

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan kurikulum sangatlah penting dalam proses perjalanan pendidikan. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan aturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, serta cara penyampaian yang akan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran<sup>1</sup>. Maka dari itu, sebuah kurikulum harus dirancang dengan baik dan siap untuk diimplementasikan karena keberadaannya sangatlah penting dalam proses perjalanan pendidikan. Mengacu pada Standar Nasional Pendidikan, sebagaimana yang diatur dalam PP Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 3 ayat (2), kemudian dilanjutkan pada ayat (3) yang mengatakan bahwa “Standar Nasional Pendidikan disempurnakan secara terencana, terarah, dan berkelanjutan untuk meningkatkan mutu Pendidikan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global.” Maka dari itu, di Indonesia, kurikulum selalu berubah dan disesuaikan berdasarkan kondisi terkini.

Saat ini, kurikulum yang diterapkan oleh sebagian besar sekolah adalah Kurikulum K-13. Kurikulum K-13 memiliki tujuan untuk menuntaskan pemahaman peserta didik atau biasa disebut dengan istilah *mastery learning*<sup>2</sup>. Namun di masa pandemi, Kurikulum K-13 dirasa kurang efektif karena dibutuhkan kurikulum yang lebih desentralisasi dan fleksibel untuk menyesuaikan dengan situasi terkini. Maka dari itu terdapat beberapa sekolah yang sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dirancang dan diatur berdasarkan kebijakan merdeka belajar. Kebijakan ini mengubah beberapa pandangan dalam dunia pendidikan

---

<sup>1</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, “*E-Book Kajian Akademik: Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*”, hal 10, 2022.

<sup>2</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, “*E-Book Kajian Akademik: Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*”, hal 21, 2022.

Indonesia, dan kurikulum adalah salah satu diantaranya. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 tahun 2020, kurikulum yang dibentuk berdasarkan kebijakan Merdeka Belajar memiliki karakteristik fleksibel, berdasar pada kompetensi, fokus terhadap pengembangan karakter serta keterampilan lunak (*soft skills*), juga akomodatif terhadap dunia usaha serta dunia industri. Maka dari itu, pembelajaran akan lebih disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik serta dapat menggunakan teknologi yang lebih beragam sebagai media ajar agar dapat memberikan pendekatan personal bagi setiap peserta didik.

Kurikulum merdeka tidak hanya mengubah kebijakan dalam proses kegiatan belajar tetapi dalam kurikulum merdeka terdapat mata pelajaran yang digabung yaitu, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dengan digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan<sup>3</sup>. Dalam kehidupan sehari-hari IPAS juga memiliki peran yang berguna karena dapat menjadi ilmu terapan yang dibutuhkan oleh banyak orang. Setiap orang perlu memiliki pengetahuan mengenai lingkungan alam dan lingkungan sosial untuk mencapai keberhasilan dalam proses kehidupan di masyarakat.

Kenyataan yang terjadi di sekolah yang akan diteliti sebagian peserta didik ternyata masih kurang tertarik dengan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan pada hasil pengamatan pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di kelas, guru hanya memberikan materi tanpa menggunakan media, hal tersebut membuat peserta didik merasa kurang tertarik dan mudah bosan saat kegiatan belajar IPAS sehingga beberapa peserta didik nilainya tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil wawancara yang dilakukan terhadap 5 peserta didik menyatakan bahwasanya kurang tertarik

---

<sup>3</sup> Direktorat Sekolah Dasar, "Hal-Hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang SD", 2022, <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/hal-hal-esensial-kurikulum-merdeka-di-jenjang-sd#:~:text=Dalam%20Kurikulum%20Merdeka%2C%20mata%20pelajaran,dan%20sosial%20dalam%20satu%20kesatuan.> Diakses pada tanggal 04 Januari 2023.

dengan muatan pelajaran IPAS, karena pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media untuk membantu kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Peserta didik cenderung mudah bosan dan tidak memiliki ketertarikan saat muatan pelajaran IPAS berlangsung dikarenakan ini adalah sebuah hal yang baru dimana pengetahuan alam dan sosial harus dipelajari bersama sedangkan mereka terbiasa kedua muatan pelajaran tersebut dipelajari secara terpisah. Proses pembelajaran hanya mengandalkan buku IPAS yang disediakan oleh pemerintah. Selain itu hasil wawancara dengan guru kelas menyatakan bahwasanya dalam kegiatan pembelajaran IPAS guru tersebut kurang variasi dalam menyediakan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku peserta didik dan buku panduan guru. Hal ini menjadikan peserta didik kurang bersemangat, kurang menarik perhatian peserta didik, dan kegiatan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan untuk peserta didik. Kesenangan dalam kegiatan pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam proses kegiatan belajar. Karena kebahagiaan peserta didik akan menentukan sikap peserta didik. Kesenangan dalam belajar adalah ekspresi emosional yang dikeluarkan oleh peserta didik yang berkaitan dengan motivasi serta kemauan peserta didik untuk belajar di sekolah<sup>4</sup>. Dalam proses kegiatan belajar peserta didik harus dalam kondisi siap dan senang ketika akan mempelajari materi pada hari itu, sama halnya ketika peserta didik akan belajar mengenai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Berdasarkan undang-undang No. 14 tahun 2005, guru dinyatakan sebagai pendidik profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Maka dari itu peran guru sangatlah penting dalam mengajar dan mendidik peserta didiknya. Guru memiliki peran untuk mengarahkan, artinya sebelum mengarahkan guru

---

<sup>4</sup> Putra dan Wiza, "Analisis Sikap Peserta didik Terhadap Mata Pelajaran Fisika di SMA Ferry Putra Kota Jambi", E-Journal Unnes Physics Education Journal, 2019.

terlebih dahulu harus membuat sebuah rancangan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas. Kurikulum Merdeka memberi aturan yang lebih fleksibel mengenai media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran dapat membantu para pendidik untuk menyampaikan materi ke peserta didik sehingga ilmu pengetahuan yang dijelaskan dapat menarik peserta didik untuk fokus dalam kegiatan belajar mengajar. Peran media pembelajaran antara lain untuk membangkitkan semangat belajar, membantu meningkatkan pemahaman, menampilkan materi secara jelas dan menarik, serta memudahkan pengertian peserta didik<sup>5</sup>. Hal ini sejalan dengan fungsi atau kegunaan media yang dikemukakan oleh Sardiman yaitu (1) Memperjelas penyajian pesan yang akan disampaikan; (2) Mengatasi sikap pasif, sehingga dapat menjadikan peserta didik lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar; (3) Memberikan pengalaman terhadap materi belajar yang disampaikan<sup>6</sup>. Maka dari itu, beragamnya media yang dapat digunakan juga menjadi keuntungan bagi para pendidik karena dapat memilih media yang mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk aktif dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

Guru memegang peranan penting untuk membuat kegiatan belajar mengajar yang menarik agar mampu menarik minat dan ketertarikan peserta didik untuk belajar<sup>7</sup>. Supaya tujuan dari penggunaan media dapat tercapai dengan maksimal maka dari itu diperlukan pertimbangan kebutuhan, situasi dan karakteristik peserta didik yang akan menggunakan media tersebut. Berdasarkan penjelasan dari Sumantri dan Soyodih karakteristik anak usia sekolah dasar masih senang bermain, artinya

---

<sup>5</sup> Muhtar, dkk., *"Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT)"*, PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2020.

<sup>6</sup> Sardiman, A.M., *"Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar"*, Depok: Rajawali Press, hal 17, 2018.

<sup>7</sup> Komang Suardi Wiradarma, dkk., *"Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar"*, E-Journal Mimbar PGSD Undiksha, 2021.

dengan adanya karakteristik ini guru dapat mengemas kegiatan pembelajaran dengan permainan. Pembelajaran dapat dikemas sebaik mungkin untuk menggunakan media yang dapat mengajak peserta didik untuk bermain dan mempelajari sebuah materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai<sup>8</sup>. Permainan edukatif memiliki prinsip sebagai berikut ini yaitu produktivitas, aktivitas, efektifitas, kreativitas serta mendidik dan menyenangkan peserta didik<sup>9</sup>. Banyak sekali manfaat yang dapat diperoleh dalam kegiatan belajar mengajar jika menggunakan permainan, salah satunya adalah peserta didik akan bisa lebih mengenal teman-temannya dengan baik, saling menghargai, berlatih untuk mengembangkan kemampuan dalam dirinya<sup>10</sup>.

Permainan adalah salah satu hal yang dapat membuat anak-anak senang, permainan memiliki sifat menghibur dan menarik karena memiliki unsur kompetisi didalamnya. Dengan menggunakan sistem permainan didalam kegiatan pembelajaran maka akan membuat peserta didik menjadi terlibat aktif didalamnya sesuai dengan aturan yang telah dibuat untuk mencapai tujuan. Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam penyajian materi yaitu dengan mengajak peserta didik untuk bekerja didalam sebuah kelompok dengan menggunakan media yang terdapat unsur permainan<sup>11</sup>. Berdasarkan pembahasan pada beberapa paragraf sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media yang sesuai untuk tingkat sekolah dasar adalah media berbasis permainan sebab keinginan peserta didik SD untuk bermain masih tinggi sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, dan salah satu media permainan yang dapat digunakan adalah media *board game*.

*Board Game* adalah jenis permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersama-sama. Menurut Manikmaya, salah satu

---

<sup>8</sup> Sumantri, dan Nana Soyodih., “*Penilaian Hasil Belajar-Mengajar*”, Bandung: Remaja Risdakarya, hal 185, 2006.

<sup>9</sup> Ismail, A., “*Education Game*”, Yogyakarta: Pilar Media, hal 120, 2006.

<sup>10</sup> Tedjasaputra, M. S., “*Bermain, Mainan dan Permainan*”, Jakarta: Grasindo, hal 43, 2011.

<sup>11</sup> Sardiman, A.M., “*Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*”, Depok: Rajawali Press, hal 78, 2018.

*publisher Board Game* di Indonesia, *board game* adalah permainan yang diikat oleh aturan cara bermain tertentu dan dilengkapi dengan beberapa komponen seperti pion dan papan khusus tempat pion tersebut digerakkan<sup>12</sup>. Beberapa contoh *board game* yang sudah banyak dikenali antara lain monopoli, catur, ludo, dan ular tangga. Menurut situs [BoardGameGeek](http://BoardGameGeek.com), website yang menjadi database kumpulan *board game* yang pernah dibuat di dunia, terdapat lebih dari 100.000 *board game* tersedia dengan bermacam kategori yang berbeda-beda. Tema yang diangkat dalam *board game* sangatlah variatif, mulai dari fantasi, horor, trivia, hingga yang bertemakan edukasi.

Dari perspektif media pembelajaran, *Board Game* dapat membangun suasana belajar sambil bermain, berkomunikasi, serta menalar<sup>13</sup>. Media *board game* cenderung membangun suasana bermain yang lebih efektif dan menyenangkan dengan tujuan tertentu yang harus dicapainya dibandingkan dengan media lain, dan hal ini dapat dilihat dari salah satu contoh *board game* yang masih digemari masyarakat hingga saat ini, yakni monopoli<sup>14</sup>. Dalam monopoli, pemain akan memenangkan permainan ketika lawan-lawannya tidak memiliki apa-apa lagi, tetapi dalam proses menuju kemenangan tersebut, dibutuhkan strategi serta penghitungan yang berkala agar kita mampu membuat lawan bangkrut lebih dulu sebelum kita. Namun aspek tersebut tidak terlalu dirasakan pemain akibat tujuan inti dari permainan itu sendiri karena disanalah fokus para pemain tertambat. Maka dari itu, media *board game* dipilih penulis sebagai media pembelajaran untuk diaplikasikan dalam penelitian ini. Penulis berharap perhatian peserta didik dapat terfokus pada keinginan mereka untuk menang dan berkompetisi sehingga tertarik untuk belajar dan menjawab soal-soal yang tersedia dalam permainan tersebut.

---

<sup>12</sup> Avianto dan Prasida, "*Pembelajaran Aksara Jawa untuk Peserta didik Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Board Game*", E-Journal Aksara Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal : Universitas Negeri Gorontalo, 2018.

<sup>13</sup> Maryanti, dkk., "*Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional untuk Peserta didik Sekolah Dasar*", E-Journal Basicedu : Universitas Pahlawan, 2021.

<sup>14</sup> Safitri, "*Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik di SD*", Mimbar PGSD Undiksha, 2019.

*Board Game* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan sebuah *board game* yang dirancang sendiri oleh penulis, yang diberi nama “Ketahuan! – Kenapa Kita Harus Ujian!”. Hal ini didasari pada keinginan agar permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat dioptimalkan sedekat mungkin dengan kurikulum yang tengah diberlakukan di Indonesia saat penelitian ini dibuat. *Board Game* “Ketahuan!” ini pada dasarnya menuntut peserta didik untuk menuju garis akhir dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kartu pertanyaan. Pada papan permainan, terdapat bidang-bidang pemberhentian yang menuntut peserta didik untuk mengambil jenis-jenis kartu tertentu. Terdapat dua jenis kartu pertanyaan, yakni Pertanyaan Gampang (PG), yang berbentuk pilihan ganda, dan Teka-Teki Santai (TTS), yang berbentuk isian singkat. Jika peserta didik mampu menjawab pertanyaan pada kartu, peserta didik tersebut diperkenankan mengocok dadu untuk melanjutkan perjalanannya, tetapi jika gagal, maka peserta didik harus memundurkan pionnya sejumlah angka yang tertera didalam kartu. Selain itu terdapat kartu yang dapat menantang peserta didik dalam menjalankan permainan tersebut yang dinamakan dengan kartu DagDigDug. Selain adanya kartu-kartu disediakan juga materi singkat yang berisi serta menjadi salah satu keterbaruan dari media ini, materi singkat tersebut berisikan mengenai Gaya untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini memilih Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai muatan pelajaran yang diambil menjadi tema pada *board game* “Ketahuan!”. Hal ini disebabkan masih sedikitnya penelitian yang menganalisis tentang muatan pelajaran dalam Kurikulum Merdeka karena kurikulum ini baru diaplikasikan beberapa tahun ke belakang. Pengembangan media *board game* ini berbeda dengan *board game* yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya yaitu dari segi desain, peralatan, cara bermain dan disediakan juga materi singkat yang akan membantu peserta didik untuk menjawab pertanyaan, permainan ini akan dilakukan secara langsung pada bidang datar yang besar dan dapat dilakukan dalam ruang terbuka dengan desain yang menarik dan kartu

tantangan yang dapat meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik untuk mempelajari muatan pelajaran IPAS. Penelitian akan dilakukan di kelas IV-A SDN Mekarjaya 11, Depok, Jawa Barat dengan tujuan untuk mencari tahu bagaimana pengembangan media *board game* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SDN Mekarjaya 11 Depok pada materi Gaya di Sekitar Kita yang terdapat pada Bab 3 buku IPAS.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran hanya menggunakan buku dan gambar saja, sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan membuat peserta didik merasa bosan atau monoton bagi peserta didik sehingga kurang menarik perhatian peserta didik.
3. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan tidak melibatkan peserta didik untuk berperan aktif pada saat kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka ruang lingkup masalah penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *board game* untuk muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya pada materi Bab 3 yaitu Gaya di Sekitar Kita kelas IV Sekolah Dasar yang bertempat di SDN Mekarjaya 11. Ruang lingkup materi yang akan dibahas adalah pengertian gaya, jenis-jenis gaya yaitu gaya otot, gaya gesek, gaya magnet dan gaya pegas, gaya gravitasi, gaya mesin.

#### D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *board game* 'Ketahuan!' dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah media pembelajaran *board game* 'Ketahuan!' layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV Sekolah Dasar?

#### E. Kegunaan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak-pihak yang membutuhkan baik secara teoritis atau praktis.

##### 1. Secara teoritis

Penelitian mengenai pengembangan media *board game* 'Ketahuan!' diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan sambil bermain.

##### 2. Secara praktis

###### a) Bagi Guru

Hasil penelitian berupa media pembelajaran *board game* 'Ketahuan!' diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran ketika ingin membuat suasana belajar seperti bermain, sehingga siswa menjadi senang tetapi tetap mendapatkan ilmu khususnya materi Gaya di Sekitar Kita.

###### b) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian berupa media pembelajaran *board game* 'Ketahuan!' diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, serta dapat menimbulkan rasa senang dan semangat ketika kegiatan pembelajaran.

###### c) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti lain yang sedang melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *board game*.