

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan komponen penting dari proses pendidikan. Menurut Khoirurrijal, et al. 2022. h. 1 kurikulum merupakan deskripsi dari visi, misi, dan tujuan pendidikan suatu institusi atau lembaga latihan. Karena pendidikan tanpa kurikulum akan terlihat tidak teratur dan amburadul. Kurikulum pendidikan membentuk dasar dan falsafah pandangan hidup bangsa, yang menentukan ke mana dan bagaimana kehidupannya akan berjalan di masa depan. Kurikulum sekolah di Indonesia telah berubah dan perkembangan. Kurikulum K13, pembaruan dari kurikulum sebelumnya, merupakan tindakan lanjutan dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang diuji coba pada tahun 2004. Kompetensi didefinisikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dimiliki seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga mereka dapat melakukan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan semaksimal mungkin. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia sejak tahun 2013 hingga akhirnya di gantikan dan sekarang berkembang menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah Kurikulum prototipe yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2013. Kurikulum prototipe sebagai cikal bakal kurikulum merdeka adalah salah satu kurikulum yang dapat diaplikasikan oleh satuan pendidikan dalam rangka pemulihan pembelajaran selama tahun pembelajaran 2022/2023 sampai dengan tahun pembelajaran 2024/2025. Perubahan kurikulum sekarang seharusnya berangkat dari karakteristik dan kompetensi abad ke-21,

perkembangan teknologi digital, serta hasil analisis dari berbagai kebutuhan masyarakat, termasuk kebutuhan untuk hidup (berkerja) dan belajar sepanjang hidup (Mulyasa, 2023. h. 9).

Perkembangan teknologi menjadi salah satu elemen penting dalam mendorong transformasi pendidikan di era digital. Perkembangan teknologi di Indonesia semakin berkembang seiring dengan zaman dan di era globalisasi, saat semua orang memenuhi kebutuhan sehari-hari. Perkembangan teknologi saat ini berdampak pada sektor pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut pelangi (2020), perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak berdampak pada pendidikan. Namun, karena tuntutan global, sistem pendidikan harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan merupakan sebuah pergerakan perubahan individu, dengan adanya pendidikan seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Menurut (Idris, 2022) pendidikan merupakan sebuah tindakan yang bisa diciptakan sehingga manusia memiliki kemampuan untuk bertahan hidup sebagai bekalnya untuk masa depan dan memiliki kemampuan untuk mengatasi masalah sehari-hari. Dan pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk karakter bangsa, pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan

yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Menurut Francis dalam (Idris,2022) menjelaskan tentang pendidikan merupakan bagaimana bisa mengubah tingkah laku dan membawa informasi masyarakat. Pendidikan di indonesia mulai dari TK,SD, SMP,SMA.

Pendidikan dasar atau disebut sekolah dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menurut pasal 17 UU RI No. 20 tahun 2003. Pendidikan Sekolah dasar bertanggung jawab untuk membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan dalam pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pembelajaran harus berjalan sebaik mungkin. Pendidikan sekolah dasar (SD) di indonesia saat ini mengalami berbagai perubahan dan perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi dan tuntutan zaman. Pendidikan sekolah dasar (SD) dapat mengalami perubahan dalam kurikulum, metode pembelajaran, jam belajar, dan mata pelajaran. Misalnya, mata pelajaran IPA dan IPS sekarang diganti menjadi mata pelajaran IPAS.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan intraksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya . (Azzahra et al., 2023; Nurhayati & Fairuz, 2023; Rohman et al.,2023). IPAS memainkan peran penting dalam membangun Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran profil ideal siswa Indonesia (Adyana & Yudaaparmita, 2023). IPAS membantu siswa menumbuhkan rasa ingin tahu mereka tentang fenomena yang terjadi. Rasa ingin tahu ini dapat mendorong mereka untuk memahami bagaimana alam semesta

berfungsi dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di Bumi (Adayana & Yudaaparmita, 2023; Kemendikbud, 2022a; Rohman et al., 2023). Fakultas Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) digabungkan diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dalam pengembangan kemampuan berfikir siswa, hanya saja dalam implementasinya guru selaku pendidik dan menjadi pelaksanaan kurikulum melaksanakan konten pembelajaran IPAS yang terpisah, baik IPA dan IPS. Dengan demikian, siswa memperbaiki keterampilan literasi dan numerasi serta memperoleh kemampuan untuk hidup sehari-hari (Septiana Ayu Nanda, 2023). Dasar hukum pembelajaran IPAS mengacu pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Implementasi IPAS juga ditekankan pada pendekatan tematik, sebagaimana diatur dalam Kurikulum Merdeka, yang memungkinkan siswa mengintegrasikan berbagai konsep untuk memahami lingkungan sekitar secara holistik. Proses pembelajaran IPAS menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami fenomena alam sekitar dan intraksi sosial yang terjadi di lingkungan mereka. Pengalaman langsung dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, serta sebagai wahana untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil dari pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan observasi, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas IV C menggunakan modul, metode ceramah, dan media pembelajaran sederhana seperti buku cetak dan gambar. Namun, terkadang menghadapi

masalah, seperti kekurangan media pembelajaran inovatif. Sepertinya sebagian besar siswa bosan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan banyaknya kesalahan yang dilakukan siswa saat menyelesaikan soal latihan. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa metode konvensional merupakan metode yang kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa mengalami kurangnya motivasi belajar. Dampak kurangnya motivasi belajar akan mengalami penurunan prestasi akademik, meningkatkan tingkat ketidakhadiran siswa, mengalami cepat bosan dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa mendapatkan hasil belajar dengan nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) rata-rata sekitar 65-70. Sedangkan berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru wali kelas ketiga kelas A,B,C menunjukkan bahwa salah satu kelas yaitu kelas C mereka mengalami kendala dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif karena keterbatasan waktu dan media yang tersedia. Sementara itu, wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa banyak dari mereka merasa metode pembelajarannya membosankan, sehingga kurang termotivasi untuk belajar secara aktif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal. Dan berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang disebar kepada siswa, diperoleh data sebesar 72,4 % siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran IPAS. Sementara hasil dari angket kebutuhan guru memperoleh data sebesar 70 %. Alasan menyebarkan angket kebutuhan adalah untuk menggali/mengetahui informasi secara langsung dari responden mengenai masalah yang mereka hadapi serta harapan mereka terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Dengan adanya angket tersebut peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi dilapangan dan mengetahui apa yang akan dilakukan selanjutnya. Dan berdasarkan hasil jumlah data dari angket kebutuhan tersebut guru dan siswa di SD N 98 Palembang mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Hasil dari angket tersebut memperoleh sebuah saran untuk mengembangkan media pembelajaran yang dibuat berbentuk game. Oleh karena itu, sesuai dengan permasalahan yang telah di sampaikan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* di SD N 98 Palembang.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu proses pembelajaran agar lebih menarik dan tidak bersifat monoton. Untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran IPAS, perlu dilakukan berbagai upaya strategis, seperti pengembangan model pembelajaran berbasis digital. Pemerintah juga dapat memanfaatkan teknologi digital untuk menyediakan sumber belajar yang mudah diakses. Langkah ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021, yang menetapkan standar nasional untuk pendidikan menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang berkaitan dengan pengajaran adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa secara baik. Hal ini sejalan menurut (Aryaningrum & Pratama, 2017, h. 120) yang menunjukkan bahwa mereka berusaha untuk memenuhi proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seorang pendidik atau guru harus menjadi profesional dalam memilih metode pembelajaran, yang bertujuan agar terjadi suatu pembelajaran

yang interaktif, implementasi, metode, model, strategi, dan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan Media pembelajaran yang mengarah pada zaman ini merupakan zaman milenial dimana semua sudah serba terbantu dengan teknologi dan informasi khususnya smartphone atau android, sehingga saat ini lebih mendepankan pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi. Sedangkan menerapkan alat atau alat pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan cepat dan menyenangkan, dalam pembelajaran IPAS dengan media pembelajaran berbasis *mobile learning* terdapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini diharapkan sebagai agen perubahan bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, Inovatif, dan bermakna khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Pada pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* ini dibantu oleh web *wordwall*. Wordwall bermanfaat sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian, menurut Lesatari (2021). Bisa dimainkan melalui laptop atau ponsel pintar. Aplikasi Wordwall memiliki gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik minat siswa. (Khairunnisa, 2021). *Mobile learning* (atau m-learning) adalah proses pembelajaran yang dengan teknologi mobile sebagai alat untuk memanfaatkan, seperti smartphone, tablet, atau laptop mendapatkan akses ke sumber daya pembelajaran dan berinteraksi dengan instruktur dan endid pelajar Johan, dkk (2023, h. 5). Sedangkan *adventure* dalam pendidikan adalah proses pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan pertualangan pada pelaksanaannya.

Pendidikan petualangan dapat meningkatkan aktivitas fisik dan keterampilan sosial anak. Contohnya ada pada pelaksanaan kegiatan jelajah, anak menjadi berperan dan beraktivitas lebih aktif, intinya anak dapat mengeksplor dirinya dengan mengetahui, mengamati, berinteraksi, dan berkomunikasi. Menurut (Mustofa, 2023).

Adapun beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini sehingga dapat menjadi acuan adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Nisa Rofiatun & Anissa Nindaur Rohmah. Pengaruh game edukasi *wordwall maze chase* terhadap minat belajar IPAS peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat maze Chase dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nur putri Hidayah, Momad Fatih, Cindya Alfi. Desain *maze chase* labirin materi melihat cahaya meningkatkan adversity quotient siswa kelas V SD. Hasil penelitian media pembelajaran *maze chase* materi melihat karena cahaya di kelas V SD layak digunakan. Sementara pada penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Nila, Erwin Putera Permana, Cecilia Permatasari. Menurut penelitian, media pembelajaran Maze Chase dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Mojojoto 4 Kota Kediri dengan menerapkan game edukasi Wordwall.

Berdasarkan uraian diatas, untuk membantu siswa Pemilihan media pembelajaran yang tepat membutuhkan inovasi dengan akses yang mudah dan tidak membosankan. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* merupakan hal yang cukup baik dan perlu dikembangkan pada saat ini dengan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, peneliti

mengajukan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning Adventure Maze Chase* Pada Pembelajaran IPAS di kelas IV SD** “

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut adalah masalah yang dapat disimpulkan dari latar belakang masalah di atas.

1. Penggunaan media pembelajaran terbatas dan tidak konsisten
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran secara digital.
3. Belum adanya media pembelajaran berbasis *mobile learning adventure maze chase* pada materi kekayaan budaya indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah lebih terarah.

Adapun pembatasan masalahnya antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan belum bervariasi.
2. Wordwall, aplikasi online, adalah alat pembelajaran mobile
3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran adalah kekayaan budaya indonesia kelas IV Topik B.
4. Metode perkembangan produk menggunakan fase pengembangan ADDIE.
5. Siswa kelas IV C di SD Negeri 98 Palembang adalah subjek penelitian ini.

1.4 Perumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah adalah Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning Adventure Maze Chase* Pada Pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid dan layak digunakan.

1.5 Tujuan Masalah.

Untuk mengetahui Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning Adventure Maze Chase* Pada Pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid dan layak digunakan.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan setelah melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknologi,serta mendukung penelitian tentang media pembelajaran.
- 2) Mendorong minat belajar siswa terhadap pembelajaran interaktif dan inovatif.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

- a. Pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
- b. Memfasilitas kolaborasi antar siswa dalam meningkatkan keterampilan kerja sama dan komunikasi.

2) Bagi Guru

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan atau menyediakan alternatif media pengajaran yang menarik dan variatif.
- b. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan media interaktif.

3) Bagi Sekolah

- a. Penelitian ini diharapkan memiliki kemampuan untuk memberikan kontribusi bagi pihak sekolah untuk memperbaiki kualitas pendidikan melalui penerapan teknologi.
- b. Meningkatkan citra sekolah sebagai institusi yang inovatif dalam menggunakan teknologi untuk pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk penelitian ini adalah media:

pembelajaran berbasis *mobile learning* yang memiliki fungsi sebagai berikut :

- a. Alat pembelajaran berbasis game yang bisa digunakan melalui smartphone dengan sistem operasi android dan operasi iOS.
- b. Media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa Sekolah Dasar.
- c. Hal yang dibuat dalam media pembelajaran berbasis *mobile learning* *adventure maze chase* antara lain: game permainan yang terdiri dari

soal-soal beserta jawabannya dengan cara menghindari musuh pada game tersebut.