

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran adalah hasil dari gabungan dua aktivitas utama, yaitu belajar dan mengajar. Definisi pembelajaran merujuk pada suatu proses di mana individu secara aktif terlibat untuk mencapai perubahan menyeluruh dalam dirinya. Perubahan ini timbul dari interaksi individu dengan lingkungannya, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran bukan hanya sekadar akuisisi informasi, tetapi juga melibatkan keterlibatan aktif dan interaksi konstan dengan konteks sekitarnya. Proses ini mendorong evolusi individu melalui pengalaman dengan lingkungannya (Susanto, 2013:18-19).

Berdasarkan hasil pengambilan data awal yang dilakukan dengan kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan siswa didapatkan hasil sebagai berikut. Melalui observasi kegiatan pembelajaran siswa dan guru kelas IV B UPTD SDN Mlajah 2 peneliti mendapatkan saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku paket dan buku pakem sebagai sumber belajar. Hal tersebut membuat siswa terlihat kurang tertarik pada pembelajaran yang disajikan guru, selama proses pembelajaran banyak siswa yang fokusnya terpecah, tidak memperhatikan guru, serta sibuk dengan kegiatan masing-masing, siswa juga memilih mengabaikan ketika guru memerintahkan untuk membaca dan mengeksplor pengetahuan mereka agar bisa dengan mudah mengerjakan soal. Pada saat interaksi langsung antara peneliti dan siswa, peneliti juga menemukan bahwa perbedaan penggunaan kosakata bahasa Madura antara

peneliti dan siswa menyebabkan ketidakpahaman serta kesalahan dalam penafsiran informasi yang disampaikan oleh peneliti kepada siswa. Hal tersebut mengindikasikan ketidaktahuan siswa mengenai keragaman bahasa/dialek Madura.

Peneliti juga memperkuat hasil observasi melalui wawancara guru kelas IV B yaitu Ibu Zahroh, M.Pd. beliau menyatakan bahwa di kelasnya yaitu kelas IV B di UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan beliau memang tidak selalu menggunakan media saat proses pembelajaran. Media dan bahan ajar siswa yang pernah digunakan yaitu berupa benda disekitar siswa, video pembelajaran, dan buku pinjaman dari sekolah yaitu buku paket dan modul. Dengan minimnya penggunaan bahan dan media pembelajaran menyebabkan siswa sulit untuk diajak mengeksplor pengetahuan dan menyebabkan kurangnya wawasan siswa, sehingga hasil belajar siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran berada pada persentase 60%. Selain itu dalam mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya beliau menyatakan bahwasanya belum pernah memunculkan keragaman bahasa/dialek Madura dikarenakan kurangnya sumber belajar yang membahas tentang keragaman budaya bahasa Madura. Beliau menyatakan ketika pembelajaran IPAS keragaman budaya materi yang dimunculkan adalah keragaman budaya yang umum seperti, pakaian adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, makanan khas, dan tarian adat.

Pengambilan data awal diperkuat lagi dengan analisis kebutuhan siswa melalui penyebaran angket kebutuhan, setelah direkapitulasi 30 dari 40 siswa kelas IV B SDN Mlajah 2 Bangkalan merasa membutuhkan media pembelajaran baru dengan konten keragaman bahasa/dialek Madura untuk menambah wawasan terhadap pengetahuan keragaman budaya di Madura, sedangkan 10 siswa lainnya memilih untuk tidak merasa membutuhkan media pembelajaran. Jika dipersentasekan yaitu

75% siswa merasa membutuhkan media pembelajaran baru dengan konten keragaman budaya bahasa/dialek Madura. Dari hasil angket kebutuhan juga dapat dilihat dari 3 media cetak yang ditawarkan oleh peneliti yaitu, komik, modul, dan *Zig-Zag Book*, rekapitulasi hasil menyatakan 14 siswa memilih komik, 23 siswa memilih *Zig-Zag Book*, dan 3 siswa memilih modul. Jika dipersentasekan 35% siswa memilih komik, 57,5% siswa memilih *Zig-Zag Book*, dan 7,5% siswa memilih modul sebagai sarana untuk menyampaikan materi keragaman budaya bahasa/dialek Madura. Hal ini menjadi penghubung antara hasil observasi dan wawancara dengan kebutuhan siswa untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang nantinya bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif sehingga siswa dapat menambah wawasannya tentang keragaman budaya Madura yang belum mereka ketahui dan pelajari.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang menyelidiki aspek-aspek makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta dinamika interaksinya. Selain itu, IPAS juga mengeksplorasi kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang saling berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam definisi umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai integrasi pengetahuan-pengetahuan yang disusun secara logis dan terstruktur, mempertimbangkan sebab dan akibat (KBBI, 2016).

Dalam pembelajaran IPAS utamanya di kelas IV salah satu capaian pembelajarannya adalah tentang “keragaman budaya”, capaian pembelajaran tersebut membahas tentang apa itu keragaman budaya, macam keragaman budaya, dan bagaimana cara melestarikannya. Keragaman budaya merupakan proses atau cara pembuatan yang menghasilkan berbagai ragam dalam perkembangan

kebudayaan. Dengan kata lain, kehidupan bersosial memiliki variasi dalam corak kehidupan, yang dipengaruhi oleh latar belakang kesukuan, agama, maupun ras yang beragam. Bangsa Indonesia dapat dianggap sebagai bangsa majemuk karena masyarakatnya terdiri dari kelompok-kelompok dengan ciri khas kesukuan yang memiliki berbagai budaya, didasarkan pada latar belakang suku yang berbeda (KBBI, 2018).

Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok etnis atau suku bangsa, masing-masing dengan warisan budaya yang telah berkembang selama berabad-abad. Melalui keberagaman ini, Indonesia menjadi kaya akan lapisan-lapisan sejarah dan identitas yang memperkaya pengalaman hidup masyarakatnya. Keberagaman budaya yang menjadi ciri khas Indonesia telah menjadi bagian tak terpisahkan dari identitas bangsa ini. Indonesia dikenal sebagai negara yang memadukan harmonis beragam suku, adat istiadat, bahasa, dan kepercayaan dalam satu kesatuan yang kokoh (Antara, & Yogantari, 2018: 2-3).

Madura sebagai salah satu etnis yang ada di Indonesia, Madura memiliki ciri khas budaya yang membedakannya dari budaya-budaya lain di Indonesia. Identitas Madura dapat diidentifikasi melalui berbagai unsur budayanya. Misalnya, bahasa Madura dengan dialek khasnya menjadi salah satu ciri yang mencolok. Oleh karena itu, bahasa menjadi elemen kunci dalam menentukan identitas kultural seseorang dari Madura. Jadi, segala sesuatu yang mencerminkan atau terkait dengan bahasa dan dialek Madura dapat dianggap sebagai bagian dari budaya Madura (Suryandari, 2015: 31).

Dari berbagai keragaman inilah patut diangkat untuk terus melestarikan keragaman budaya Madura. Dengan adanya capaian pembelajaran IPAS kelas IV

tentang “keragaman budaya” dapat menjadi jembatan untuk membawa keragaman budaya Madura tersebut agar bisa mulai diketahui dan dipahami oleh peserta didik di kelas IV sekolah dasar sehingga tidak tergerus oleh zaman, karena hal tersebut merupakan bagian dari penanaman cinta budaya sejak dini dan agar budaya Madura tetap lestari. Penelitian ini berkesempatan untuk mengembangkan sarana pendidikan sebagai alat untuk siswa dapat mengetahui dan memahami keragaman budaya Madura.

Sebagai sarana pendidikan media pembelajaran merupakan sarana atau materi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang fungsinya adalah sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa (Mashuri, 2019:4). Media pembelajaran memiliki banyak jenis dan bentuk, penggolongannya antara lain adalah audio, audio visual, alat peraga, dan masih banyak lagi. Salah satu wujud sarana pendidikan yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah *Zig-Zag Book* (buku zig-zag), sarana ini merupakan sarana terbaru yang jarang digunakan dilingkungan pendidikan.

Salah satu alat bantu pembelajaran berupa *Zig-Zag Book* dapat secara efektif meningkatkan minat dan keterampilan siswa. Media ini berisi gambar dan cerita yang terdiri dari selembarnya kertas yang dilipat membentuk huruf "Z". Dimensi *Zig-Zag Book* dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu atau pengguna. Beberapa keunggulan penggunaan *Zig-Zag Book* mencakup: (1) Sebagai sarana membaca dan menulis, *Zig-Zag Book* dianggap siswa sebagai media yang tidak biasa dan menarik, (2) mudah untuk dibuat dan digunakan, (3) Tatanan *Zig-Zag Book* terorganisir dengan baik (Usaid. 2014). Menggunakan *Zig-Zag Book* dengan sisi konten

keragaman budaya Madura akan menjadi media pembelajaran yang atraktif, interaktif, dan menarik bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

*Zig-Zag Book* ini akan berisi konten keragaman budaya Madura tentang keragaman bahasa/dialek Madura. Materi ini diambil karena ketidaktahuan siswa terhadap ragam bahasa/dialek Madura, alasan tersebut diketahui melalui data awal yang didapatkan oleh peneliti, yang menyatakan ketidaktahuan siswa terhadap keragaman bahasa/dialek Madura tersebut menyebabkan kesalahpahaman saat berkomunikasi dengan peneliti yang memiliki dialek berbeda, terutama dalam perbedaan kosa kata, cara pengucapan, dan tingkat bahasa. Isi pembahasan materi keragaman bahasa/dialek Madura pada media *Zig-Zag Book* difokuskan terhadap perbedaan kosa kata. Utamanya kata ganti orang dengan tingkat bahasa kasar “enje’ iye” dikarenakan tingkat bahasa ini merupakan tingkat bahasa yang digunakan oleh siswa dalam kehidupan sehari-harinya. Adanya penelitian ini diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan dan memberi pemahaman mengenai keragaman budaya Madura, dikemas dengan berbagai macam gambar yang merepresentasikan keragaman tersebut, materi yang menarik, dan fitur-fitur baru yang digunakan peneliti seperti pada kebutuhan peserta didik yang telah dianalisis melalui penyebaran angket kebutuhan akan membuat peserta didik memiliki ketertarikan untuk membaca dan memahami isi dari keragaman budaya Madura.

Terdapat tiga penelitian terdahulu tentang *Zig-Zag Book*, sebagai berikut: (1) Tesis Ida Bagus Yoga Swadnyana tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Buku *Zig-Zag* Berorientasi Cerita Budaya Bali Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa Kelas I Sekolah Dasar” penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui validitas, kepratisian, dan efektivitas implementasi buku zig-zag berorientasi cerita budaya Bali untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Inggris siswa kelas I sekolah dasar. Hasil menunjukkan tingkat kepraktisan mencapai 98%, Persentase effect size tes 88% yang berate Efektivitas media masuk kategori besar dengan kontribusi yang signifikan bagi kemampuan membaca bahasa Inggris Siswa. (2) Artikel Moh. Farizqo Irvan dkk tahun 2023 dengan judul “Development Of Augmented Reality-Assisted *Zig-Zag Book* Media In Narrative Writing Learning In Elementary School” hasil penelitian menunjukkan n-gain sebesar 0,65 dengan kategori peningkatan sedang, yang berarti media yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa. (3) Skripsi Rosyidatul Aminah tahun 2015 dengan judul “Pengembangan media buku cerita flanel zig-zag dalam pembelajaran berbahasa anak Kelompok B RA Al-Islam 1 Turirejo Kewcamatan Beji Kabupaten Pasuruan / Rosyidatul Aminah”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran bercerita yang diharapkan menarik menyenangkan dan aman bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak khususnya dalam pembelajaran bercerita anak kelompok B di RA Al-Islam I. Hasil pengembangan diperoleh persentase sebesar 97% dari ahli materi pembelajaran dan bahasa anak usia dini 84% dari ahli media pembelajaran dengan hasil keseluruhan sebesar 91% sehingga masuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji lapangan diperoleh persentase sebesar 96 7% anak tertarik dengan media 96% anak senang dan 96 7% anak mudah dalam menggunakan media cerita flanel zig-zag. Dari ketiga penelitian terdahulu tersebut membuktikan efektifitas dari *Zig-Zag Book* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran dalam bentuk *Zig-Zag Book* (buku zig-zag) yang membahas keragaman budaya Madura. Dengan tujuan untuk memberikan peserta didik media pembelajaran sebagai alat komunikasi saat proses pembelajaran. *Zig-Zag Book* ini dirancang dengan fokus pada keragaman bahasa/dialek Madura, disajikan dengan ilustrasi, dan warna-warni ceria. *Zig-Zag Book* keragaman budaya Madura ini dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi siswa di sekolah dasar. Mengingat subjek dan objek penelitian yang telah diuraikan, maka peneliti hendak melakukan Penelitian Pengembangan dengan judul **"Pengembangan *Zig-Zag Book* Keragaman Budaya Bahasa Madura Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV B UPTD SDN Mlajah 2"**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan mengembangkan media pembelajaran *Zig-Zag Book* keragaman budaya bahasa Madura pada pembelajaran IPAS kelas IV B UPTD SDN Mlajah 2?
2. Bagaimana keefektifan mengembangkan media pembelajaran *Zig-Zag Book* keragaman budaya bahasa Madura pada pembelajaran IPAS kelas IV B UPTD SDN Mlajah 2?
3. Bagaimana kemenarikan mengembangkan media pembelajaran *Zig-Zag Book* keragaman budaya bahasa Madura pada pembelajaran IPAS kelas IV B UPTD SDN Mlajah 2?

### C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian yang sesuai dengan uraian rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui hasil validasi pengembangan media pembelajaran *Zig-Zag Book* keragaman budaya bahasa Madura pada pembelajaran IPAS kelas IV B UPTD SDN Mlajah 2.
2. Dapat mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *Zig-Zag Book* keragaman budaya bahasa Madura pada pembelajaran IPAS kelas IV B UPTD SDN Mlajah 2.
3. Dapat mengetahui kemenarikan pengembangan media pembelajaran *Zig-Zag Book* keragaman budaya bahasa Madura pada pembelajaran IPAS kelas IV B UPTD SDN Mlajah 2.

### D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi *Zig-Zag Book* yang akan dikembangkan sebagai berikut:

1. *Zig-Zag Book* ini berbentuk seperti “Z” yang nantinya dapat dilipat, dengan ukuran 21×21 cm, terdiri dari 22 halaman. Bahan dasar yang digunakan adalah kertas glossy dan kertas karton hard board di bagian sampul depan dan belakang.
2. Produk ini berupa *Zig-Zag Book* Keragaman Budaya Madura dengan judul “*Zig-Zag Book* Basaha/dialek Madura”.
3. Media pembelajaran *Zig-Zag Book* ini digunakan dalam 2 kali pertemuan.
4. Isi dari buku ini di sesuaikan dengan pembelajaran Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS tentang keragaman budaya. Membahas tentang

keragaman budaya Madura, yang difokuskan pada keragaman bahasa/dialek Madura pada kata ganti dan tingkat bahasa kasar.

5. Dilengkapi dengan gambar-gambar yang menjelaskan keragaman tersebut, animasi yang memvisualisasikan orang Madura, ornamen-ornamen dan disertai warna-warna menarik yang semakin mempermudah peserta didik untuk memahami Keragaman Budaya Madura.
6. Terdapat detail yang membedakan pengembangan *Zig-Zag Book* pada penelitian ini dengan pengembangan sebelumnya, yaitu “*Barcode*” yang bisa diaplikasikan di *handphone* peserta didik, *barcode* tersebut berisi suara pelafalan contoh bahasa/dialek Madura.

#### **E. Batasan Penelitian Pengembangan**

Permasalahan yang di ambil yaitu mininya penggunaan bahan dan media pembelajaran dan kurangnya wawasan terhadap keragaman budaya Madura oleh siswa di kelas IV B UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan. Batasan penelitian dalam penelitian ini yaitu, pengembangan *Zig-Zag Book* yang merupakan media cetak yang disebutkan sebagai media pembelajaran untuk merangsang proses eksplorasi siswa. Konten *Zig-Zag Book* ini difokuskan pada mata pelajaran IPAS dengan capaian pembelajaran (Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini). Dan pembahasan dalam isi konten *Zig-Zag Book* ini adalah keragaman budaya yaitu keragaman budaya bahasa/dialek Madura. Pembahasan materi difokuskan lagi pada empat bahasa/dialek Madura (Bahasa enje’ iye, terkait pronomina/kata ganti). Keefektifan dalam pengembangan *Zig-Zag Book* ini hanya diambil pada ranah kognitif. Dalam

penelitian ini tolak ukur yang digunakan sebagai penilaian uji coba sasaran kelompok kecil hanya berupa angket respon guru dan siswa.

#### **F. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Penelitian ini penting dilakukan untuk:

1. Meningkatkan produk terdahulu dengan berbagai macam inovasi yang disesuaikan dengan keadaan lingkungan sehingga hasil akhirnya dapat lebih efektif untuk digunakan oleh peserta didik.
2. Menghasilkan suatu produk dengan melalui proses pengujian sehingga mendapatkan produk akhir yang valid untuk digunakan oleh peserta didik.
3. Menghasilkan suatu produk yang memiliki kualitas baik dari segi model atau desain, materi, dan bahan yang digunakan sehingga produk layak digunakan oleh peserta didik.
4. Dengan adanya penelitian ini maka media pembelajaran yang akan di produksi akan menjadi media pembelajaran yang praktis untuk memenuhi tujuannya.

#### **G. Definisi Istilah**

Beberapa istilah yang dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Buku zig-zag adalah sebuah media cetak yang terbuat dari berbagai jenis kertas, umumnya menggunakan karton atau kertas tebal berwarna putih untuk meningkatkan ketahanan buku. Bentuk media ini adalah persegi, dan jika dilipat, akan membentuk pola zig-zag. Penggunaan media ini di kelas bertujuan untuk memikat minat siswa agar lebih aktif dalam proses belajar.
2. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sarana atau materi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Fungsinya adalah sebagai penyalur

pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa.

3. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menyelidiki aspek-aspek makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta dinamika interaksinya. Selain itu, IPAS juga mengeksplorasi kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang saling berinteraksi dengan lingkungannya.
4. Keragaman budaya merujuk pada seluruh struktur sosial dan keagamaan yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, dan adat istiadat dalam suatu masyarakat, diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Keragaman budaya di Indonesia terbagi menjadi bahasa/dialek daerah, rumah adat, upacara adat, pakaian adat tradisional, tarian adat tradisional, alat musik dan lagu tradisional, senjata tradisional, dan makanan khas.
5. Model ADDIE merupakan jenis penelitian pengembangan yang melibatkan langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dalam mengembangkan produk atau program tertentu.