sehingga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih personal dan penuh makna.

Penelitian pengembangan media *smart box* telah diteliti 5 tahun terakhir, diantaranya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sukaryanti, Murjainah & Syaflin, 2023); Maulidiana, Wardana, & Jannah, 2024); dan (Pratama, Wenda, Wiguna, 2024) dengan hasil yang didapat dalam penelitian tersebut bahwa media *smart box* sangat baik untuk pembelajaran di sekolah. Daya kebaruan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak dari bentuk dan kualitas bahan media yang dikembangkan dan langkah kerja dari media tersebut. Media yang akan dikembangkan ini juga memiliki kebaruan dilengkapi dengan *barcode* yang berisi materi pembelajaran.

Dilihat dari kelebihan dan kekurangannya, maka menjadi alasan perlu adanya pengembangan media yang inovatif, yaitu dengan melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media *Smart Box* Materi Keragaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Keman**

1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

- a. Media yang digunakan masih kurang variatif, hanya bersumber dari buku cetak yang terdapat di sekolah.
- b. Pemanfaatan media pembelajaran belum optimal untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar.
- c. Kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS khususnya materi keragaman budaya Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah dan menghindari penafsiran yang terlalu luas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan penelitian ini pada:

- a. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan media *smart box* yang valid, praktis, dan efektif.
- b. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *smart box* materi IPAS tentang keragaman budaya Indonesia meliputi rumah adat, pakaian adat dan makanan khas daerah.
- c. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Keman.

1.4 Perumusan Masalah

Latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas dapat dijadikan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Bagaimanakah pengembangan media *smart box* materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Keman yang valid?
- b. Bagaimanakah pengembangan media *smart box* materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Keman yang praktis?

- c. Bagaimanakah pengembangan media *smart box* materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Keman yang efektif?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengembangkan media *smart box* materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Keman yang valid.
- b. Mengembangkan media *smart box* materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Keman yang praktis.
- c. Mengembangkan media *smart box* materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Keman yang efektif.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *smart box* ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan memperkaya ilmu pengetahuan kepada para pembaca tentang pengembangan media *smart box* materi keragaman budaya kelas IV SDN 1 Keman.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun kegunaan penelitian ini secara praktis dapat dirasakan oleh siswa, guru, sekolah dan peneliti selanjutnya adalah:

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media *smart box* ini, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan meningkatkan pengetahuan siswa terutama pada materi keragaman budaya di Indonesia.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi guru dan memberikan pengetahuan kepada guru mengenai pemilihan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk setiap pembelajaran khususnya pada pelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam pengembangan media pelajaran sehingga dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan menjadi sumber acuan belajar bagi peneliti selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dihasilkan pada pengembangan ini adalah media *smart box*. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan, yaitu :

- a. Media *smart box* ini terbuat dari bahan impraboard dan kardus berbentuk balok yang di atasnya dilengkapi dengan tutup.
- b. Media *smart box* ketika tertutup berbentuk balok berukuran 45 x 31 cm.
- c. Media *smart box* ketika dibuka lebar berukuran 44 x 120 cm.

- d. Media *smart box* ketika tutup atasnya dibuka akan terlihat empat sisi, dimana setiap sisi memuat materi yang berbeda.
- e. Media *smart box* ini berisi materi dan gambar keragaman budaya Indonesia dimana materi dan gambar tersebut didesain dengan bantuan aplikasi canva kemudian dicetak menggunakan kertas stiker.
- f. Media *smart box* dapat melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya.