

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk mencapai kehidupan yang lebih baik serta meningkatkan wawasan dari hal-hal yang belum diketahui. Pendidikan juga memainkan peran penting dalam keberlangsungan hidup manusia dan perkembangan suatu bangsa. Di Indonesia, pendidikan sangat diperlukan karena individu yang berpendidikan sangat dibutuhkan untuk membangun bangsa dan negara yang bermartabat. Dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pada Pasal 1 dijelaskan bahwa Pendidikan adalah 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 Sukaesih dkk., (2025) Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk generasi unggul di berbagai aspek kehidupan, yang akan menjadi penerus bangsa serta berkontribusi terhadap kemajuan dan keberlanjutan Pembangunan bagi negara.

Pendidikan senantiasa akan mengalami perkembangan seiring dengan perubahan kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu komponen fundamental dalam sistem pendidikan, yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam konteks ini, kurikulum tidak hanya berperan sebagai dokumen administratif, melainkan juga sebagai acuan strategis dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran. Dengan kata lain, kurikulum menjadi pedoman utama yang mengarahkan seluruh aktivitas pendidikan agar berjalan secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan capaian yang diharapkan. Menurut Angga dkk., (2022), kurikulum dapat dipahami sebagai rujukan atau panduan utama dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, yang mencerminkan visi dan misi pendidikan untuk membentuk peserta didik yang berkompoten, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan zaman.

Memasuki era abad ke-21, peran guru tidak lagi terbatas sebagai penyampai informasi, tetapi dituntut untuk menjadi fasilitator pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Guru diharapkan mampu merancang proses pembelajaran yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga bermakna bagi peserta didik, dengan memperhatikan dinamika dan kebutuhan abad ini. Dalam konteks transformasi pendidikan nasional, salah satu wujud nyata dari inovasi tersebut adalah hadirnya Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dirancang sebagai bentuk penyederhanaan kurikulum yang lebih fleksibel dan relevan dengan tantangan global, serta bertujuan untuk memperkuat pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Menurut Pare & Sihotang, (2023), Kurikulum Merdeka merupakan langkah strategis dalam mempersiapkan generasi muda Indonesia agar mampu bersaing secara kompeten di

tengah perubahan global yang cepat dan kompleks. Salah pengembangan Kurikulum Merdeka yang membedakannya dari kurikulum sebelumnya adalah integrasi antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu kesatuan mata pelajaran yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut Lestari & Nabila, (2024), mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dalam memahami dan mengintegrasikan berbagai cabang ilmu pengetahuan, baik yang berkaitan dengan aspek alamiah maupun sosial.

Menurut teori belajar bermakna Ausubel, pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika proses belajar menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang relevan yang diperoleh dari pengalaman siswa. Pembelajaran akan bermakna ketika guru dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan apa yang siswa ketahui sebelumnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami siswa. Menurut Ausubel, struktur kognitif, stabilitas, dan kejelasan pengetahuan dalam bidang studi tertentu dalam jangka waktu tertentu adalah komponen utama yang mempengaruhi belajar bermakna. Menurut Baharuddin, (2020), pembelajaran terjadi ketika seseorang belajar mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Menurut Renna, (2022), Semua warga negara memiliki hak untuk menempuh pendidikan, karena melalui pendidikan seseorang mampu merubah pola kehidupannya ke arah yang lebih baru dan maju melalui pengalaman dan proses pembelajaran. Agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, seorang guru membutuhkan alat untuk memudahkan transfer ilmu antara guru dan siswa. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah

kegiatan tersebut. Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses belajar mengajar di ruang kelas. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Menurut Fadilah & Setiawan, (2023) media pembelajaran adalah berbagai sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar dapat diterima oleh siswa secara tepat dan efisien. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan topik dan saat membantu siswa memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Menurut Permana dkk., (2024) Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas proses belajar dengan menarik minat siswa, mempermudah pemahaman materi, serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, evaluasi terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan oleh pendidik dapat dilakukan melalui proses penilaian atau pengukuran hasil belajar. Penilaian ini berfungsi sebagai indikator untuk menilai sejauh mana siswa telah menguasai kompetensi yang ditargetkan dalam proses pembelajaran. Pengukuran hasil belajar siswa dapat diukur berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Menurut Agung, (2022) PAP merupakan suatu penilaian yang menunjukkan batas kemampuan peserta didik untuk mencapai kriteria kemampuan yang telah ditentukan. Berdasarkan PAP hasil belajar yang baik berada pada rentan nilai 80-89. Mengacu pada badan SKAP, maka siswa diharapkan mampu mencapai hasil belajar minimal 86% pada penguasaan kompetensi pengetahuan, agar tindak lanjut yang perlu dilakukan yaitu pengayaan atau pengetahuan lebih dan tidak perlu melakukan remedial (Kemendikbud, 2022).

Meskipun dunia pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan seiring dengan perkembangan teknologi, masih banyak pendidik yang belum secara optimal memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Sebagian besar masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi IPAS, padahal materi tersebut bersifat luas dan kompleks sehingga membutuhkan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif. Namun saat ini pembelajaran IPAS di sekolah dasar penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah yang kurang efektif. Masalah serupa juga ditemukan di SD No 4 Lukluk khususnya pada siswa kelas V. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ayu Dwita Yulanita Rara Dewik, S.Pd. selaku wali kelas V di SD No. 4 Lukluk pada Hari Senin, 17 Maret 2025 pembelajaran IPAS pada materi Warisan Budaya Daerahku masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku teks sebagai sumber utama.

Guru tidak menggunakan media pembelajaran seperti Video Pembelajaran, Powerpoint ataupun media konkret. Akibatnya peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk mengeksplorasi Materi Warisan Budaya Daerahku secara lebih mendalam. Keterbatasan dalam penggunaan media berbasis teknologi juga menjadi kendala dalam meningkatkan pemahaman siswa. Minimnya inovasi dalam media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang vaktif dalam aktivitas pembelajaran. Dampak dari metode pembelajaran yang kurang Inovatif ini terlihat pada rendahnya pemahaman konsep Peserta didik, yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas V SD No 4 Lukluk dari 20 siswa hanya sebesar 79. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) hasil belajar IPAS siswa

kelas V SD No 4 Lukluk masih dalam kategori cukup. Selain itu siswa mengalami kesulitan dalam memahami apa saja warisan budaya daerahku.

Dalam hal ini, berdasarkan BSKAP Kemendikbudristek (2022) rata-rata nilai siswa kelas V SD No 4 Lukluk tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan yaitu memiliki hasil belajar minimal dengan persentase penguasaan 86 pada kompetensi pengetahuan. Berdasarkan hasil belajar siswa tersebut rata-rata nilai yang ingin dicapai masih dalam kategori kurang sehingga terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan dilapangan yaitu sebesar 7 poin dengan harapan yang ingin dicapai.

Berdasarkan fakta dilapangan, solusi yang dapat ditawarkan berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif, seperti *Smart Box* “Eksplorasi Suara Budaya” Berbasis *Cooperative Learning*. *Smart box* “Eksplorasi Suara Budaya” merupakan media pembelajaran konkret yang berbentuk kotak dengan empat sisi yang dirancang untuk mengenalkan keragaman budaya daerah Indonesia melalui. Sisi pertama memuat tujuan pembelajaran, sisi kedua berisi materi tentang alat musik daerah, sisi ketiga dilengkapi audio yang memungkinkan siswa mendengarkan suara budaya, dan sisi keempat berisi permainan spinner interaktif. Media ini menggabungkan elemen materi yang menarik, audio, serta permainan spinner yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Smart Box* Eksplorasi Suara Budaya memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran. Bentuknya yang konkret dan interaktif membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan melalui sentuhan, penglihatan, dan pendengaran. Fitur audio memungkinkan siswa mendengar suara asli alat musik tradisional, sehingga mereka bisa lebih mengenal

budaya Indonesia secara langsung. Adanya permainan spinner juga membuat proses belajar lebih aktif dan menarik. Selain itu, penyajian tujuan dan materi pembelajaran di dalam box membuat penggunaannya terarah dan sesuai dengan kurikulum. Media ini efektif untuk menumbuhkan rasa cinta budaya sejak dini. Dengan model Pembelajaran *Cooperative Learning*, peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga dilatih untuk menganalisis kasus nyata yang berkaitan dengan Warisan Budaya Daerahku. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Menurut Hakim dkk., (2021) Model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada interaksi sosial dan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil yang heterogen. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pencapaian tujuan akademik, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti kemampuan berkomunikasi, tanggung jawab individu dalam kelompok, serta sikap saling menghargai. Model pembelajaran *Cooperative Learning* memiliki kelebihan utama dalam menumbuhkan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa melalui kelompok kecil yang heterogen.

Dengan mempertimbangkan masalah tersebut, peneliti percaya bahwa pengembangan media pembelajaran yang berkualitas tinggi harus dilakukan sebagai alat dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks materi IPAS. Melalui media Smart Box 'Eksplorasi Suara Budaya' ini memiliki kelebihan dapat mengurangi rasa jenuh siswa selama proses pembelajaran dan penggunaan media *Smart Box* 'Eksplorasi Suara Budaya' membuat peserta didik termotivasi dan semangat untuk mempelajari materi. Ini

membuat belajar lebih mudah dipahami, meningkatkan pengetahuan, dan membuat belajar menjadi pengalaman yang tidak terlupakan. Dengan menggunakan media Smart Box 'Eksplorasi Suara Budaya' dalam muatan IPAS, siswa dapat menjadi lebih aktif dalam proses belajar karena menggabungkan elemen permainan, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Sebagai media pembelajaran, *Smart Box* 'Eksplorasi Suara Budaya' diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan kritis, serta menambah wawasan mereka tentang materi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Smart Box “Eksplorasi Suara Budaya” Berbasis Cooperative Learning Materi Warisan Budaya Daerahku Muatan IPAS Pada Siswa Kelas V SDN 4 Lukluk Badung.”

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa *Smart Box* berbasis *Cooperative Learning* materi Warisan Budaya Daerahku pada pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SDN 4 Lukluk Badung.
- 2) Kemampuan kognitif beberapa siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).
- 3) Aktivitas pembelajaran cenderung didominasi oleh guru sedangkan siswa berperan pasif dalam pembelajaran.

- 4) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- 5) Buku ajar menjadi salah satu media yang digunakan oleh guru dan buku ajar tersebut masih bersifat abstrak

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 *cooperative learning* materi Warisan Budaya Daerahku Muatan IPAS pada Siswa Kelas V SDN 4 Lukluk Badung.

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 *cooperative learning* materi Warisan Budaya Daerahku Muatan IPAS pada Siswa kelas V SDN 4 Lukluk Badung?
- 2) Bagaimana validitas media *smart box* berbasis *cooperative learning* materi Warisan Budaya Daerahku Muatan IPAS pada Siswa kelas V SDN 4 Lukluk Badung?
- 3) Bagaimana efektivitas media *smart box* berbasis *cooperative learning* materi Warisan Budaya Daerahku Muatan IPAS pada Siswa kelas V SDN 4 Lukluk Badung?

1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media media *smart box* berbasis *cooperative learning* materi Warisan Budaya Daerahku Muatan IPAS pada Siswa kelas V SDN 4 Lukluk Badung.
- 2) Untuk mengetahui validitas media media *smart box* berbasis *cooperative learning* materi Warisan Budaya Daerahku Muatan IPAS pada Siswa kelas V SDN 4 Lukluk Badung.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media media *smart box* berbasis *cooperative learning* materi Warisan Budaya Daerahku Muatan IPAS pada Siswa kelas V SDN 4 Lukluk Badung.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk *smart box* berbasis *cooperative learning* untuk mata pelajaran IPAS, materi Warisan Budaya Daerahku 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 *cooperative learning* materi Warisan Budaya Daerahku pada mata pelajaran IPAS, bagi siswa kelas V sekolah dasar.
- 2) Produk penelitian berupa *smart box* berbentuk seperti kotak hadiah yang dibuat dari bahan sederhana yaitu, tiplek, kertas manila, lem.
- 3) Desain yang digunakan untuk produk media pembelajaran *smart box* memanfaatkan perangkat lunak *canva*.

- 4) Media *smart box* ini terdiri dari empat bagian, bagian satu berisi tujuan dan cara penggunaan media, bagian ke dua berisikan materi pelajaran, bagian ke tiga berisi suara-suara dari warisan budaya contohnya seperti suara angklung, dan bagian ke empat berisi permainan spinner.
- 5) 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 pembelajaran ini.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *smart box* berbasis *cooperative learning* pada mata pelajaran IPAS materi Warisan Budaya Daerahku siswa kelas V, mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut.

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

Keterbatasan penelitian pengembangan media *smart box* berbasis *cooperative learning* pada mata pelajaran IPAS materi Warisan Budaya Daerahku adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis karakter siswa sekolah dasar, sehingga produk hasil pengembangan ini yaitu, *smart box* hanya dibuat untuk siswa sekolah dasar, khususnya bagi siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi Warisan Busdaya Daerahku.
- 2) Produk yang dikembangkan ini yaitu *smart box* bukan termasuk kedalam media digital, karena media ini dibuat dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar.
- 3) Pengembangan ini menggunakan nmodel ADDIE yang menyertakan 5 tahapan, antara lain: (1) analisis (*analyze*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*develoment*); (4) implementasi (*implementation*); (5) evaluasi (*evaluation*).

1.8 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 dari suatu produk melalui tahapan-tahapan tertentu untuk mengahsilan suatu produk yang lebih baik dari produk sebelumnya.
- 2) Media pembelajaran adalah suatu alat bantu untuk guru pada saat proses pembelajaran, yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

- 3) *Cooperative learning* adalah Model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Media Smart Box adalah media yang dikemas dalam bentuk balok, media ini digunakan guru dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan kombinasi dari IPA dan IPS, diajarkan secara holistik karena IPA berhubungan juga dengan masyarakat dan lingkungan.
- 6) Materi Warisan Budaya Daerahku merupakan warisan turun temurun. Warisan budaya ini bisa berupa tradisi, seni, pakaian adat, makanan khas, alat musik, dan bahasa daerah.

