

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi mempunyai pengaruh yang sangat besar di setiap aspek kehidupan (Wulandari dkk., 2023). Perkembangan teknologi informasi juga telah memberikan dampak positif terhadap proses pendidikan (Lafendry, 2022). Teknologi dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Menurut Agustia (2020), pembelajaran berbasis teknologi bisa memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkesempatan meningkatkan pengetahuannya, bergerak aktif untuk mencoba dan mengeksplorasi beragam informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Peserta didik juga berkesempatan belajar secara mandiri berbantuan teknologi menggunakan komputer, laptop, atau gawai peserta didik masing-masing. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mengakibatkan kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan sehingga, intensitas penggunaan teknologi harus terus ditingkatkan agar dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan (Sulaiman dan Saputri, 2021).

Pemerintah selalu berupaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia melalui pengembangan dan penyempurnaan pada kurikulum pendidikan. Pemerintah telah memperkenalkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka (Rahayu dkk., 2022). Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memuat pembelajaran intrakurikuler (Ariga, 2022). Pendidik juga diberikan keleluasaan untuk memilih perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Kurikulum Merdeka ini juga dirancang untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan literasi dan numerasi. Kemampuan ini merupakan dasar agar siswa mampu berpikir, memecahkan masalah yang dihadapi, mampu berkomunikasi, bersosialisasi dengan baik di dalam masyarakat, dan dapat digunakan sebagai bekal untuk menempuh pendidikan selanjutnya (Dewa dkk., 2022).

Pembelajaran berdiferensiasi di dalam Kurikulum Merdeka merupakan bagian dari strategi dalam rangka mengatasi permasalahan keragaman siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran berdiferensiasi diterapkan dengan tujuan untuk lebih memperhatikan perbedaan individu dalam kelas terkait dengan gaya belajar dan kesiapan belajar. Pendidik dapat menggunakan media berdiferensiasi untuk mengatasi permasalahan peserta didik dalam hal beragamnya gaya belajar (Hetilaniar, 2022).

Media pembelajaran berdiferensiasi adalah media yang disusun untuk mampu menunjang keragaman peserta didik. Penggunaan media berdiferensiasi sangat penting karena memperhatikan perbedaan individu peserta didik (Astuti dkk., 2021). Pendidik harus memperhatikan gaya belajar setiap individu peserta didik, agar penyampaian pembelajaran menjadi lebih bermakna, serta dengan menggunakan

media berdiferensiasi ini, pendidik dapat berkreaitivitas membuat media interaktif yang ditunjukkan kepada peserta didik, sehingga diharapkan kegiatan belajar menjadi sangat menarik dilakukan, efektif, dan juga bisa memfasilitasi keragaman gaya belajar dari para peserta didik. Media berdiferensiasi juga dapat memacu motivasi, semangat, serta minat belajar siswa (Puspitasari dan Anggraeni, 2019). Media pembelajaran berdiferensiasi memuat audio, gambar, dan *game* sangatlah menarik jika diberikan kepada peserta didik ketika pendidik memberikan materi maka dari itu, penggunaan media pembelajaran berdiferensiasi berbasis penggunaan teknologi, dan disesuaikan dengan gaya belajar diharapkan dapat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Januar (2022), penelitian ini meneliti tentang pengembangan media yaitu robot Malin Kundang yang berbasis pembelajaran berdiferensiasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan setelah penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media miniatur robot Malin Kundang. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Anissabrina (2023), tentang pengembangan media Komik Digital untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan Komik Digital sangat praktis dan bagus digunakan pada pembelajaran berdiferensiasi.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara terhadap wali kelas IV di SD Negeri 7 Dauh Puri, terdapat permasalahan yaitu terdapatnya siswa-siswi kelas IV yang mendapatkan nilai rendah di bawah KKM. Berdasarkan nilai PAT, siswa kelas IV memperoleh skor rata-rata sebesar 73, yaitu 47% atau 28 dari 60 orang belum dapat mencapai KKM yang ditetapkan di SD Negeri 7 Dauh Puri, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal itu disebabkan dikarenakan kurangnya minat

dan keinginan peserta didik untuk mempelajari buku pelajaran khususnya dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Kurangnya minat dan semangat peserta didik juga disebabkan oleh penyampaian materi pembelajaran di kelas IV tersebut kurang bervariasi atau cenderung membosankan sehingga, siswa kelas IV tersebut sulit memahami materi Pendidikan Pancasila. Permasalahan lainnya yaitu belum digunakannya media pembelajaran berdiferensiasi yang basisnya pada teknologi yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran berdasarkan gaya belajar masing-masing siswa. Hasil angket disebar terhadap siswa kelas IV yang menunjukkan bahwa 22 siswa memiliki kecenderungan gaya belajar auditori, 23 siswa memiliki kecenderungan gaya visual, dan 15 siswa lainnya memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik. Hasil ini menyatakan terdapat keragaman gaya belajar siswa di dalam kelas. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa, peserta didik cenderung malas membaca, akan tetapi mereka cenderung lebih suka menonton konten visual, dan beberapa dari mereka cenderung suka mendengarkan audio, maupun bermain *game*, hal itu menandakan bahwa terdapat keragaman gaya belajar dari tiap-tiap siswa. Adanya keragaman itu mengakibatkan perlunya peran pendidik dalam memilih media yang paling tepat, agar mampu memfasilitasi perbedaan cara belajar dari tiap siswa. Permasalahan lainnya yaitu masih terbatasnya media pembelajaran elektronik yang mendukung Kurikulum Merdeka dan dengan adanya peralihan kurikulum 2013 ke kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka menyebabkan pendidik masih beradaptasi dengan situasi tersebut sehingga, pendidik masih belum memahami mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan uraian permasalahan sebelumnya, maka dilakukan kegiatan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Button Space* Berdiferensiasi

berbasis Kurikulum Merdeka pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan bagi Siswa Kelas IV di SD Negeri 7 Dauh Puri”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian media *button space* berdiferensiasi sebagai berikut.

- 1.2.1 Penyampaian materi pembelajaran kurang divariasikan sehingga, peserta didik sulit dalam menguasai materi yang menyebabkan 47% atau 28 dari 60 orang siswa belum dapat menjangkau atau melebihi nilai KKM.
- 1.2.2 Terdapat perbedaan gaya belajar di dalam kelas dan masih belum terdapat media pembelajaran berdiferensiasi sehingga, diperlukan media pembelajaran berdiferensiasi untuk memfasilitasi keragaman gaya belajar peserta didik.
- 1.2.3 Adanya perubahan pada kurikulum menyebabkan sekolah masih beradaptasi dengan kurikulum yang baru dan kurangnya media pembelajaran elektronik yang mendukung Kurikulum Merdeka.

1.3 Pembatasan Masalah

Berkaitan dengan identifikasi dari masalah sebelumnya, diperlukan adanya pembatasan masalah, maka penelitian pengembangan media *button space* berdiferensiasi ini dibatasi pada pengembangan media *button space* berdiferensiasi pada materi pelajaran Pendidikan Pancasila membangun jati diri dalam kebinnekaan bagi siswa kelas IV di SD Negeri 7 Dauh Puri.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun latar belakang yang telah disajikan sebelumnya, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian media *button space* berdiferensiasi sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media *button space* berdiferensiasi berbasis Kurikulum Merdeka, materi membangun jati diri dalam kebinekaan bagi siswa kelas IV di SD Negeri 7 Dauh Puri?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media *button space* berdiferensiasi berbasis Kurikulum Merdeka yang ditinjau dari penilaian para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil peserta didik kelas IV di SD Negeri 7 Dauh Puri?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas media *button space* berdiferensiasi berbasis Kurikulum Merdeka pada materi membangun jati diri dalam kebinekaan bagi siswa kelas IV di SD Negeri 7 Dauh Puri?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan media *button space* berdiferensiasi ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan rancang bangun media *button space* berdiferensiasi berbasis Kurikulum Merdeka pada materi membangun jati diri dalam kebinekaan bagi siswa kelas IV di SD Negeri 7 Dauh Puri.
- 1.5.2 Mengetahui kelayakan media *button space* berdiferensiasi berbasis Kurikulum, ditinjau dari penilaian para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil peserta didik kelas IV di SD Negeri 7 Dauh Puri.

- 1.5.3 Mengetahui efektivitas media *button space* berdiferensiasi berbasis Kurikulum Merdeka pada materi membangun jati diri dalam kebinekaan bagi siswa kelas IV di SD Negeri 7 Dauh Puri.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian media *button space* berdiferensiasi ini mampu memberikan manfaat terutama dalam memberikan sumbangan informasi untuk memperkaya wawasan tentang pengembangan media *button space* berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

Penggunaan media *button space* berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka, mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik, meningkatkan semangat belajar, serta mampu memfasilitasi keragaman gaya belajar peserta didik.

b) Bagi Pendidik

Penggunaan media *button space* berdiferensiasi di dalam pembelajaran dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran, dapat digunakan sebagai acuan dalam memilih media pembelajaran berdiferensiasi, serta mengembangkan media pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan media *button space* berdiferensiasi bisa digunakan sebagai media ajar agar membantu menaikkan kualitas hasil pembelajaran di

sekolah, agar pembelajaran menjadi lebih variatif dan mampu memfasilitasi gaya atau cara belajar siswa.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan media *button space* berdiferensiasi ini bisa digunakan oleh para peneliti lainnya sebagai referensi terutama pada topik penelitian media berdiferensiasi.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dari media *button space* berdiferensiasi adalah sebagai berikut.

- a) Media *button space* berdiferensiasi dikembangkan untuk memfasilitasi keragaman gaya belajar peserta didik, agar siswa bisa fokus dengan satu cara belajarnya, dan bisa mencerna materi dalam media *button space* dengan baik.
- b) Media *button space* berdiferensiasi ini dapat diakses melalui gawai, laptop, maupun komputer. Media *button space* berdiferensiasi ini dibagi menjadi tiga bagian berdasarkan gaya belajar peserta didik, yaitu media *button space* berdiferensiasi visual, auditori, dan kinestetik.
- c) Pada media *button space* berdiferensiasi ini terdapat teks, gambar, animasi, audio, video, dan *game*. Pada media *button space* berdiferensiasi ini juga terdapat menu utama, petunjuk cara menggunakan media, CP, TP, aktivitas, evaluasi, dan informasi pengembang.
- d) Media *button space* berdiferensiasi ini dikembangkan menggunakan aplikasi *canva*, *capcut*, *spring space*, *drive to web*, dan *tinyurl*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media *button space* berdiferensiasi yaitu dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pada pembelajaran di kelas. Media *button space* berdiferensiasi ini dirancang untuk memfasilitasi keragaman gaya atau cara belajar siswa. Digunakannya media *button space* berdiferensiasi yang telah dirancang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, maka para siswa akan menjadi fokus dan nyaman dalam pembelajaran. Media pembelajaran berdiferensiasi mengkombinasikan audio, gambar, dan *game* sangatlah menarik perhatian peserta didik, dan media *button space* berdiferensiasi mampu memfasilitasi keragaman gaya/cara belajar siswa masing-masing.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a) Media *button space* berdiferensiasi yang dipadukan dengan pembelajaran berdiferensiasi mampu memfasilitasi keragaman gaya/cara belajar siswa, sehingga peserta didik bisa fokus belajar menggunakan media yang senada dengan gaya/cara belajarnya masing-masing.
- b) Melalui penggunaan media *button space* berdiferensiasi, dapat menambah antusiasme dari para peserta didik dalam belajar dan mampu mengerti materi membangun jati diri dalam kebinekaan dengan lebih mudah.
- c) Media *button space* berdiferensiasi bisa menyokong pendidik dalam menjelaskan materi-materi Pendidikan Pancasila unit 3 kelas IV.

1.9.2 Keterbatasan pengembangan.

- a) Materi di media *button space* berdiferensiasi terbatas pada materi membangun jati diri dalam kebinekaan muatan pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.
- b) Media *button space* berdiferensiasi ini memerlukan jaringan internet dalam penggunaannya.

1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi penelitian media *button space* berdiferensiasi sebagai berikut.

- a) Media *button space* berdiferensiasi merupakan media yang beragam, disusun untuk menunjang keragaman gaya belajar peserta didik. Media ini bernama "*button space*" yang memiliki arti "ruang tombol" hal itu dikarenakan di dalam media *button space* berdiferensiasi ini menggunakan tombol-tombol untuk berpindah ke tampilan media yang lainnya dan media ini dibuat menggunakan aplikasi *spring space* sehingga, media ini dinamakan media *button space* berdiferensiasi.
- b) Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler. Penyediaan konten/informasi dalam pembelajaran lebih dioptimalkan agar siswa sekolah dasar memiliki waktu yang cukup dalam memahami materi-materi pelajaran. Pendidik juga diberikan keleluasaan untuk memilih perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran sesuai dengan kebutuhannya.

- c) Materi membangun jati diri dalam kebinnekaan merupakan materi unit 3 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, membahas tentang keberagaman Indonesia.

