

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Pendidikan diharapkan dapat membentuk manusia yang berkualitas tinggi dan berilmu pengetahuan tinggi. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan nasional merupakan sesuatu yang harus dicapai oleh lembaga-lembaga pendidikan baik dari manajemen sekolah, kurikulum dan guru. Pendidikan diberbagai daerah indonesia masih menekankan pada substansi materi dan output yang diharapkan dengan strategi pembelajaran yang masih konvensional.

Kegiatan pembelajaran disekolah yang hanya terpusat pada guru, mengakibatkan kurang efektif dan kurang mencapai sasaran pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai upaya harus dilakukan untuk mencapai kegiatan belajar yang efektif, terarah dan bermanfaat, khususnya pada pembelajaran Tema 7 kelas 4 materi tentang keragaman budaya Indonesia pakaian adat. Berdasarkan hasil wawancara beberapa sekolah di kabupaten Bojonegoro yang dilakukan mulai tanggal 5 Oktober

sampai tanggal 10 Oktober 2020 dengan guru kelas IV, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran Tema 7 pada 3 sekolah yaitu SDN Nglumber I, SDN Nglumber II, dan SDN Sobontoro II pada saat proses pembelajaran berlangsung karakteristik siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung berbeda-beda ada siswa yang cepat untuk menangkap materi, dan ada siswa yang berbicara dengan temannya sendiri. Proses belajar yang hanya menggunakan metode ceramah serta menggunakan media dari karton yang ditempel di dinding serta mengandalkan buku siswa mengakibatkan proses belajar siswa tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran dapat membantu untuk menyampaikan materi kepada siswa dan melatih daya ingat siswa sendiri melalui pengerjaan soal-soal. Namun, pada Tema 7 materi keragaman budaya Provinsi Jawa Timur hanya berupa tulisan diatas karton dan kurang dapat menunjang pemahaman siswa. Guru dapat melakukan pembelajaran yang bersifat konkret dengan menggunakan media pembelajaran, dengan kondisi tersebut peneliti bermaksud melakukan inovasi dalam pembelajaran Tema 7 materi keragaman budaya Provinsi Jawa Timur menggunakan media multimedia interaktif. Media ini dapat membuat siswa belajar sambil bermain serta dapat melatih daya ingat siswa untuk memahami keragaman budaya yang ada di Provinsi Jawa Timur.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa yang diperoleh dengan memberikan angket kepada siswa kelas IV SD Negeri Sobontoro II dapat diketahui bahwa dari 15 siswa terdapat 7 siswa yang merasa kesulitan pada materi keragaman budaya dan lebih menyukai materi pelajaran lain. Media belajar yang biasa digunakan di kelas hanya buku siswa (paket) dan LKS yang kebanyakan berisi soal – soal latihan serta materi yang ditampilkan kurang menarik sehingga minat belajar siswa pada pelajaran tema 7 masih kurang. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan beberapa alternatif yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat belajar sekaligus terlibat langsung dalam

proses pembelajaran, hal ini dapat membuat minat siswa bertambah sehingga siswa dapat aktif dan belajar menjadi menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan suatu komponen dalam menerima informasi guna merangsang pikiran, perasaan, dan mendorong terjadinya proses belajar. Pada dasarnya anak berusia 6-12 tahun. Menurut Piaget anak pada tahap ini memiliki pengembangan kognitif operasional kongkret yaitu otaknya sudah mampu beroperasi dengan baik khususnya mengenai segala sesuatu yang kongkret. Sehingga pada tahap ini, untuk membuat siswa siswa dapat berpikir abstrak masih membutuhkan media untuk sumber pembelajaran.

Miarso (dalam Musfiqon 2012:27) media pembelajaran adalah sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu sebuah media yang bisa dikombinasikan dengan permainan. Melalui media permainan diharapkan siswa dapat memperoleh kesenangan tanpa adanya paksaan, sehingga siswa akan merasa senang belajar, meningkatkan minat anak terhadap topik yang akan dipelajari, dan dapat meningkatkan semangat anak untuk belajar. Selain itu media permainan juga memberikan pengalaman nyata dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Media Pakaian Adat (PADAT) ini dapat diterapkan pada kelas IV Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 dengan materi Ragam Pakaian adat di Jawa Timur. Pada materi tersebut terdapat muatan materi Bahasa Indonesia dimana siswa menggali pengetahuan baru pada teks Ragam Pakaian adat di Indonesia. Pada Muatan materi PPKN siswa mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman pakaian adat di Jawa Timur. Sedangkan pada materi IPS siswa mengidentifikasi keragaman pakaian adat beserta pengelompokan wilayah di Jawa Timur.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan media multimedia interaktif agar memudahkan siswa dalam belajar Tema 7 materi keragaman budaya. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur PADAT (Pakaian Adat) Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 Di SDN Sobontoro II Kecamatan Balen”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media Pengembangan Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur PADAT (Pakaian Adat) Berbasis Multimedia Interaktif pembelajaran kelas IV tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 ditinjau dari validitas ahli?
- 2) Bagaimana keefektifan pengembangan media Pengembangan Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur PADAT (Pakaian Adat) Berbasis Multimedia Interaktif pembelajaran kelas IV tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar?
- 3) Bagaimana kemenarikan pengembangan media Pengembangan Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur PADAT (Pakaian Adat) Berbasis Multimedia Interaktif pembelajaran kelas IV tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 ditinjau dari respon angket siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kevalidan pengembangan media Pengembangan Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur PADAT (Pakaian Adat) Berbasis Multimedia pembelajaran kelas IV tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 di tinjau dari validitas ahli.

- 2) Mendeskripsikan keefektifan pengembangan media Pengembangan Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur PADAT (Pakaian Adat) Berbasis Multimedia pembelajaran kelas IV tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 di tinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar.
- 3) Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur PADAT (Pakaian Adat) Berbasis Multimedia pembelajaran kelas IV tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 di tinjau dari angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran yang di modifikasi menggunakan Multimedia. Peneliti menamai media pembelajaran dengan nama Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur (PADAT) .Permainan tersebut dapat digunakan sebagai media siswa untuk bermain sambil belajar pada materi keberagaman budaya pakaian adat. Cara melakukan permainan Media Keberagaman Budaya (PADAT) yaitu siswa disediakan aplikasi dan ditampilkan pada proyektor. Siswa bermain menggunakan laptop maupun Handphone. Siswa membuka aplikasi tersebut. Dalam permainan ini ada beberapa pertanyaan yang disertai gambar. Jadi seperti pada soal pertama pertanyaannya menunjukkan pakaian adat Bojonegoro, maka siswa harus memilih gambar yang memakai pakaian adat Bojonegoro. Jika jawaban benar maka akan dilanjutkan ke pertanyaan selanjutnya, tetapi jika salah ada suara tertentu dan siswa tidak bisa melanjutkan harus memulai dari awal.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Peneliti memberikan batasan - batasan penelitian pengembangan untuk memberikan gambaran arah dari penelitian ini, batasan-batasan penelitian ini adalah materi pokok yang dikembangkan dalam produk pengembangan hanya pada materi keberagaman budaya pakaian adat pada Provinsi Jawa Timur.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan dari permasalahan yang dikemukakan diatas adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi Sekolah, dengan adanya Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur PADAT (Pakaian Adat) Berbasis Multimedia Interaktif pembelajaran kelas IV tema 7 ini diharapkan dapat:
 - a) Memberikan sumbangan positif untuk menjadi masukan bagi pihak sekolah.
 - b) Digunakan sebagai media alternatif disekolah.
- 2) Bagi Guru, dengan adanya adanya Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur PADAT (Pakaian Adat) Berbasis Multimedia Interaktif pembelajaran kelas IV tema 7 ini diharapkan dapat:
 - a) Digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa dalam pembelajaran.
 - b) Membantu guru untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi Siswa, dengan adanya adanya Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur PADAT (Pakaian Adat) Berbasis Multimedia Interaktif pembelajaran kelas IV tema 7 ini diharapkan dapat:
 - a) Memahami materi keragaman budaya Provinsi Jawa Timur pakaian adat.
 - b) Bermain sambil belajar.
 - c) Memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.
 - d) Meningkatkan minat juga motivasi belajar kelas IV tema 7 materi keberagaman budaya Indonesia pada Provinsi Jawa Timur.
- 4) Bagi pengembang, dengan adanya adanya Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur PADAT (Pakaian Adat) Berbasis Multimedia Interaktif pembelajaran kelas IV tema 7 ini diharapkan dapat:

- a) Menambah pengetahuan dan sarana dalam mengembangkan media.
- b) Menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.
- 2) Media Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur PADAT (Pakaian Adat) Berbasis Multimedia Interaktif pembelajaran kelas IV tema 7 adalah sebuah media yang mengkolaborasikan permainan dengan teknik modern yaitu Multimedia.

Pakaian adat adalah salah satu keragaman budaya Indonesia yang harus dipahami dan harus diketahui seluruh rakyat Indonesia