

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi adanya proses interaksi, baik faktor internal yang datang dari dalam individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan sekitarnya. Tugas dari pendidik yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa (Mulyasa, 2008:35). Pembelajaran berpusat pada peserta didik, dimana dalam perspektif pembelajaran, guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya, sehingga peserta didik merupakan subjek pembelajaran (Agus S, 2014:13). Maka dari itu guru juga harus mampu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, variatif dan inovatif untuk merangsang kreatifitas dan aktivitas siswa ketika kegiatan pembelajaran. Berkaitan dengan itu maka diberlakukannya kurikulum 2013 yang mana pembelajarannya sudah berpusat pada tematik.

Pembelajaran tematik adalah sebuah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menggabungkan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi siswa (Malawi dan Kadarwati, 2017:9). Dengan pembelajaran tematik, siswa dapat membangun hubungan antara satu pengalaman dan pengalaman yang lainnya atau pengetahuan dengan pengetahuan lainnya atau antara pengetahuan dan pengalaman sehingga pembelajaran yang dilakukan akan menarik (Kadir dan Asrohah, 2014:47).

Pembelajaran tema disusun berdasarkan tema-tema tertentu untuk dikaitkan dengan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Agar pembelajaran tematik menarik hendaknya tematik dikemas dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa ketika pembelajaran. Sehingga nantinya dapat tercipta suasana belajar yang mendukung untuk siswa mencerna dan memahami materi apa yang dipelajari. Guru harus kreatif dalam menentukan media pembelajaran untuk membantu pengetahuan dan pemahaman siswa agar pembelajaran lebih bermakna dan pengetahuan siswa bertambah (Mar'atussholihah, 2019:254).

Kreatifitas dari seorang guru dapat ditunjukkan melalui sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi pada saat pembelajaran dari guru kepada siswa untuk memudahkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Wiratmojo, P dan Sasonohardjo (2002) penggunaan media pembelajaran pada proses pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi materi dari pembelajaran yang berlangsung pada saat itu. Guru diharapkan lebih kreatif ketika proses pembelajaran dan mengetahui metode yang tepat untuk digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Salah satunya adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Menurut Musfiquon, dkk (2012:149) pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dapat mengganti atau memenuhi kekurangan dari media sebelumnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi juga memudahkan siswa dalam memahaminya. Salah satu media yang dapat mempermudah bagi guru dan siswa untuk memahami materi agar siswa tidak berfikir secara abstrak dan salah

dalam pembelajaran serta dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa adalah media tiga dimensi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 26 Oktober 2021 telah dilakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru dan siswa UPT SD Negeri 74 Gresik. Dimana dari hasil wawancara Kepala sekolah disebutkan bahwa kurangnya pengembangan media di sekolah oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan guru pada saat wawancara, bahwa selama ini guru sudah menggunakan media ketika pembelajaran, namun media pembelajaran yang selalu digunakan guru adalah media pembelajaran dua dimensi seperti poster dan gambar yang dibuat sendiri. Pada saat pembelajaran metode yang digunakan hanya metode ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran tersebut kurang menarik minat belajar siswa ketika di kelas. Pernyataan tersebut dapat dilihat dari hasil angket kebutuhan siswa dimana dari 28 jumlah keseluruhan siswa di kelas, 24 siswa menyatakan kurang antusias pada saat pembelajaran dengan hasil presentase 14%. Lalu dilihat dari hasil belajar siswa masih banyak siswa dengan nilai dibawah KKM dengan hasil presentase sebanyak 69% yang dinyatakan tidak tuntas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran visual tiga dimensi damar kurung ceria yang berbasis kearifan lokal Gresik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada saat pembelajaran. Kearifan lokal perlu ditanamkan kepada anak sejak berada dibangku sekolah dasar agar kebudayaan lokal tetap ada meski zaman telah berubah. Didukung dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mahdani (2019), hasil dari penelitian tersebut menunjukkan hasil uji coba produk dari hasil belajar siswa mencapai presentase 100% masuk dalam kategori sangat efektif dengan tingkat presentase

kemenarikan media pembelajaran 92,5% sangat menarik. Persamaan yang terdapat pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama mengembangkan media tiga dimensi berbentuk *box*. Sedangkan perbedaannya terdapat pada materi media dimana pada media sebelumnya terdapat peta terdiri dari 6 provinsi, sedangkan penelitian ini ditambahkan kearifan lokal dan berfokus pada kearifan lokal Gresik. Lalu pada media di penelitian sebelumnya belum terdapat audio didalamnya, sedangkan penelitian yang akan digunakan akan ditambahkan audio pada media pembelajarannya.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Muhardini dan Rahman (2020). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil uji coba lapangan pencapaian dari produk media diperoleh rata-rata presentase sebesar 94,2%. perbedaan yang terdapat pada penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang saya teliti ada pada tema yang digunakan adalah tema 1 sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah pada tema 7, lalu pada konsep media nya yang meskipun sama sama menggunakan box namun penelitian yang telah digunakan medianya menggunakan box hanya sebagai tempat atau wadah bagi media yang akan digunakan fungsinya seperti pada kotak kit IPA. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan box digunakan sebagai wadah media dan sekaligus tempat untuk memperagakan media. Lalu persamaannya adalah media yang digunakan berupa box dan materi tentang keragaman budaya di Indonesia.

Menanggapi permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Damar Kurung Ceria Berbasis Kearifan Lokal Tema 7 Subtema 1 Kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran damar kurung ceria berbasis kearifan lokal Gresik untuk siswa kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik ditinjau dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran?
2. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran damar kurung ceria berbasis kearifan lokal Gresik pada tema 7 subtema 1 kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik sesuai dengan angket respon siswa dan angket respon guru?
3. Bagaimanakah keefektifan penerapan media pembelajaran damar kurung ceria berbasis kearifan lokal pada tema 7 subtema 1 kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran damar kurung ceria berbasis kearifan lokal Gresik pada tema 7 subtema kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran damar kurung ceria berbasis kearifan lokal Gresik pada tema 7 subtema kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik yang menarik ditinjau dari angket respon siswa dan angket respon guru.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran damar kurung ceria berbasis kearifan lokal Gresik pada tema 7 subtema 1 kelas IV UPT SD Negeri 74

Gresik yang efektif ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media ini terbuat dari triplek yang dibentuk menjadi sebuah box koper. Box tersebut berukuran panjang 47,5 cm dan lebar 32 cm. Didalam box tersebut terdapat alat miniatur dan stik peraga, lagu daerah, teks bacaan untuk menjelaskan setiap masing masing Kearifan lokal. Selanjutnya ketika box tersebut dibuka maka terdapat sebuah damar kurung yang berdiri. Damar kurung terbuat dari kayu yang dipotong kecil memanjang yang dibuat untuk setiap sudut-sudutnya sehingga berbentuk persegi, dan sebuah mika bergambarkan kearifan lokal Gresik.

Pada damar kurung tersebut juga dilengkapi lampu kecil didalam nya seperti damar kurung pada umumnya. Pada alas koper atau di bagian bawah damar kurung terdapat miniatur dan boneka mini. Lalu terdapat 2 buah lubang, lubang satu digunakan untuk menancapkan stik, lubang dua berfungsi sebagai tempat sebuah kertas yang berisikan penjelasan mengenai kearifan lokal tersebut (teks informasi), lubang ke tiga sebagai tempat audio musik lagu-lagu daerah.

E. Batasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya dilakukan di UPT SD Negeri 74 Gresik Kelas IV.
2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran damar kurung ceria berbasis kearifan lokal untuk kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik.
3. Media damar kurung ceria yang dikembangkan memuat tema 7 subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.
4. Media yang akan dikembangkan yaitu untuk kelas IV UPT SD Negeri 74 Gresik.

5. Peningkatan hasil belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran damar kurung ceria berbasis kearifan lokal pada tema 7 subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah sertatujuan yang ingin dicapai maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pemikiran atau memperluas konsep dan menambah wawasan pengetahuan akan pengembangan media pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku menjadi media yang menarik dalam upaya peningkatan kualitas dan mutu pendidikan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi dan masukan positif bagi guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mudah difahami oleh siswa.

- b. Bagi siswa

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru untuk meningkatkan semangat belajar serta pemahaman siswa dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

- c. Bagi Sekolah

Media pembelajara ini dapat sebagai dijadikan literatur bagi media pembelajaran di sekolah tersebut.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menyampaikan pesan atau materi melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan juga kemauan dari diri siswa sehingga bisa membangkitkan proses belajar untuk menambah informasi baru bagi siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Dari klasifikasi media menurut para ahli, media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan alat indra manusia yaitu media visual, audio dan audio visual. Dalam konteks penelitian ini, media yang akan digunakan adalah media pembelajaran berbentuk visual.

2. Media Pembelajaran damar kurung ceria

Media Pembelajaran damar kurung ceria adalah media dengan jenis visual tiga dimensi. Pada media pembelajaran damar kurung ceria dikembangkan dengan dilengkapi sebuah box menggunakan bahan dasar kayu triplek yang dibentuk seperti sebuah balok. Dimana di dalamnya terdapat damar kurung dan miniatur lainnya

3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan gambaran hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai rancangan kehidupan yang berbentuk aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal untuk menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka.

