

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari beberapa pulau. Pulau-pulau tersebut berjajar dari Sabang sampai Merauke. Sabang berada di Aceh dan Merauke berada di Papua. Adanya pulau-pulau tersebut yang membuat Indonesia memiliki berbagai macam suku bangsa, bahasa, agama serta keanekaragaman budaya yang berasal dari berbagai daerah. Kita sebagai penerus harus menjaga serta melestarikan budaya-budaya yang diwariskan oleh nenek moyang. Pengenalan akan kebudayaan Indonesia yang beranekaragam perlu diajarkan sejak dini melalui pendidikan.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting di berbagai negara, karena pendidikan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga pendidikan sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan merupakan hak dan kewajiban bagi setiap warga negara, karena dengan pendidikan dapat menjadikan manusia bisa bermanfaat bagi dirinya, bagi masyarakat, maupun bagi alam semesta beserta isinya. Ada banyak cara yang dilakukan untuk mendapatkan pendidikan, salah satunya yaitu melalui lembaga pendidikan informal, formal dan non formal.

Sekolah merupakan lembaga yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dengan tidak adanya sekolah, maka kualitas pendidikan di Indonesia akan terganggu. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Hamalik (2014:3) sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis merencanakan

bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran merupakan komponen penting untuk mewujudkan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

Untuk tercapainya tujuan pendidikan diperlukan kurikulum dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan siswa, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku siswa, sesuai dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran Hamalik (2014:16). Kurikulum dapat diartikan sebagai suatu rencana pembelajaran yang terdiri dari berbagai mata pelajaran yang disusun secara sistematis dan harus di pedomi dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Pada tahun 2013 pemerintah memberlakukan kurikulum 2013 untuk semua tingkat satuan pendidikan. Namun karena banyak kekurangan dan terlalu terburu-buru dalam menerapkan kurikulum 2013 dan belum banyak yang mengerti tentang kurikulum 2013, maka pemerintah melakukan pemindahan kurikulum secara bertahap.

Masa kanak-kanak khususnya kelas IV adalah masa dimana anak memiliki karakteristik senang bermain, senang mencoba-coba, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki dorongan untuk berprestasi. Sehingga guru dituntut harus berpengalaman dalam mengajar serta mampu mengarahkan kegiatan pembelajaran agar sasaran pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran dirasa sangat efektif bagi guru, karena dengan menggunakan media, siswa menjadi lebih

semangat ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat mudah diterima oleh siswa.

Menurut Asyhar (2012:46) media terbagi kedalam empat golongan yaitu: pertama, media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, peta, gambar, bagan dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi seperti model, prototype, bola, buah, perabotan, diorama dan lain-lain. Ketiga, media pandang diam seperti foto, tulisan, gambar, dan biasa disebut *still picture*. Keempat, media pandang gerak seperti televisi, film, atau video recorder. Penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran IPS dapat membuat siswa aktif bukan hanya secara visual, melainkan siswa dapat aktif secara lisan, mendengarkan dan menulis. Karena media yang digunakan dalam penelitian ini siswa dapat mencoba langsung untuk mengetahui letak pakaian adat tersebut berada. Sehingga siswa tidak hanya aktif mengamati dan mendengarkan guru menjelaskan materi pembelajaran. Akan tetapi siswa juga aktif untuk bertanya, menjawab, dan mencoba media tiga dimensi tersebut.

Media tiga dimensi memiliki kelebihan serta kekurangan. Menurut Moedjiono (dalam Jonkendi, 2017:595) menyebutkan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan : memberikan pengalaman secara langsung penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses dengan jelas. Adapun kekurangan media tiga dimensi menurut Moedjiono (dalam Jonkendi, 2017:595) yaitu tidak bisa menjangkau sasaran yang dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit. Dalam

mengatasi masalah tersebut, peneliti mencari solusi untuk mengatasi permasalahan di atas. Agar penyimpanannya tidak memerlukan ruang yang besar, peneliti membuat media tiga dimensi berbentuk koper, sehingga bisa ditutup setelah selesai digunakan, dengan cara ini tidak memerlukan ruangan yang banyak untuk menyimpan media.

SDN Tanjungjati I merupakan salah satu sekolah yang berada di Kamal kabupaten Bangkalan. Berdasarkan observasi awal dan wawancara pada bulan Oktober 2018 dengan guru kelas IV, kurikulum yang digunakan pada kelas IV yaitu kurikulum 2013. Saat terjadinya proses pembelajaran, kesulitan yang dihadapi guru yaitu karena kemampuan siswa yang berbeda-beda, ada yang cepat menangkap sebuah pelajaran, ada juga yang harus di ulangi supaya mereka dapat menangkap pelajaran yang diberikan oleh guru. kesulitan lain yang dihadapi guru yaitu kurangnya minat dan sulit menghafal materi khususnya pada mata pelajaran IPS. Media yang digunakan pada saat pembelajaran IPS menggunakan media gambar, sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus pintar dalam menghidupkan suasana belajar dikelas, karena pada masa kanak-kanak memiliki karakteristik senang bermain dan mudah bosan jika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah.

Dari penjelasan di atas, untuk memecahkan masalah belajar pada siswa kelas IV, maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang terdapat permainannya. Dengan demikian maka peneliti mengembangkan media dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Maps Pakaian Adat Tradisional Indonesia (MAPS PATRI) Pada Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 2**

Pembelajaran 4 SDN Tanjungjati I Kamal” yang di dalamnya berisi peta Pulau Jawa yang terdapat patung orang memakai pakaian adat dari daerah-daerah yang berada di Pulau Jawa. Media ini berbentuk tiga dimensi dan dapat dibongkar pasang, sehingga siswa lebih mudah dalam menggunakannya. Dengan media ini nantinya akan menumbuhkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran MAPS PATRI kelas IV Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 SDN Tanjungjati I Kamal.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran MAPS PATRI kelas IV Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 SDN Tanjungjati I Kamal.
3. Mengetahui kemenarikan media pembelajaran MAPS PATRI kelas IV Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 SDN Tanjungjati I Kamal.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media 3 dimensi materi rumah adat tradisional Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dikhususkan pada mata pelajaran IPS kelas IV Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Sekolah Dasar.

2. Materi pengembangan media ini sesuai dengan materi di kelas IV yang meliputi: (1) kesesuaian dengan Kompetensi Inti, (2) kesesuaian dengan Kompetensi Dasar.
3. Jenis media pembelajaran ini yaitu media 3 dimensi dengan ukuran 70cm x 40cm dengan dasar yang terbuat dari koper triplek dengan menggunakan boneka berbagai macam pakaian adat tradisional Indonesia yang dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media, serta dilengkapi dengan suara yang terdiri dari Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
4. Media ini saya menggunakan 6 provinsi yang ada di pulau Jawa.
5. Penggunaan media ini lebih menekankan kepada keaktifan siswa, karena media ini dapat di pindahkan posisi bonekanya sesuai dengan wilayah pakaian adat tersebut berasal.
6. Penggunaan bahasa dalam media ini adalah Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak yang terkait. Manfaat yang diharapkan dari pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada pembaca dan guru dalam mengatasi masalah kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar melalui upaya pengembangan media pembelajaran tiga dimensi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk mengatasi kesulitan belajar pada mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat:

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Dapat menghilangkan kesan bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan.
- 4) Dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mempelajari IPS.

b. Bagi Guru

- 1) Dengan adanya media pembelajaran ini, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi tentang pakaian adat tradisional Indonesia.
- 2) Media MAPS PATRI dapat dijadikan sumber belajar oleh guru serta memberi wawasan, pengetahuan dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- 3) Dengan adanya media pembelajaran ini guru lebih mudah dalam memfokuskan perhatian siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti, serta memperluas dibidang pengembangan pembelajaran.
- 2) Memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran IPS dengan menggunakan media MAPS PATRI terhadap hasil belajar siswa.
- 3) Pembuatan pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan pengetahuan peneliti tentang cara membuat media pembelajaran 3 dimensi yang interaktif berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi

Adapun asumsi yang mendasari dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran MAPS PATRI ini memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat jenis pakaian adat tradisional Indonesia.
2. Media pembelajaran MAPS PATRI dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Tanjungjati I Kamal.
2. Media ini terbatas hanya menggunakan peta pulau Jawa.
3. Lagu tambahan hanya terbatas pada lagu daerah DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah dan Jawa Timur.
4. Produk ini terbatas pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 materi rumah adat tradisional Indonesia.
5. Model pengembangan ini menggunakan model 4D tetapi hanya dilakukan sampai tahap uji coba akhir, tidak sampai tahap produksi masal.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang berdasar yang digunakan dalam penelitian. Istilah-istilah definisi operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan didalam proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, dan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat tercapai.
2. Media pembelajaran pakaian adat tradisional Indonesia (MAPS PATRI) merupakan media pembelajaran yang berisi sebuah peta pulau Jawa juga terdapat boneka dengan memakai kostum pakaian adat dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik agar lebih mengerti tentang pakaian adat disebuah daerah yang berada di Jawa. Media ini terdiri dari dua Bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.