

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berlandaskan *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* Pendidikan ialah tahapan mengubah pandangan serta kelakuan pribadi ataupun sekelompok orang untuk mematangkan manusia melalui pembinaan. Sistem pendidikan yang digunakan dapat menunjukkan kemajuan suatu negara. Peningkatan standar sumber daya manusia agar dapat bersaing di kancah globalisasi, pendidikan ialah komponen pening dalam pembangunan bangsa. Namun pendidikan harus didukung oleh visi, misi, tujuan, kurikulum, guru, pengelolaan, strategi dan pendekatan pembelajaran, metode, evaluasi hingga evaluasi pembelajaran yang jelas. Semua permasalahan diatas tentu berkaitan dengan kurikulum yang dipersiapkan oleh pihak sekolah.

Kehadiran kurikulum sebagai salah satu komponen pendidikan mempunyai kedudukan yang strategis, karena peranan utamanya sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran (Julaeha dkk., 2021). Dengan kata lain tanpa kurikulum yang tepat dan sesuai, sulit untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Elisa, 2018). Untuk menghadapi era *society* 5.0, maka pemerintah meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggantian kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini lebih menekankan materi yang yang membangun keterampilan sesuai dengan tingkatan tiap-tiap siswa, maka membuat tahapan pembelajaran semakin menarik serta bermakna.

Salah satu yang terbaru dari Kurikulum Merdeka adalah mata pelajaran IPAS serta Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Berikut bertujuan

digabungkannya IPA dengan IPS menjadi IPAS adalah untuk menyesuaikan pembelajaran secara bertahap dan mengembangkan pemikiran siswa secara menyeluruh antara lingkungan alam dan sosial (Hasanah dkk.,2023). Melalui P5 diharapkan menjadi sarana siswa untuk menjadi anak didik yang berkemampuan, bermoral, dan berakhlak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Kemendikbud, 2022).

Penerapan mata pelajaran IPAS yang berbasis proyek membuat guru harus memiliki keterampilan untuk menciptakan proses belajar yang kreatif serta inovatif. Salah satunya hal yang begitu fundamental saat pembelajaran ialah media pembelajaran, ini dikarenakan fungsinya sebagai perantara untuk menyampaikan pelajaran supaya dapat dimengerti oleh peserta didik (Wulandari dkk., 2023, h.3029). Pernyataan ini selaras dengan pendapat Levie dan Lentz (Sapriyah, 2019, h. 474) yang mengutarakan bahwa media pembelajaran secara kognitif berguna untuk mempercepat kesadaran peserta didik saat mengetahui juga mengingat detail yang disajikan dalam materi. Supriyono (2018, h. 47) menyimpulkan terdapat tiga alasan utama perlunya menggunakan media pembelajaran yakni (1) siswa masih cenderung berpikir kongkrit sehingga memerlukan materi perlu diwujudkan dalam bentuk nyata, (2) media pembelajaran mampu menumbuhkan semangat serta sikap belajar di antara para peserta didik, (3) memberikan pengalaman bermakna bagi siswa karena menyaksikan secara langsung. Pentingnya media pembelajaran didalam kelas membuat guru wajib memperhatikan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Pendidik harus mengenal kepribadian peserta didik dan media yang sepadan sumber daya instruksional yang tepat yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan tekun serta kreatif (Rahma, 2019, h. 97).

Secara keseluruhan, lingkungan belajar yang kondusif untuk belajar akan dihasilkan oleh penentuan media pembelajaran yang memadai yang dinamis juga kreatif sehingga pada akhirnya dapat memaksimalkan nilai yang didapat oleh peserta didik. Berdasarkan penelitian Astiti dkk (2021, h. 201) yang berjudul “Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA” menyatakan adanya hubungan gaya belajar visual, auditori, kinestetik, dan pemanfaatan media belajar terhadap perolehan belajar peserta didik. Sesuai dengan studi tersebut, Wahid (2018, h. 140) menyatakan bahwa meningkatkan hasil belajar siswa difasilitasi dengan penggunaan media pembelajaran dikarenakan membuat pembelajaran lebih interaktif

Berdasarkan observasi pada tanggal 11 November 2023 di kelas V yang peneliti lakukan, sekolah sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Didalam ruangan kelas peserta didik sangat teratik dengan apa yang mereka pelajari dikelas. Namun ini tidak dapat terpenuhi sepenuhnya karena minimnya media yang dipakai oleh guru. Akibatnya, kurang memahami materi dengan baik dan banyak siswa mendapat nilai dibawah kategori tuntas. Berikut ini data nilai UAS siswa kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo :

Tabel 1.1 Nilai UAS IPAS Kelas V SD Negeri 101737 Muliorejo T.A 2023/2024

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≤ 65	Belum Tuntas	19	90,5%
2	≥ 65	Tuntas	2	9,5%
Jumlah			21	100%

Sumber : (SD Negeri 101737 Muliorejo)

Untuk mata pelajaran IPAS, SD Negeri 101737 Muliorejo menetapkan nilai 65 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan hasil belajar peserta didik

kelas V tetap jauh dari tuntas, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 1.1 di atas. Sebanyak 2 siswa sekitar 9,5% memenuhi syarat atau tuntas, sedangkan 19 peserta didik sekitar 90,5% tidak memenuhi syarat atau belum tuntas

Dari hasil wawancara guru kelas V SD Negeri 101737 Mulioorejo dengan Bapak Andry Yusuf Siregar, S.Pd. pada tanggal 11 November 2023, beliau menjelaskan media pembelajaran yang dipakai saat ini masih terbatas pada buku cetak. Hal ini dikarenakan proses pembuatan media pembelajaran interaktif membutuhkan waktu yang relatif lama.

Dari permasalahan diatas, peneliti berinisiatif untuk kembangkan suatu media pembelajaran Explosion Box dengan basis Edutainment untuk menarik perhatian siswa. Explosion Box adalah media pembelajaran yang berupa kotak ledak kubus dengan penjelasan materi, gambar dan permainan. Selain itu media ini memakai model pembelajaran berbasis Edutainment yang menjadikan seluruh peserta didik giat dalam menalar materi sambil berargumen secara kelompok untuk merespons pertanyaan yang terdapat pada box tersebut. Penelitian yang akan dikembangkan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yakni oleh Friska Damayanti dkk pada siswa kelas III mendapatkan hasil efektif untuk meningkatkan hail berpikir siswa.

Berlandaskan latar belakang yang diuraikan, kemudian penulis ingin melaksanakan penelitian yang judulnya “Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 101737 Mulioorejo T.A 2024/2025”

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pemaparan latar belakang tersebut, penulis menemukan sejumlah persoalan, yaitu :

1. Hasil belajar siswa yang tidak melampaui KKM pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 101737 Mulioorejo
2. Sarana pendidikan yang digunakan guru sangat terbatas berupa buku cetak, akibatnya harus mewujudkan media pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan
3. Belum menerapkan model pembelajaran yang bersifat bermain sambil belajar

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan persoalan diatas, sehingga studi ini terlebih dahulu mengambil fokus penelitian agar tidak melebarnya persoalan yang nantinya tidak sesuai dengan maksud penelitian ini. Adapun batasan masalah untuk studi ini ialah “Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Berbasis *Edutainment* materi Keragaman Budaya Nasional Kelas V SD Negeri 101737 Mulioorejo T.A 2023/2024”

1.4 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah perumusan masalah yang telah dirumuskan dengan mempertimbangkan keterbatasan permasalahan yang telah disebutkan di atas :

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media *Explosion Box* dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis *Edutainment* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101737 Mulioorejo T.A 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media *Explosion Box* berbasis *Edutainment* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101737 Mulioorejo T.A 2023/2024?

3. Bagaimana hasil keefektifan pengembangan media *Explosion Box* berbasis Edutainment pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101737 Mulioorejo T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan permasalahan diatas, maka dapat diperoleh tujuannya :

1. Dapat melihat kelayakan pengembangan media *Explosion Box* pada penggunaan model pembelajaran yang berbasis Edutainment dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101737 Mulioorejo T.A 2023/2024
2. Untuk mengetahui kepraktisan terkait kemudahan penggunaan media *Explosion Box* melalui penggunaan model pembelajaran yang berbasis Edutainment dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101737 Mulioorejo T.A 2023/2024
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *Explosion Box* dengan memakai model pembelajaran yang berbasis Edutainment dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101737 Mulioorejo T.A 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan bermanfaat baik secara konseptual maupun praktis, berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas.

- a. Manfaat Teoritis.

Temuan dari penelitian ini seharusnya, secara teori, bermanfaat untuk penggunaan berbagai jenis media pembelajaran dan menambah wawasan tentang pengembangan *explosion box* dengan metode pembelajaran berbasis *Edutainment* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101737 Mulioorejo T.A 2023/2024

b. Manfaat Praktis

1. Untuk pendidik / guru : Perolehan studi ini harapannya bisa memberikan ide kreatif saat memilih media yang cocok untuk pembelajaran agar bisa menarik perhatian siswa
2. Bagi peserta didik : dapat membantu untuk mempermudah memahami materi serta membangunkan semangat belajar
3. Untuk penulis : Perolehan penelitian ini bisa membantu penulis guna mempertajam wawasan dalam media pembelajaran *explosion box*
4. Bagi sekolah : diharapkan dapat memotivasi sekolah agar memfasilitasi sekolah dengan media pembelajaran diluar buku cetak untuk menunjang proses pembelajaran