# **BAB II**

# **TINJAUAN PUSTAKA**

## Kajian Teori

### 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

 (Putri Samarinda et al., 2022) Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Menurut (Munisah & Kotabumi, n.d.) media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan imajinasi, perbuatan dan mendorong peserta didik pada proses pembelajaran guna mencapai proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai (Aisyah Nurhikmah dkk, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai proses belajar mengajar,

### 2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

 (Yaumi, n.d.) membagi media pembelajaran ke enam bagian, yakni :

1. Media cetak merupakan media yang memuat informasi dalam bentuk publikasi cetak, seperti koran dan majalah.
2. *OHP (Over Head Projector)* merupakan suatu alat yang digunakan

untuk memproyeksikan gambar atau tulisan pada *transparancy* film yang diletakkan di atas OHP dan diproyeksikan ke layar, sehingga diperoleh gambar/tulisan yang lebih besar dari aslinya.

1. Perekaman *audiotape* merupakan  alat [perekam suara](https://id.wikipedia.org/wiki/Perekam_suara) yang merekam dan memutar suara yang biasanya menggunakan [pita magnetik](https://id.wikipedia.org/wiki/Pita_magnetik) untuk penyimpanan.
2. Slide dan film merupakan media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor.
3. Penyajian dengan multi gambar merupakan teknologi yang menggabungkan beberapa bentuk konten seperti teks, audio, video, animasi, dan gambar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.
4. *Videotape* dan videodisc, *videotape* merupakan jenis video yang menyimpan informasi dalam pita gulungan dan direkam untuk keperluan yang dapat ditayangkan kembali ketika dibutuhkan. Videodisc untuk menyediakan video bagi berbagai aplikasi multimedia, seperti dalam pendidikan, pemerintahan, dan training instansi. Videodisc ini merupakan bentuk perkembangan dari *videotape* yang telah mengalami kemajuan pada bagian *space* penyimpanan dan fleksibilitas penggunaan.

Menurut (Ashyar dalam Abdul Wahab, dkk.( 2021: 8) membagi jenis media pembelajaran dalam empat bagian, yakni :

1. Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan, antara lain media cetak, *prototype*, serta media realitas lingkungan sekitar.
2. Media audio merupakan jenis media dengan menggunakan indera pendengaran, antara lain *CD player*, radio, dan *tape recorder.*
3. Media audio visual merupakan ragam media dengan melibatkan indera pendengar dan penglihatan, antara lain televisi,film dan video.
4. Media multimedia merupakan jenis media interaktif yang berbasiskomputer dan teknologi informasi dan komunikasi.

(Robandi & Mudjiran, 2020) media pembelajaran dapat diklasifikaskan menjadi beberapa jenis di antaranya:

1. Berdasarkan teknologi dibagi menjadi dua yaitu tradisional diantaranya visual diam seperti proyeksi, *overhead.* Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, foto, poster, grafik. Audio seperti rekaman, piringan, penyajian multimedia seperti *multiimage, videotape*. Visual dinamis seperti film, televisi. Cetak seperi buku teks, modul, majalah. Permainan seperti teka teki. Realita seperti peta, boneka. Kemudian yang kedua yaitu media berbasis mikroprosesor seperti komputer*, compack disk.*

2) Berdasarkan stimulus yang dimunculkan seperti objek, suara langsung,

papan tulis, media cetak, film bingkai, film gerak, televisi, rekaman audio yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Berdasarkan indera yang memiliki ciri-ciri berdasarkan suara, visual, dan gerak. Sehingga dapat diklasifikasikan menjadi media audio visual gerak, media semi gerak, audio visual diam, audio visual gerak, cetak dan visual diam.

 Berdasarkan jenis media pembelajaran sebagaimana telah dikutip diatas, maka peneliti dapat mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran ke dalam beberapa bagian, seperti (1) media cetak, (2) audio, (3) visual, (4) media audio visual, (5) multimedia, (6) komputer dan jaringan.

### 2.1.3 Tujuan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar

Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Akan tetapi, penggunaan media setidaknya dikemas sekreatif mungkin oleh seorang guru. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. salah satu media yang dapat digunakan guru adalah bersifat visual. Fungsinya menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Karena itulah penggunaannya harus disesuaikan dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan. Guru dapat dengan mudah memanfaatkan mdia gambar atau animasi. Cara sederhana guru mencari gambar yang sesuai dengan materi pelajaran diinternet, mengunduhnya, kemudian mencetaknya. Gambar berwarna dapat memfokuskan pandangan dan mengarahkan perhatian para siswa kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berdampak positif dalam pengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran, maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran dengan tersedianya media pembelajaran.

### 2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu belajar. Pada proses pembelajaran di kelas, perangkat pembelajaran diharapkan mampu untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa mengenai pembelajaran yang sedang diajarkan. Pada perangkat pembelajaran ini, meliputi penggunaan media pembelajaran didalamnya. Menurut (Nurhayati & Nur Tanzila, 2020) secara garis besar fungsi media diantaranya :

1) Membangkitkan minat maupun motivasi.

2) Mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar

 ketika berlangsung.

3) Mengefekfifkan motivasi minat belajar siswa.

4) Memikat perhatian siswa.

5) Membantu meminimalisir adanya ruang, waktu, dan ukuran.

6) Menghindari terjadinya verbalisme.

Pendapat lainnya mengenai fungsi media pembelajaran menurut Jamaludin (2018:125) menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru, media pembelajaran memiliki fungsi diantaranya:

1. Alat bantu
2. Sumber belajar
3. Menarik perhatian siswa
4. Mempercepat proses pengajaran
5. Meningkatkan kualitas belajar

Menurut (Wulandari et al., 2023) dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut: Pertama, fungsi *AVA (Audio Visual Aids atau Teaching Aids)* berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkrit dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru akan bersifat sangat abstrak. Kedua, Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut *audience*. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Dari apa yang telah disampaikan para ahli diatas, maka peneliti dapat meyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya sebagai alat bantu, menarik minat siswa, mempermudah komunikasi, sumber belajar, dan membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

## Media P3 (Papan Putaran Pintar)

### 2.2.1 Pengertian Media P3 (Papan Putaran Pintar)

P3 (Papan Putaran Pintar) adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran bergambar di putar, bergerak pada porosnya hingga berhenti yang dapat memberikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) ialah media yang dimana setiap siswa memiliki kesempatan untuk belajar menemukan pengetahuannya sendiri, sehingga dapat mengembangkan kognitif siswa.

### 2.2.2 Manfaat Media P3 (Papan Putaran Pintar)

Menurut Sudjana dan Rivai (Kamaladini, 2021: 25) manfaat menggunakan media P3 (Papan Putaran Pintar) dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.
2. Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.
3. Metode pengajaran menjadi lebih beragam sehingga mereka tidak bosan.
4. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Menurut Sujiono (Maghfi dan Suyadi, 2020: 163) kegunaan media P3 (Papan Putaran Pintar) yaitu:

1. Memperkenalkan konsep dari materi tumbuhan.
2. Sebagai alat untuk menjelaskan tumbuhan sumber kehidupan di bumi.
3. Jadilah cerdas saat menggunakan media papan putaran pintar.

Sedangkan menurut (Maghfi dan Suyadi, 2020: 163) menjelaskan kegunaan media P3 (Papan Putaran Pintar) yaitu:

1. Memperjelas penyampaian pesan.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar.

Berdasarkan teori di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Manfaat media P3 (Papan Putaran Pintar) yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu untuk menumbuhkan rasa keingintahuan siswa dan menumbuhkan semangat belajar siswa.

### 2.2.3 Langkah-langkah Penggunaan Media P3 (Papan Putaran Pintar)

Langkah-langkah dalam menggunakan media P3 (Papan Putaran Pintar) yakni:

1. Guru akan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk maju kedepan secara bergantian.
2. Kemudian siswa memutar media papan putaran pintar yang berisikan angka dan gambar sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan.
3. Papan akan memutar secara perlahan dan papan putar akan berhenti sendiri.
4. Dan anak panah akan berhenti pada angka yang didapat sesuai dengan berhentinya anak panah tersebut, kemudian peserta didik akan membuka kertas soal sesuai dengan angka yang ada di *surprise box* selanjutnya.

### 2.2.4 Kelebihan dan kekurangan dari Media P3 (Papan Putaran Pintar)

Kelebihan dari media P3 (Papan Putaran Pintar) diantaranya:

1. Siswa dapat menggunakan media papan putaran pintar dengan mandiri.
2. Menarik bagi siswa karena memakai beraneka ragam jenis warna serta gambar.
3. Disisipkan unsur permainan sehingganya siswa bisa bermain sekaligus belajar.

Adapun kekurangan dari media P3 (Papan Putaran Pintar) ini diantaranya:

1. Membuatnya memerlukan biaya.
2. Serta tahapan dalam pembuatan media yang tidak mudah.

## 2.3 Media *Surprise Box*

### 2.3.1 Pengertian Media *Surprie Box*

*Surprise Box* ialah sebuah kotak sejenis kado yang terbentuk dari kertas yang apabila dibuka isinya beraneka ragam kejutan kreatif yang berupa pertanyaan, masing-masing siswa dapat menjawab dengan caranya sendiri. Hal inilah yang membuat *surprise box* bisa dikreasikan menjadi media pembelajaran. *Surprise Box* ini divariasikan dengan materi pembelajaran yang terdiri dari bagian tubuh tumbuhan dan fungsi dari setiap bagian tubuh tumbuhan, fotosintesis serta perkembangbiakan tumbuhan.

### 2.3.2 Langkah-langkah Penggunaan Media *Surprise Box*

Langkah-langkah dalam menggunakan media *surprise box* yakni:

1. Setelah siswa menyelesaikan media P3 (Papan Putaran Pintar), siswa akan mengambil salah satu *surprise box* yang ada sesuai dengan dimana berhentinya tanda panah yang ada pada media papan putaran pintar sebelumnya.
2. Kemudian siswa akan mengambil isi dari *surprise box* yang sesuai dengan tanda panah dan siswa akan menjawab pertanyaan yang ada pada isi *surprise box* tersebut.
3. Setelah siswa dapat menjawab pertanyaan dari *surprise box* dengan baik dan benar, siswa akan mendapatkan hadiah dari guru.

### 2.3.3 Kelebihan dan kekurangan dari Media *Surprise Box*

Kelebihan dari media *Surprise box,* antara lain:

1. Isinya bisa menyesuaikan keinginan baik berupa tulisan maupun gambar.
2. Kemenarikan penampilan dari media *Surprise box.*
3. Membuat peserta didik terpicu imajinasi nya.

Adapun kekurangan dari media pembelajaran *Surprise box,* diantaranya:

1. Diamati dari cara membuatnya memerlukan ketelitian ekstra serta tingginya kreativitas agar kotak yang bisa dibuka.
2. Membuatnya memerlukan biaya dan tahapan yang tidak mudah.

## 2.4 Kurikulum Merdeka

### 2.4.1 Pengertian Kurikulum

 Kurikulum adalah rencana yang menyangkut tentang bahan pembelajaran yang akan digunakan saat proses belajar mengajar. Menurut (H.Jeflin dan H.Afriansyah (2020: 2) menjelaskan, kurikulum berasal dari bahasa Yunani curir dan currere. Ini adalah istilah untuk waktu yang dibutuhkan seorang pesaing untuk berlari dari perlombaan yang dibentuk sebagai semacam arena pacuan kuda. Dengan kata lain, rute harus diperhatikan dan dilalui oleh antar pesaing. Kurikulum merupakan faktor yang sangat penting dan menentukan penyelenggaraan pelatihan. Kurikulum merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan, dan jika tujuan pendidikan berubah maka kurikulum harus berubah secara otomatis. Bagi siswa kurikulum adalah alat yang berguna untuk memaksimalkan potensi mereka untuk perbaikan di bawah bimbingan guru sekolah. Bagi guru kurikulum berfungsi sebagai pedoman dan acuan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Kurikulum adalah berbagai bahan ajar dan pengalaman pembelajaran yang diprogramkan, direncanakan, dirancang secara sistematis berdasarkan norma-norma yang telah ditetapkan, dan digunakan sebagai pedoman proses pembelajaran oleh pengajar dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Suatu program pendidikan yang mencakup pengalaman belajar.

Selanjutnya pengertian kurikulum yang di kemukakan oleh (Nana Sudjana dalam Utomo (2021: 72) yang mengartikan kurikulum sebagai program, pengalaman belajar, dan pembelajaran yang diharapkan dirumuskan melalui pengetahuan dan kegiatan yang disusun secara sistematis yang diberikan kepada siswa di bawah tanggung jawab sekolah untuk pertumbuhan atau perkembangan pribadi dan keterampilan sosial siswa. Kurikulum adalah apa yang dijadikan pedoman bagi semua kegiatan pendidikan yang dilakukan, termasuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, tidak dapat disangkal bahwa kurikulum yang berbasis kompetensi dan dikembangkan merupakan alat penting untuk membimbing siswa misalnya seperti:

1) Personil yang dapat secara aktif merespon perubahan zaman.

2) Manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif dan mandiri.

3) Warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, mengembangkan dan menerapkan kurikulum berbasis kompetensi.

Dari beberapa uraian pendapat di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kurikulum merupakan faktor yang sangat penting dan menentukan penyelenggaraan pelatihan. Kurikulum juga sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan, dan jika tujuan pendidikan berubah maka kurikulum harus berubah secara otomatis. kurikulum berupa rencana tertulis yang menggambarkan ruang lingkup dan struktur yang diharapkan dari program pendidikan sekolah. Hal ini berupa pengalaman belajar dan pembelajaran yang diharapkan dirumuskan melalui pengetahuan dan kegiatan yang disusun secara sistematis yang diberikan kepada siswa di bawah tanggung jawab sekolah untuk pertumbuhan atau perkembangan pribadi dan keterampilan sosial siswa.

### 2.4.2 Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang ditetepkan pada tahun 2022 dimana kurikulum merdeka ini menjadi kurikulum pembaharuan dari kurikulum 2013. Menurut Nadiem Makarim Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, kurikulum merdeka hadir sebagai inovasi, menciptakan lingkungan belajar yang ideal dan menyenangkan. Nadiem berharap ada pelajaran yang tidak merepotkan guru atau siswa dengan menunjukkan nilai tinggi atau KKM. Pembelajaran karakter juga ditekankan pada kurikulum ini agar dapat menciptakan generasi berkarakter baik yang mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Kurikulum juga mengintegrasikan literasi, keterampilan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terkait dengan teknologi. Siswa diberikan kebebasan untuk berpikir dan belajar dari sumber manapun, mencari ilmu dan memecahkan masalah nyata (Inayati, 2022: 296).

Keputusan Menteri Nomor 262/M/2022 Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam konteks pemulihan pembelajaran, penataan minat, bakat dan kemampuan siswa serta koordinasi beban kerja dan linieritas pendidik bersertifikat tidak cukup diperhatikan dan perlu diubah. Merdeka Belajar/Merdeka Bermain kegiatan yang dipilih harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan dapat meningkatkan prestasi anak, kegiatan harus didukung dengan menggunakan sumber belajar nyata yang ada di lingkungan anak. Teknologi dan dukungan buku anak dapat memberikan sumber belajar yang sebenarnya tidak ada.

(Dwi Nurani, dkk (2022: 2) menyatakan bahwa kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran yang beragam. kurikulum merdeka berfokus pada konten penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki waktu yang cukup untuk mengeksplorasi konsep dan memperkuat kompetensi mereka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan pembaharuan dan penyempurnaan serta melengkapi kurikulum sebelumnya. Kurikulum ini terfokus pada konten yang esensial hingga dapat memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep dan memperkuat kompetensi siswa.

Beberapa uraian yang telah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahawa kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan pembaharuan pada kurikulum yang sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Kurikulum merdeka ini menekankan pada konten penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki waktu yang cukup untuk mengeksplorasi konsep dan memperkuat kompetensi mereka. Kurikulum ini terfokus pada konten yang esensial hingga dapat memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi.

### 2.4.3 Karakteristik Kurikulum Merdeka

 Kurikulum merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang fleksibel, sekaligus berfokus pada materi esensial (materi dasar, penting pokok, yang perlu dipahami atau dikuasi oleh siswa) dan pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik. Karakteristik utama dari kurikulum ini yang mendukung pemulihan pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Pembelajaran berbasis projek untuk mengembangkan *soft skill* dan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

b) Fokus pada materi essensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan mumerasi.

c) Fleksibelitas bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kemampuan peserta didik dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan local.

 Peningkatan literasi dan numerasi, khususnya pada pendidikan dasar merupakan salah satu hal penting yang menjadi fokus dalam perancangan kurikulum. Sejalan dengan konsep literasi dan numerasi yang digunakan dalam kebijakan Asesmen Kompetensi Nasional (AKM), literasi diartikan sebagai kemampuan siswa untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, merenungkan berbagai teks untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan kemampuan pribadi sebagai warga Indonesia dan warga dunia agar dapat berkontribusi secara produktif di masyarakat. Sedangkan numerasi diartikan sebagai kemampuan siswa dalam berpikir menggunakan konsep, proses kehidupan nyata, dan alat matematika sebagai pemecahan masalah sehari-hari pada berbagai jenis konteks. Berdasarkan hasil riset Sadli, pengembangan budaya literasi berdampak pada meningkatnya kegemaran, kecintaan, dan minat peserta didik untuk membaca. Adanya pemahaman tentang proses pengembangan budaya literasi, akan memberikan kemudahan kepada pihak sekolah baik kepala sekolah maupun para pendidik dalam melakukan proses pengembangan budaya literasi. Pengembangan budaya literasi sangat penting untuk dilakukan di sekolah-sekolah guna untuk meningkatkan minat membaca pada peserta didik. Adanya suatu pengembangan yang tepat akan berdampak pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.

### 2.4.4 Struktur Kurikulum Merdeka

 Struktur kurikulum dibagi menjadi 2 (dua) kegiatan pembelajaran utama yaitu sebagai berikut:

a) Pembelajaran reguler atau rutin yang merupakan kegiatan intrakurikuler

b) Projek Penguatan Profil Pancasila.

 Jam pelajaran (JP) diatur pertahun. Satuan pendidikan dapat mengatur alokasi waku pembelajaran secara flekibel untuk mencapai JP yang ditetapkan. Satuan pendidikan dapat menggunakan pendekatan pengorgansasian pembelajaran berbasis mata pelajaran, tematik atau terintegrasi. Tranformasi status mata pelajaran yaitu salah satu usaha una menguatkan pengembangan kompetensi yang penting dimiliki oleh setiap peserta didik di masa kini dan masa yang akan datang. Dengan penyesuaian status mata pelajaran (contohnya dari mata pelajaran tidak wajib menjaddi mata pelajaran wajib serta dianjurkan), perkembangan kompetensi peserta didik diharapkan dapat lebih optimal. Berikut adalah beberapa perubahan tersebut:

a) Bahasa Inggris semakin dianjurkan untuk mulai diajarkan sejak jenjang SD Sesuai dengan komitmen Pemerintah untuk mengembangkan setiap dimensi dalam profil pelajar Pancasila termasuk berkebinekaan global, maka yang diutamakan dalam kurikulum merdeka adalah penguatan pendidikan Bahasa Inggris.

b. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang SD Mata pelajaran yang ditujukan untuk membangun kemampuan sains dasar adalah IPAS, muatan ini ialah fondasi untuk menyiapkan peserta didik mempelajari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang lebih kompleks nantinya di SMP.

 Guru sangat berperan dalam proses belajar yang mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik, melalui pendekatan dan metode yang dapat melatih kemampuan berpikir peserta didik tingkat tinggi.

### 2.4.5 Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka

 Kurikulum Merdeka (yang sebelumnya dikenal dengan kurikulum prototipe) memiliki model pembelajaran yang berbeda dengan Kurikulum 2013. Ada beberapa perbedaan dalam kurikulum 2013 dan kurikulum prototipe yaitu pada pedoman pembelajaran, tujuan pembelajaran, pendekatan, target jam, langkah-langkah pembelajaran, penilaian dan sumber belajar.

**Tabel 2.1**

**Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Perbedaan** | **Kurikulum 2013** | **Kurikulum Merdeka** |
| 1. | Pedoman Pembelajaan  | Berupa Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. | Ruang lingkup berupa pemaparan yang berisi elemen dan Capaian Pembelajaran (CP). |
| 2. | Tujuan Pembelajaran  | Indikator dan Tujuan Pembelajaran. | Tujuan Pembelajaran, berisi kompetensi dan konten. |
| 3. | Pendekatan  | Silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), pendekatan *scientific* berupa pengalaman belajar bermakna. | Modul ajar permata pelajaran (*hand-out* dan lembar kerja peserta didik), pendekatan bebas (berdasarkan satuan pendidikan/pendidik). |
| 4. | Target jam  | Tidak tertulis | Tertulis  |
| 5. | Langkah-langkah pembelajaran | Langkah-langkah pembelajaran *scientific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, memproses, mendokumentasikan). | Alur tujuan pembelajaran bebas (sesuai langkah-lankah model pembelajaran yang disepakati oleh satuan pendidikan/pendidik). |
| 6. | Penilaian  | Penilaian formatif dan sumatif oleh pendidik dirancang untuk memantau kemajuan belajar, dan menggali kebutuhan untuk terus meningkatkan hasil belajar siswa, memperkuat pelaksanaan penilaian autentik pada semua mata pelajaran yang terdiri dari penilaian sikap. | Penguatan penilaian formatif dan penggunaan hasil penilaian untuk membentuk pembelajaran sesuai dengan tahap capaian peserta didik, menguatkan pelaksanaan penilaian autentik terutama dalam projek penguatan profil pelajar Pancasila, tidak ada pemisahan antara penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. |

## 2.5 IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

### 2.5.1 Pengertian IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

 IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Ini merupakan mata pelajaran baru gabungan antara IPA dan IPS dan hanya ada di struktur kurikulum sekolah dasar. Digabungkannya pelajaran IPA dan IPS di Sekolah Dasar menurut keputusan kepala BKSAP nomor 033/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran Mapel IPAS karena tantangan yang dihadapi manusia kian bertambah dari waktu ke waktu.

 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan.

Dari pemaparan di atas IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan penggabungan dua mata pelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

### 2.5.2 Tujuan Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (hard skills dan soft skills) agar peserta didik dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.5.3 Karakteristik Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan. Apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di masa lampau boleh jadi mengalami pergeseran di masa kini maupun masa depan. Itu sebabnya ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan sebuah upaya terus menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkap kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan. Untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebut dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan proses.

**Tabel 2.2**

 **Karakteristik Mata Pelajaran IPAS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Elemen** | **Deskripsi** |
| Pemahaman IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) | Memiliki pemahaman IPAS merupakan bukti ketika seseorang memilih dan mengintegrasikan pengetahuan ilmiah yang tepat untuk menjelaskan serta memprediksi suatu fenomena atau fakta dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda. Pengetahuan ilmiah ini berkaitan dengan fakta, konsep, prinsip, hukum, teori dan model yang telah ditetapkan oleh para ilmuwan. |
| Keterampilan Proses | Dalam profil Pelajar Pancasila, disebutkan bahwa perserta didik Indonesia yang bernalar kritis mampu memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif secara objektif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi, dan menyimpulkannya. Keterampilan proses tidak selalu merupakan urutan langkah, melainkan suatu siklus yang dinamis yang dapat disesuaikan berdasarkan perkembangan dan kemampuan peserta didik. |

## 2.6 Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi

### 2.6.1 Bagian Tubuh Tumbuhan

1. Akar

Akar tumbuhan merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai tempat masuknya air dan mineral dari dalam tanah menuju ke seluruh tubuh tumbuhan. Akar tumbuhan ada yang terdapat di dalam tanah tetapi juga ada yang terendam di dalam air.

Bagian-bagian akar terdiri dari ujung akar, tudung akar, rambut akar, dan pangkal akar. Jenis-jenis akar berdasarkan bentuk dan percabangannya yaitu akar serabut, dan akar tunggang.

Fungsi akar yaitu menyerap air dan mineral dari dalam tanah untuk diedarkan ke seluruh tubuh tumbuhan, menguatkan berdirinya tanaman, membantu penyerapan oksigen di udara seperti pada tumbuhan tertentu dll. Manfaat akar bagi manusia yaitu sebagai sumber makanan contohnya ubi kayu, ubi jalar, wortel, sebagai bahan obat-obatan contohnya jahe, kunyit, sebagai bahan parfum contohnya akar bit, dll.

1. Batang

Batang merupakan bagian tubuh tumbuhan yang berada di atas tanah sebagai tempat melekatnya daun, bunga maupun buah. Struktur atau bagian batang terdiri dari epidermis, korteks, endodermis, kambium, floem, xilem. Batang tumbuhan dikelompokkan menjadi 3 jenis yaitu batang berkayu, batang rumput, batang basah. Fungsi batang diataranya penopang agar tumbuhan tetap tegak dan menjadikan daun sedekat mungkin dengan sumber cahaya, pengangkut air dan mineral dari akar ke daun, mengedarkan hasil fotosintesis dari daun ke seluruh tumbuhan dll.

1. Daun

Daun merupakan bagian tumbuhan yang pada umumnya berwarna hijau karena banyak mengandung zat hijau daun (klorofil). Struktur daun yaitu tulang daun, helai daun, tangkai daun, pelepah daun. Jenis jenis daun berdasarkan jumlah helai daun diataranya: 1) Daun tunggal 2) Daun majemuk. Berdasarkan susunannya, tulang daun dibedakan menjadi: 1) Menyirip, 2) Melengkung, 3) Menjari, 4) Sejajar. Fungsi daun diataranya tempat berlangsungnya fotosintesis, penguapan air, mengeluarkan air berupa tetesan, alat pernafasan melalui stomata.

1. Bunga

Struktur bunga terdiri kelopak bunga, mahkota, putik, benang sari, bakal biji atau buah dan tangkai bunga. Bunga memiliki 2 jenis yaitu bunga tunggal dan bunga majemuk. Fungsi bunga adalah sebagai alat perkembangbiakan generatif (perkembangbiakan yang didahului oleh pembuahan).

1. Buah dan Biji

Buah dan biji merupakan hasil dari pembuahan yang terjadi di dalam bakal buah. Bagian buah terdiri atas kulit, daging buah dan bij. Sedangkan bagian biji terdiri atas kulit, lembaga, dan cadangan makanan. Fungsi buah adalah sebagai cadangan makanan, alat perkembangbiakan, pelindung biji, dimanfaatkan untuk kepentingan manusia. Sedangkan fungsi buji adalah sebagai hasil pembuahan atau penyerbukan bunga, alat perkembangbiakan, cadangan makanan bagi tumbuhan baru.

### 2.5.2 Fotosintesis

 Fotosintesis merupakan proses kimia yang terjadi pada daun tumbuhan yang melibatkan klorofil dan energi cahaya khususnya cahaya matahari untuk membuat makanan sendiri. Fotosintesis terjadi di dalam sel tanaman yang disebut kloroplas. Kloroplas mengandung zat hijau yang disebut klorofil. Fotosintesis sangat penting bagi kehidupan karena fotosintesis memberikan oksigen sebagai gas yang dibutuhkan oleh makhluk hidup.

### 2.5.3 Perkembangbiakan Tumbuhan

Perkembangbiakan tumbuhan terbagi menjadi 2 yaitu perkembangbiakan generatif dan vegetatif. Perkembangbiakan generatif yang melibatkan induk jantan maupun betina sedangkan vegetatif perkembangbiakan yang terjadi tanpa adanya peleburan sel kelamin dari induk jantan maupun betina. Proses penyerbukan terjadi dengan bantuan hewan, angin juga manusia.

## 2.6 Kajian Penelitian Paling Relevan

1. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan mendukung untuk melakukan penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh Nurh Lingga (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Parantar (Papan Putaran Pintar) Dengan *Surprise Box* Berbasis Android Pada Pelajaran Ipa”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*). Penelitian ini mengacu pada metode penelitian ADDIE, model ini mencakup: *Analiysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.* Data penelitian ini diperoleh dengan wawancara, angket, dokumentasi. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi termasuk dalam kategori 87% dan 89% dengan katagori sangat layak. Penilaian ahli bahasa pada media pembelajaran sangat layak dengan presentase 85% dan penilaian ahli media 84% dengan katagori sangat layak. Pada uji coba skala kecil di MIN 3 Bandar Lampung dengan peserta didik 10 orang memperoleh presentase 87% dan skor 437 dengan skor maksimal 500. Pada uji coba lapangan skala besar di SDN 2 Tanjung Senang yang diikuti oleh 27 peserta didik diperoleh presentase 91% dengan skor 1,235 dan skor maksimal 1,350 dengan keterangan sangat layak dijadikan media pembelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Zsalshabilla Afiya Rizka (2022) dengan judul “Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Di Kelas Iii Sd Al-Ittihadiyah” Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui : (1) kelayakan, (2) kepraktisan dan (3) keefektifan dari media papan pintar dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa di sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 Tahapan yaitu (1) *define* atau pengendefinisian; (2) *design* atau perancangan; (3) *develop* atau pengemabngan; (4) *disseminate* atau penyebaran. Hasil validasi terhadap media pembelajaran papan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa untuk ahli materi 83,6% untuk validasi ahli desain 100% untuk validasi ahli bahasa 100%. Artinya media pembelajaran papan pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa berada pada kategori valid. Hasil keperaktisan media pembelajaran papan pintar untuk respon siswa diperoleh 100% artinya media pembelajaran papan pintar berada pada kategori praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung dikelas III SD Al-Ittihadiyah telah dinyatakan valid dan praktis.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurhasanah, Tri Ariani dan Asep Sukenda Egok (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Rejosari” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Papan Pintar pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas IV SD Negeri Rejosari dan mengetahui cara pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Rejosari yang valid, praktis dan efektif. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.Sampel dalam penelitian ini siswa kelas IV SD Negeri Rejosari sebanyak 25 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli, validasi bahasa memperoleh skor 29 dengan rata-rata 4,14, validasi media memperoleh skor 37 dengan rata-rata 4,63 dan validasi materi memperoleh skor 45 dengan rata-rata 4,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Papan Pintar memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor keseluruhan 4,42. Nilai yang menunjukkan kepraktisan Media Papan Pintar Materi Sumber Energi memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 88,4%. Sedangkan nilai yang menunjukkan keefektifan Media Papan Pintar Materi Sumber Energi memenuhi kriteria efektif dengan thitung=11,02 dan ttabel=1,64. Karena thitung≥ ttabel maka Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Papan Pintar memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

## 2.7 Kerangka Berpikir

Saat observasi yang telah peneliti lakukan ditemukan belum adanya penggunaan media pembelajaran, sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka hanya buku pegangan siswa berupa buku IPAS yang dimiliki setiap siswa, pembelajaran yang dilakukan guru hanya menyampaikan materi, kurang adanya variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan bervariatif sehingga tercipta suasana lingkungan belajar yang menyenangkan.

Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) Dengan *Surprise Box* Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD”

Dalam mengembangkan media pembelajaran berupa papan putaran pintar dengan *surprise box* menggunakan model ADDIE. Namun, peneliti hanya sampai 3 tahap yaitu (*Analysis*) Analisis, (*Design*) Perancangan dan (*Development*) Pengembangan. Peneliti pertama kali mengenali masalah yang didapat dari observasi, lalu dilanjutkan dengan solusi yang peneliti berikan dengan mengembangkan media P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box*, dilanjutkan lagi dengan mengembangkan media yang di validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Adapun langkah-langkah proses penelitian ini akan dipaparkan dalam kerangka berpikir berikut:

|  |
| --- |
| Saat observasi ditemukan belum adanya penggunaan media pembelajaran, sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka hanya buku pegangan siswa berupa buku IPAS yang dimiliki setiap siswa, pembelajaran yang dilakukan guru hanya menyampaikan materi, kurang adanya variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan terhadap pembelajaran  |

|  |
| --- |
| Analisis *( Analyze),* Desain *(Design)*, Pengembangan *(Development)* |

|  |
| --- |
| Divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran  |

|  |
| --- |
| Menghasilkan produk P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* |

**Gambar 2.3 Kerangka Berpikir**