

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Mengembangkan suatu proses dalam diri manusia tentu tidak dapat dipisahkan dari peran pendidikan. Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mengembangkan seluruh potensi diri demi meraih masa depan yang cerah dan menciptakan pendidikan berkualitas. Pendidikan berkualitas mampu membentuk generasi muda menjadi individu yang berkarakter. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Regulasi tersebut memiliki arti bahwa pendidikan menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan. Melalui pendidikan, bangsa Indonesia akan menuju ke arah yang lebih baik serta dapat menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan kompetitif. Secara umum, istilah yang digunakan dalam pendidikan yakni belajar. Belajar adalah aktivitas yang dilakukan secara sengaja sebagai proses untuk mencapai tujuan pembelajaran (Faizah & Kamal, 2024). Belajar memerlukan

adanya interaksi antara lingkungan belajar, sumber belajar, dan pendidik. Interaksi yang terjadi saat belajar akan menyebabkan perubahan perilaku positif dalam diri individu. Perubahan perilaku tersebut meliputi tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, dan tidak biasa menjadi terbiasa (Nursari, 2020). Dalam dunia pendidikan, aktivitas belajar sebagian besar dilakukan di sekolah. Proses pembelajaran di sekolah menjadi upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Pratiwi, 2020). Tidak sedikit upaya yang telah dilakukan oleh sekolah bersama guru agar siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Dari upaya tersebut, timbul berbagai harapan sekolah yang ditujukan pada siswa maupun dari kesiapan perangkat ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Secara kesiapan perangkat pembelajaran, sekolah berharap agar setiap guru mampu mempersiapkan perangkat ajar dengan maksimal, sehingga akan berbanding lurus dengan pemahaman siswa akan materi yang diajarkan. Pembelajaran juga akan terasa menyenangkan, apabila guru memiliki kemampuan kreatif dan inovatif, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen perangkat ajar yang dapat digunakan oleh guru sebagai jembatan dalam penyampaian materi kepada siswa (Ramadani dkk., 2023). Tidak hanya sebagai media penyampaian materi, media pembelajaran dapat merangsang minat, perhatian, dan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga turut berkontribusi dalam proses mencapai tujuan pembelajaran, karena dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru (Habib dkk., 2020). Dengan melihat peran media pembelajaran yang begitu besar, setiap satuan pendidikan tentu berharap agar guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Selain penggunaan media pembelajaran, sekolah juga berharap agar siswa mampu untuk memperoleh hasil belajar baik bahkan sangat baik. Menurut Putri dan Nurafni (2021), hasil belajar adalah aspek keseluruhan yang telah dikuasai siswa setelah pembelajaran selesai dilakukan. Hasil belajar yang diperoleh siswa juga menjadi bentuk penguasaannya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Wicaksono & Iswan, 2019). Hasil belajar termasuk baik, apabila siswa telah tuntas dalam mengikuti proses belajar dan memperoleh nilai ketuntasan minimal 86-100% (Kemendikbudristek BSKAP, 2022). Banyak faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Jika dikaitkan dengan media pembelajaran, dalam upaya meningkatkan hasil belajar tentu diperlukan media pembelajaran untuk menarik minat dan membantu siswa dalam memahami materi (Oktavia dkk., 2024). Sayangnya, saat ini sedikit guru yang menggunakan media saat menyampaikan materi pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa masih memperoleh hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas V yang mengajar di SD Negeri 6 Padangsambian, Kecamatan Denpasar Barat, Kota Denpasar, Bali, guru tersebut mengalami permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa kelas V di sekolah tersebut memperoleh hasil belajar yang kurang. Hasil belajar tergolong kurang, apabila siswa tersebut memperoleh skor tes dengan rentangan 55-64 (Agung, 2022). Menurut Nabillah dan Abadi (2019), penyebab rendahnya hasil belajar disebabkan oleh faktor internal dan eksternal siswa. Segala hal yang berkaitan dengan kondisi fisik, kecerdasan, minat, motivasi, dan sikap siswa dalam belajar termasuk dalam faktor internal. Suasana dan keadaan

ekonomi keluarga, pergaulan, serta ketidaktepatan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran termasuk faktor eksternal. Dampak dari rendahnya hasil belajar tentu tidak dapat dibiarkan begitu saja, karena akan merugikan siswa. Siswa akan sulit untuk mengikuti pembelajaran pada materi yang diajarkan selanjutnya. Tidak hanya itu, dampak psikologis juga akan dirasakan siswa sebagai akibat dari rendahnya hasil belajar. Siswa akan merasa terbebani dan tidak percaya diri saat mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran dengan perolehan hasil belajar rendah siswa kelas V di SD Negeri 6 Padangsambian adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), pada Bab VII, materi Daerahku Kebanggaanku. Berdasarkan hasil wawancara, faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar pada materi tersebut adalah: 1) siswa tidak konsentrasi selama pembelajaran berlangsung; 2) siswa bermain di kelas dan tidak mendengarkan guru saat menjelaskan materi; 3) rasa semangat siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran; 4) sebagian besar siswa menganggap IPAS adalah materi yang dominan menghafal. Faktor-faktor tersebut sesungguhnya tidak boleh terjadi dalam kegiatan belajar mengajar, karena hal ini akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi tidak maksimal, sehingga mengakibatkan siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal latihan.

Tidak hanya siswa, peran guru dalam proses pembelajaran juga dipertanyakan. Setelah ditanyakan lebih lanjut mengenai pembelajaran yang dilakukan di kelas, ternyata guru menerapkan metode pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Guru dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, karena metode ini dirasa paling mudah diterapkan dan

tidak membutuhkan persiapan yang banyak. Guru merasa lebih nyaman menggunakan metode ceramah, jika dibandingkan dengan metode lainnya. Dampak dari penerapan metode ini secara berkelanjutan adalah dapat membuat siswa pasif dan jenuh selama mengikuti proses pembelajaran.

Selain metode pembelajaran yang monoton, saat menjelaskan materi “Daerahku Kebanggaanku”, guru tidak menggunakan media pembelajaran. Produktivitas guru dalam pengembangan media pembelajaran masih sangat rendah. Dalam materi ini, guru kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan, karena banyak informasi yang harus disampaikan, sehingga guru kewalahan untuk mengemas materi tersebut dan memilih untuk mengandalkan buku pegangan siswa sebagai sumber belajar. Terdapat faktor yang menyebabkan rendahnya produktivitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, di antaranya yakni kemampuan guru, ketersediaan waktu, dan anggaran yang disediakan untuk pengembangan media pembelajaran masih kurang (Sihombing dkk., 2023). Dengan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah tersebut. Mertayasa (2022) mengungkapkan rendahnya perolehan hasil belajar siswa disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan selalu berpusat pada guru dan tidak memanfaatkan media pembelajaran. Selaras dengan penelitian tersebut, Trisari dan Supriyatno (2023) juga mengatakan bahwa inovasi media pembelajaran yang terbatas akan menyebabkan siswa menjadi pasif.

Media pembelajaran berperan penting dalam kurikulum merdeka yang diterapkan di Indonesia. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru untuk mengembangkan materi dan metode pembelajaran yang

sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswa (Kemendikbudristek, 2022). Kurikulum merdeka belajar memiliki suasana belajar yang menyenangkan serta berfokus pada kebebasan siswa untuk berpikir kreatif dengan harapan mampu memahami materi yang diberikan guru lebih mudah (Indarta dkk., 2022). Dalam konteks ini, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung proses belajar mengajar agar lebih interaktif, kreatif, dan relevan. Media tersebut dapat berupa buku, video, aplikasi digital yang memungkinkan siswa belajar secara lebih mendalam dan kontekstual. Penggunaan media pembelajaran yang efektif diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di dunia nyata.

Selain media pembelajaran, salah satu aspek yang juga penting dalam kurikulum merdeka adalah pembelajaran berdiferensiasi. Guru kelas V SD Negeri 6 Padang Sambian belum menerapkan pembelajaran berdiferensiasi ini sebagai salah satu solusi dalam mengatasi siswa yang jenuh saat belajar. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan upaya yang dilakukan guru untuk memenuhi harapan dan kebutuhan murid (Pitaloka dan Arsanti, 2022). Setiap siswa memiliki latar belakang yang berbeda-beda, sehingga guru tidak dapat menyampaikan materi dengan cara yang sama kepada siswa. Guru harus memperhatikan keberagaman siswa dan menyediakan layanan yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap individu (Sarnoto, 2024). Kurikulum merdeka dan pembelajaran diferensiasi merupakan dua konsep yang saling mendukung dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan mengintegrasikan kedua pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih inklusif dan responsif. Setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkembang sesuai dengan

kemampuannya masing-masing. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang lebih personal dan relevan, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh guru kelas V di SD Negeri 6 Padangsembian, maka diperlukan solusi dan inovasi guna memperbaiki kualitas pembelajaran yakni dengan “Pengembangan Media *Smart Box* Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku Siswa Kelas V SD Negeri 6 Padangsembian Tahun Ajaran 2024/2025”. *Smart box* dipilih karena media ini belum pernah digunakan dalam pembelajaran oleh guru kelas V di sekolah tersebut. Media *smart box* dipilih, sebab media ini dapat meningkatkan konsentrasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Krismawati dkk., 2024). Dalam media *smart box* dapat berisi materi yang dapat dibaca, *games* seperti Teka-Teki Silang (TTS), dan video pembelajaran yang dapat diakses setelah melakukan *scan barcode*. Pengembangan media *smart box* sangat penting dilakukan, karena dapat memudahkan siswa untuk memahami materi melalui penggunaan media secara langsung dalam pembelajaran. Media *smart box* juga merupakan media yang konkret, sehingga sejalan dengan perkembangan anak usia sekolah dasar yakni pada tahap operasional konkret (Amelia, 2024). Selain itu, demonstrasi penggunaan media *smart box* juga sesuai diterapkan dengan metode pembelajaran berdiferensiasi yang pembelajarannya menyesuaikan gaya belajar siswa yakni secara visual, auditori, dan kinestetik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, sehingga mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa.
- 2) Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, akibatnya siswa cenderung mudah bosan dalam pembelajaran.
- 3) Siswa kesulitan dalam memahami materi, karena siswa hanya berpatokan pada materi berupa teks pada buku pegangan siswa.
- 4) Guru belum mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi, sehingga gaya belajar siswa yang berbeda-beda tidak terfasilitasi.
- 5) Guru belum mengkolaborasi media pembelajaran dengan pembelajaran berdiferensiasi, sehingga pembelajaran belum mengakomodasi perbedaan individu dan meningkatkan pemahaman siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar permasalahan utama dapat dipecahkan dan mendapatkan hasil yang optimal. Berdasarkan keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsembian tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian?
- 2) Bagaimana validitas media *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian?
- 3) Bagaimana efektivitas media *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian.
- 2) Untuk mengetahui validitas media *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku siswa kelas V SD Negeri 6 Padangsambian.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat dari diadakan penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil pengembangan media *smart box* ini dalam dunia pendidikan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu perangkat pembelajaran, yakni media pembelajaran *smart box* dan metode pembelajaran berdiferensiasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar sekolah untuk mengambil kebijakan dalam mewajibkan guru mengembangkan variasi media pembelajaran untuk setiap materi yang diajarkan.

2) Bagi Guru

Produk yang dihasilkan dari penelitian bermanfaat untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi secara inovatif dan menarik. Hasil penelitian ini juga diharapkan agar guru dapat mengembangkan media pembelajaran *smart box* pada materi lain.

3) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa agar mendapat pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajarnya melalui penerapan media *smart box* dan pembelajaran berdiferensiasi.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai motivasi dan referensi bagi peneliti lainnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPAS, materi Daerahku Kebanggaanku bagi siswa kelas V sekolah dasar. Produk ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Produk penelitian ini berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *smart box* atau kotak pintar yang berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPAS, materi Daerahku Kebanggaanku bagi siswa kelas v sekolah dasar.
- 2) Produk penelitian berupa *smart box* berbentuk seperti kotak hadiah yang dibuat dari bahan sederhana yakni kardus, kertas karton, kertas manila dan lakban.
- 3) Terdapat 4 sisi dalam *smart box* yang berisi sub materi Daerahku Kebanggaanku, yaitu mengenal jenis warisan budaya, kantong warisan budaya, teka-teki silang aktivitas ekonomi daerahku dan warisan budaya, serta memasang pernyataan yang benar dan salah mengenai cara meningkatkan kondisi perekonomian.
- 4) Salah satu sisi pada produk media pembelajaran *smart box* ini berisi *barcode* yang dapat diakses untuk melihat video singkat terkait dengan macam-macam budaya.

- 5) Desain yang digunakan untuk produk media pembelajaran *smart box* memanfaatkan perangkat lunak *Canva* dan *Pinterest*.
- 6) Produk penelitian media pembelajaran *smart box* merupakan media interaktif yang dapat digunakan bersama siswa secara berkelompok. Setiap kelompok siswa diberikan kesempatan untuk mencoba media tersebut. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tetap kondusif. Setiap kelompok siswa diberikan kesempatan untuk mencoba media tersebut.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan ini dilakukan agar dapat lebih meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, lebih memudahkan untuk memahami materi, serta pembelajaran yang diterima lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Bercermin dari hal tersebut, guru sebagai fasilitator harus menyediakan sumber belajar dan media pembelajaran yang bermakna untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, dikembangkan produk berupa media pembelajaran *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran IPAS, tepatnya pada materi Daerahku Kebanggaanku.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Pengembangan media *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku siswa kelas V, mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi dapat membantu guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna pada mata pelajaran IPAS.
- 2) Penggunaan media *smart box* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Daerahku Kebanggaanku.
- 3) Pengembangan media *smart box* dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa.
- 4) Pengembangan media *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku, diharapkan dapat mengembangkan tiga aspek pembelajaran yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan media *smart box* berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis karakter siswa sekolah dasar, sehingga produk hasil pengembangan ini yakni *smart box* hanya dibuat untuk siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, materi Daerahku Kebanggaanku.
- 2) Produk yang dikembangkan yakni *smart box* bukan termasuk ke dalam media digital, karena produk ini dalam pembuatannya memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar seperti kardus dan kertas karton.
- 3) Pengembangan ini menggunakan model ADDIE menyertakan 5 tahapan, antara lain: (1) analisis (*analyze*); (2) perancangan (*design*); (3)

pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implementation*); (5) evaluasi (*evaluation*).

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan pemberian batasan-batasan istilah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan adalah proses perbaikan suatu produk melalui tahapan-tahapan tertentu untuk menghasilkan produk yang lebih baik dari produk sebelumnya.
- 2) Media pembelajaran adalah alat bantu guru pada saat proses pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran yang mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 4) Pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang menerapkan berbagai metode pengajaran oleh guru untuk memenuhi kebutuhan masing-masing siswa.
- 5) Media pembelajaran *smart box* adalah media yang dikemas berbentuk balok dan di dalamnya terdapat 4 sisi yang berisi gambar serta materi yang digunakan guru dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

- 6) Model ADDIE adalah model pengembangan yang sistematis serta memberikan peluang evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahapannya.
- 7) Mata pelajaran IPAS adalah penggabungan dua mata pelajaran yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta Ilmu Pengetahuan Sosial yang mengkaji manusia sebagai makhluk individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 8) Daerahku Kebanggaanku adalah salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS. Materi ini mempelajari tentang macam-macam budaya yang ada di setiap daerah Indonesia, baik itu budaya benda dan tak benda serta aktivitas ekonomi yang dilakukan di daerahku.

