

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan nasional merupakan sesuatu yang harus dilakukan dan dikaji oleh ahli pendidikan, baik di pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Hal tersebut dapat dilakukan melalui penyempurnaan kurikulum hingga peningkatan kesejahteraan tenaga pendidik. (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar mengajar di mana peserta didik dengan aktif mengembangkan potensi diri, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan bermutu adalah harapan semua pihak, yaitu pemerintah, sekolah, pendidik, orang tua peserta didik, maupun peserta didik. Salah satu bagian dalam pendidikan adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang selanjutnya lebih dikenal dengan IPS. Pada pembelajaran IPS diharapkan hasil dan proses pembelajaran dapat bermutu dan berkualitas. Menurut (Nisa, 2014), Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sebuah ilmu yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Selain itu, Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai ruang lingkup materi pembahasan yang luas, di mana mengkaji suatu peristiwa, fakta, konsep, dan menggeneralisasikan isu sosial yang berkaitan dengan isu

sosial (Sari, 2015). Peserta didik adalah sebuah individu yang tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat sehingga peserta didik dihadapkan pada berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungannya. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga masyarakat yang demokratis dan bertanggungjawab. Selain itu, peserta didik juga memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi kehidupan di masyarakat. Sehingga pendidikan IPS dapat membantu peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya di masyarakat dan menjadikan peserta didik dapat memahami lingkungan sosial masyarakat.

Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menimbulkan sesuatu yang berubah dengan sangat signifikan pada berbagai dimensi kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Supaya pendidikan tidak jauh tertinggal dari perkembangan IPTEK maka diperlukan penyesuaian khususnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah. Pada proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang seharusnya sudah dikuasai oleh pendidik dan calon pendidik. Penguasaan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Menurut (Krisnawati, 2013), media yang digunakan dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa mengkomunikasikan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan dan dilakukan secara terencana, sehingga terwujud suatu lingkungan belajar yang kondusif, di mana penerima pesan dapat melakukan proses pembelajaran dengan efisien. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Pada Sekolah Dasar (SD),

media pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat diperlukan karena peserta didik SD masih berpikir secara kongkret atau nyata.

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih berkualitas dan meningkatkan prestasi belajar. Hal tersebut dikarenakan, media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga lebih termotivasi untuk belajar, menjadikan bahan pembelajaran lebih jelas dan bermakna sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, membuat metode pembelajaran lebih bervariasi tidak hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), dan pendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) karena peserta didik dituntut untuk mengamati dan melakukan.

Salah satu bentuk media pembelajaran yaitu media pembelajaran tiga dimensi. Media pembelajaran tiga dimensi merupakan media pembelajaran yang wujudnya dapat diamati dari semua arah pandang, sehingga mempunyai tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi (Krisnawati, 2013). Media pembelajaran tiga dimensi juga berarti sekelompok media pembelajaran tanpa proyeksi yang penyajiannya secara virtual tiga dimensi. Media pembelajaran ini dapat berwujud benda asli baik benda hidup atau pun benda mati dan dapat berupa tiruan yang mewakili benda aslinya. Menurut (Septian & Tampubolon, 2015), media pembelajaran tiga dimensi adalah media pembelajaran yang berupa benda asli ataupun benda tidak asli yang diskalakan tampilannya secara nyata untuk membantu guru mengarahkan imajinasi peserta didik supaya lebih terarah jika dibandingkan dengan menggunakan daya khayal peserta didik.

Hasil penelitian terkait media pembelajaran tiga dimensi telah dilakukan oleh (Novian Dini dkk., 2019). Penelitian tersebut dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang. Subjek penelitian yang dipilih adalah peserta didik kelas V SDN Tawangsari 1 Sidoarjo yang berjumlah 35 orang. Penelitian tersebut dilakukan secara tidak kelas dan terdiri dari dua siklus. Pada siklus 1 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 73,38 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,71. Ketuntasan klasikal siklus I dan II masing-masing adalah 64,7% dan 94,3%. Selain hasil belajar peserta didik, aktivitas pendidik dan peserta didik juga mengalami peningkatan.

Penerapan media pembelajaran tiga dimensi juga dilakukan oleh (Priyanto & Darmayanan, 2018) pada mata pelajaran IPS materi Denah. Penelitian tersebut dilakukan pada kelas 3 SD Lentera Harapan Toraja yang berjumlah 30 orang. Jenis penelitian tersebut adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tiga dimensi dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik yang ditandai dengan peningkatan hasil tes formatif.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan menggunakan instrumen berupa angket yang dibagikan ke peserta didik kelas IV SD Negeri Ngulanan 1 Dander pada tanggal 22 November 2021, diperoleh data hasil angket yang telah diisi oleh 22 peserta didik. Hasil angket menunjukkan bahwa: 100% peserta didik tidak menyukai pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) atau semua peserta didik menyukai pelaksanaan pembelajaran Luring (Tatap Muka). Sebanyak 95,45% peserta didik senang dengan proses pembelajaran yang menggunakan media

khususnya audio, artinya hanya 4,55% peserta didik yang tidak menyukai pembelajaran dengan menggunakan media. Semua peserta didik atau 100% peserta didik menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa benda nyata. Selain itu, terkait media pembelajaran, semua peserta didik atau 100% peserta didik menyatakan senang apabila proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran gabungan, yaitu audio dan benda nyata. Selain pernyataan terkait pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran, peneliti juga membuat pernyataan yang dapat mengidentifikasi mata pelajaran yang dirasa sulit oleh peserta didik pada angket observasi awal. Mata pelajaran yang dianggap mudah oleh peserta didik adalah Bahasa Indonesia di mana 81,8% peserta didik menyatakan bahwa Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang mudah. Untuk mata pelajaran IPS, hanya 9,1% yang menyatakan bahwa mata pelajaran tersebut mudah. Selanjutnya, semua peserta didik atau 100% menyatakan bahwa mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang sulit. Peserta didik menyatakan bahwa IPS dan PPKn adalah mata pelajaran yang sulit karena saat pembelajaran IPS dan PPKn, guru hanya ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran.

Selain observasi pada peserta didik dengan menggunakan angket, peneliti juga melakukan wawancara terstruktur kepada guru kelas IV SD Negeri Ngulanan 1 Dander pada tanggal 22 November 2021. Data hasil wawancara dengan Ibu Ida Purwanti, S.Pd menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran diketahui bahwa peserta didik di sekolah tersebut memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) minat dan motivasi untuk belajar masih rendah yang ditunjukkan oleh kedatangan peserta didik yang terlambat, keterlambatan mengerjakan PR, dan sering kali tidak

membawa buku peserta didik ke sekolah dengan alasan lupa, (2) malas untuk menulis, hal tersebut ditunjukkan oleh lengkap atau tidaknya catatan peserta didik, dari 22 peserta didik hanya 3 peserta didik yang dapat dikategorikan memiliki catatan secara lengkap, (3) malas untuk membaca, hal tersebut ditunjukkan oleh peserta didik bersedia untuk membaca pada saat proses pembelajaran ketika guru sudah menunjuk atau tidak secara sukarela, selain itu pada saat pembiasaan 5 menit membaca di awal pembelajaran, peserta didik cenderung untuk bercanda dengan temannya, dan (4) sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, hal tersebut ditunjukkan oleh persentase jumlah peserta didik yang dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada mata pelajaran IPS, kompetensi yang dapat dicapai oleh peserta didik sangat rendah, hal tersebut ditunjukkan oleh banyaknya peserta didik yang dapat mencapai KKM adalah 7 orang atau 31,81 % dari 22 peserta didik yang ada di kelas IV. KKM yang ditetapkan oleh SD Negeri Ngulanan 1 Dander untuk mata pelajaran IPS adalah 72.

Pada proses pembelajaran, peserta didik di sekolah tersebut pasif dan kurang terlibat aktif. Hal tersebut dikarenakan pelajaran IPS disampaikan dengan metode ceramah, sehingga yang dilakukan oleh peserta didik hanya mendengarkan materi dari pendidik. Apabila pendidik ingin melakukan diskusi, tidak semua peserta didik dapat menyampaikan atau mengkomunikasikan pendapatnya. Peserta didik belum mampu memfokuskan perhatiannya dalam mengikuti pembelajaran IPS, yang dilakukan peserta didik saat pembelajaran adalah berbicara dengan teman, bermain baik sendiri atau bersama dengan teman.

Saat ini, media pembelajaran untuk Kesenian Daerah dan Makanan Khas Daerah yang sudah tersedia adalah atlas. Metode yang dilakukan untuk mengajar IPS yang pada umumnya dilakukan adalah melalui ceramah, yaitu menerangkan materi yang terdapat pada buku peserta didik. Guru di sekolah tersebut belum berupaya untuk mengembangkan sebuah media dalam pembelajaran dan melakukan metode yang bervariasi di proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran IPS di sekolah tersebut kurang menarik.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran tiga dimensi memiliki keunggulan dan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menangkap informasi lebih cepat dan lebih mudah. Media pembelajaran mempunyai sebuah kekuatan positif dan dapat bersinergi dengan baik, sehingga dapat menjadikan sikap dan tingkah laku peserta didik menuju ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Sehubungan dengan hal tersebut, peran media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di mana dalam perkembangannya, media pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu tetapi bagian yang terintegrasi dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, supaya permasalahan yang dialami oleh pendidik dan peserta didik di SD Negeri Ngulanan 1 Dander dapat teratasi, peneliti mempunyai gagasan untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul: **Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Kesenian Daerah dan Makanan Khas Jawa Timur Tema 7 Sub-tema 1 Kelas IV Sekolah Dasar.** Peneliti memilih materi tersebut karena peserta didik perlu mengenal kesenian

daerah dan makanan khas yang ada di provinsi Jawa Timur. Sehingga, peserta didik dapat memiliki kecintaan terhadap karakteristik khas yang dimiliki oleh daerah provinsi Jawa Timur. Apabila generasi muda memiliki rasa kecintaan tersebut, maka kesenian daerah dan makanan khas daerah tidak akan tergeser oleh kesenian dan makanan dari negara asing. Saat ini, rasa cinta peserta didik terhadap kesenian daerah dan makanan khas mulai terkikis. Sebagai contoh peserta didik suka makan mie instan dan menonton film kartun. Selain itu, masyarakat di daerah penelitian masih menjunjung tinggi nilai adat-istiadat dan budaya, yaitu kesenian dan makanan khas daerah. Melalui materi Kesenian Daerah dan Makanan Khas, peserta didik tidak hanya mengenal kesenian daerah dan makanan khas yang ada di daerahnya sendiri, tetapi dapat mengenal kesenian daerah dan makanan khas yang ada di provinsi Jawa Timur serta dapat melestarikannya.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah umum pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran tiga dimensi kesenian daerah dan makanan khas Jawa Timur tema 7 sub-tema 1 kelas IV Sekolah Dasar. Rumusan masalah khusus pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran tiga dimensi kesenian daerah dan makanan khas Jawa Timur tema 7 sub-tema 1 kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan?
2. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran tiga dimensi kesenian daerah dan makanan khas Jawa Timur tema 7 sub-tema 1 kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran tiga dimensi kesenian daerah dan makanan khas Jawa Timur tema 7 sub-tema 1 kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran tiga dimensi kesenian daerah dan makanan khas Jawa Timur tema 7 sub-tema 1 kelas IV Sekolah Dasar, dengan tujuan khusus sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran tiga dimensi kesenian daerah dan makanan khas Jawa Timur tema 7 sub-tema 1 kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan.

2. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran tiga dimensi kesenian daerah dan makanan khas Jawa Timur tema 7 sub-tema 1 kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran tiga dimensi kesenian daerah dan makanan khas Jawa Timur tema 7 sub-tema 1 kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk hasil pengembangan adalah media pembelajaran tiga dimensi, dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk mempelajari tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 di kelas IV Sekolah Dasar. Produk yang akan dihasilkan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Tampilan media pembelajaran tiga dimensi menggunakan ukuran yang sesuai dengan standar ISO (*International Organization for Standardization*)
2. Tampilan media pembelajaran tiga dimensi memiliki unsur tata letak yang harmonis, memiliki kesatuan, dan konsisten.
3. Tampilan media pembelajaran tiga dimensi menunjukkan unsur warna yang harmonis dan dapat memperjelas fungsi.
4. Tampilan media pembelajaran tiga dimensi menggunakan model yang menarik, mudah dipahami, ukuran yang proporsional, warna yang kontras, dan warna yang sesuai realitas.
5. Pada bagian awal, tampilan media pembelajaran tiga dimensi menggambarkan isi atau materi dan mengungkapkan karakter objek.

6. Tampilan media pembelajaran tiga dimensi menunjukkan pemisahan antar komponen jelas, jarak antar komponen yang sesuai, dan margin yang proporsional.
7. Tampilan media pembelajaran tiga dimensi menunjukkan letak judul dan sub judul yang sesuai.
8. Tampilan media pembelajaran tiga dimensi menggunakan penempatan hiasan atau ilustrasi yang tidak mengurangi penyampaian materi, kreatif, dan dinamis.
9. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran tiga dimensi sesuai dengan KD yang ditunjukkan oleh kelengkapan, keluasan, dan kedalaman materi.
10. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran tiga dimensi memiliki keakuratan konsep, definisi, fakta, data, contoh, kasus, gambar, ilustrasi, dan istilah.
11. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran tiga dimensi memiliki kemutakhiran, sehingga menunjukkan gambar, ilustrasi, dan contoh kasus yang ada dalam kehidupan sehari-hari.
12. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran tiga dimensi dapat mendorong rasa ingin tahu siswa, sehingga menciptakan kemampuan siswa untuk bertanya.
13. Kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran tiga dimensi lugas, artinya memiliki struktur kalimat yang tepat, efektif, dan baku.
14. Kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran tiga dimensi bersifat komunikatif untuk menyampaikan pesan atau informasi.

15. Kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran tiga dimensi bersifat dialogis dan interaktif, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.
16. Kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran tiga dimensi sesuai dengan perkembangan intelektual dan emosional siswa.
17. Kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran tiga dimensi menggunakan tata bahasa dan ejaan yang tepat.
18. Kegrafikan media pembelajaran tiga dimensi menunjukkan keruntutan konsep dalam penyajian.
19. Kegrafikan media pembelajaran tiga dimensi didukung dengan adanya contoh untuk setiap kegiatan belajar.
20. Kegrafikan media pembelajaran tiga dimensi menunjukkan adanya keterlibatan siswa dalam penyajian pembelajaran.
21. Kegrafikan media pembelajaran tiga dimensi menunjukkan koherensi dan keruntutan alur berpikir, artinya kegiatan belajar atau sub kegiatan belajar memiliki keteraturan dan keutuhan makna.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan untuk penelitian pengembangan ini yaitu hanya pada peserta didik kelas IV SD Negeri Ngulanan 1 Dander Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran tiga dimensi yang dikembangkan, diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar,

khususnya SD Negeri Ngulanan 1 Dander. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Peserta didik

- a. Memudahkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri, karena penyampaian materi pada media pembelajaran tiga dimensi dikaitkan dengan permasalahan-permasalahan yang kontekstual.
- b. Memperkaya sumber belajar dalam pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4, khususnya kesenian daerah dan makanan khas Jawa Timur.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan suatu strategi alternatif untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran kesenian daerah dan makanan khas Jawa Timur tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4.
- b. Memperkaya sumber belajar dalam proses belajar mengajar, khususnya pembelajaran kesenian daerah dan makanan khas Jawa Timur tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sebuah masukan di dalam pembuatan media pembelajaran tiga dimensi pada pelajaran kesenian daerah dan makanan khas Jawa Timur tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4.

4. Bagi Peneliti

Memungkinkan adanya penelitian lanjutan terkait media pembelajaran tiga dimensi.

G. Definisi Istilah

Supaya dapat membentuk pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses penerjemahan desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Pengembangan dimulai dari sebuah perencanaan yang matang dan kemudian dituangkan pada sebuah desain.

2. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat menyalurkan informasi, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan penerima pesan, serta mendorong terwujudnya proses belajar pada peserta didik. Media pembelajaran tiga dimensi adalah media pembelajaran yang wujudnyanya dapat dilihat dari semua arah pandang, sehingga memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Definisi lain dari media pembelajaran tiga dimensi adalah kumpulan media pembelajaran yang tidak memiliki proyeksi, sehingga penyajian media pembelajaran tiga dimensi secara virtual dapat berwujud benda asli yang masih hidup, benda asli yang sudah mati, atau benda tiruan dari benda asli.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan suatu materi dari beberapa mata pelajaran yang berbeda menjadi suatu tema

pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih baik dan bermakna.

4. Kesenian Daerah dan Makanan Khas Daerah Provinsi Jawa Timur

Kesenian daerah adalah suatu unsur kesenian yang menjadi ciri khas atau bagian yang hidup di masyarakat pada suatu tempat atau daerah tertentu. Kesenian daerah sering disebut dengan kesenian tradisional. Provinsi Jawa Timur memiliki kesenian daerah yang beragam, seperti Tari thengul, Tari Remo, Ludruk, Reog, wayang kulit, dan lain-lain. Makanan khas daerah adalah makanan yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat pada daerah tertentu dan cocok dengan lidah masyarakat di daerah tersebut. Makanan khas daerah provinsi Jawa Timur antara lain adalah Soto Lamongan, Pecel Madiun, Lontong Balap, sate Madura, dan lain-lain. Kesenian daerah dan makanan khas daerah menunjukkan suatu karakteristik daerah, sehingga harus dilestarikan. Perbedaan kesenian daerah dan makanan khas daerah harus dijunjung tinggi dan dihormati. Oleh karena itu, tidak diperbolehkan menyatakan bahwa kesenian daerah dan makanan khas daerah tertentu lebih baik atau lebih tinggi dari daerah lainnya. Keanekaragaman kesenian daerah dan makanan khas daerah merupakan kekayaan bangsa yang harus dilestarikan untuk kemajuan bersama.