

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk individu, sosial dan warga Negara perlu mengembangkan diri untuk berada di tengah-tengah masyarakat, apalagi diikuti adanya reformasi yang menuntut adanya perubahan disegala bidang kehidupan manusia, baik dalam bidang politik, sosial, maupun budaya. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan meningkatkan wawasan kemampuan daya pikir dan pemahaman terhadap sesuatu yang dialami dan dihadapi dalam kehidupannya, salah satunya dengan melewati jalur pendidikan.

Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilakukan manusia untuk mengembangkan potensi-potensi yang selama ini dimilikinya. Pendidikan ini menjadi salah satu alternatif utama yang mampu digunakan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak bangsa agar menjadi lebih berkualitas. Berbagai partisipasi yang diberikan keluarga maupun masyarakat itu juga dapat menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak bangsa dalam dunia pendidikan, dan diharapkan potensi tersebut menjadi lebih baik dan berkualitas dari sebelumnya. Selain keluarga dan masyarakat, gurupun juga sangat berperan penting dalam mengembangkan potensi anak.

Pemerintah Indonesia telah mengatur pengertian dan tujuan pendidikan dalam Undang-undang sistem pendidikan no. 20 tahun 2003. Pendidikan yang dilakukan oleh seorang peserta didik akan berujung pada sebuah pembentukan sikap,

pengembangan kecerdasan intelektual, serta pengembangan keterampilan peserta didik sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Terdapat perubahan pandangan akibat dari era global antara lain: perubahan dari pandangan kehidupan masyarakat lokal ke masyarakat global, perubahan kohesi sosial menjadi partisipasi demokratis dan perubahan dari pertumbuhan ekonomi ke perkembangan kemanusiaan (Mulyasa, 2017:2). Adanya pandangan tersebut, pemerintah berupaya untuk merancang serta mengimplementasikan berbagai rancangan pelaksanaan pendidikan, salah satunya adalah kurikulum.

Kurikulum yang ada di Indonesia sekarang terus mengalami perubahan, tujuannya agar menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sekarang ini, Indonesia menerapkan kurikulum 2013 dalam sebuah pembelajaran baik ditingkat sekolah dasar maupun ditingkat sekolah menengah. Kurikulum 2013 merupakan suatu program pembelajaran yang berasal dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah (Kadir, 2014 : 1). Kunci sukses pelaksanaan Kurikulum 2013 yang berkaitan dengan kepemimpinan kepala sekolah, kreativitas guru, aktivitas peserta didik, sosialisasi, fasilitas, sumber belajar, lingkungan yang kondusif akademik, dan partisipasi warga sekolah (Mulyasa, 2017 : 39). Guru memiliki peran penting dalam terlaksananya Kurikulum 2013 dan berhasil-tidaknya membimbing siswa dalam proses belajar mengajar. Tugas seorang guru tidak hanya menjadi penyampai informasi saja, tetapi seorang guru juga harus bisa menjadi fasilitator buat peserta didiknya. Seorang guru harus memiliki kreativitas dalam memberikan pelayanan dan

kemudahan belajar kepada seluruh peserta didiknya agar peserta didik dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, penuh semangat, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Adapun strategi yang dapat dilakukan oleh seorang guru agar pembelajaran menjadi menyenangkan yaitu dengan mendesain media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi serta nilai-nilai yang termuat didalam setiap tema, subtema, maupun pembelajaran.

Menurut Musfiqon (2011 : 28), mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar yang terjadi di kelas untuk menyelesaikan masalah ataupun untuk mencapai tujuan pembelajaran (Satrianawati, 2017 : 6). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa saat proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, siswa lebih mudah dalam memahami materi yang sifatnya abstrak dan sulit dijelaskan secara verbal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di UPTD SDN Bilaporah 3 Bangkalan sudah menerapkan Kurikulum 2013. Di UPTD SDN Bilaporah 3 Bangkalan sudah memiliki beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang ada di UPTD SDN Bilaporah 3 Bangkalan rata-rata media pembelajaran khusus mata pelajaran IPA, sedangkan untuk pembelajaran IPS hanya berupa globe, gambar peta dan gambar

para pahlawan yang ditempel di setiap dinding kelas. Sehingga masalah yang dihadapi guru di UPTD SDN Bilaporah 3 Bangkalan yaitu kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPS. Guru hanya menggunakan buku paket, ataupun buku siswa saja dalam menjelaskan materi pembelajaran, hal ini yang akan mengakibatkan minat siswa untuk belajar kurang. Buku yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang sesuai dengan karakteristik siswa SD karena terlalu banyak teks terutama pada pelajaran IPS materi keragaman budaya Madura.

Pada kelas IV Semester Ganjil, Tema 1 Subtema 1 yang membahas tentang keragaman budaya yang mana lebih tepatnya pada materi keragaman budaya yang ada di Madura. Materi keragaman budaya ini biasanya yang dipelajari adalah keragaman budaya yang ada di setiap provinsi. Melalui materi keragaman budaya, siswa bisa mendapatkan wawasan yang lebih luas tentang kebudayaan yang ada di setiap provinsi, tetapi siswa tidak bisa merasakannya secara langsung kebudayaan tersebut. Selain itu, siswa juga kurang mengetahui kebudayaan yang ada di daerahnya sendiri, khususnya di Madura. Padahal keragaman budaya yang ada di Madura ini sangat banyak. Salah satu cara yang tepat untuk menyampaikan materi tentang keragaman budaya Madura yaitu dengan menggunakan media pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media yang tepat untuk menyampaikan materi adalah dengan menggunakan media Asah Otak atau biasa disebut dengan teka-teki silang. Oleh karena itu, media Asah Otak bisa menjadi salah satu cara yang dapat

digunakan guru untuk membantu siswa dalam memahami materi keberagaman budaya Madura.

Asah Otak atau biasa disebut Teka-Teki Silang yaitu permainan kata yang populer dan memperkaya kosakata para siswa (Setyawan, 2015 : 290). Menurut Tarigas (2014 : 3) mengatakan bahwa teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk . Asah Otak atau Teka-teki silang ini kebanyakan dibuat dalam bentuk *macromedia*, yang mana dalam proses penyampaian harus menggunakan hp ataupun laptop. Namun, disini berbeda media pembelajaran Asah Otak yang disajikan dalam bentuk kongkret, siswa dapat menyentuh langsung media tersebut. Hal ini dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Hal tersebut juga didukung dengan adanya penelitian tentang Asah Otak atau disebut juga dengan teka-teki yang sudah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Aries Oktavia (2018) pada materi struktur bunga dan fungsinya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang mendapatkan presentase kevalidan sebesar 87,33%, keefektifan media mendapatkan presentase sebesar 85%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media teka-teki silang efektif digunakan dalam proses pembelajaran, dan hasil angket respon siswa secara keseluruhan menunjukkan respon positif terhadap media pembelajaran teka-teki silang. Penelitian tentang teka-teki silang juga dilakukan oleh Dinul Afwah Agustiyani (2016) dengan judul penelitian Pengembangan Media Permainan Teka-teki Silang

Bergambar Berbasis Macromedia Flash untuk Menambah Kosakata Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD di Kota Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajarannya mendapatkan persentase kevalidan dari hasil validasi media sebesar 85,93%, dan hasil validasi dari ahli materi sebesar 67,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Jawa di SD. Pengembangan media teka-teki silang ini dilakukan kembali oleh Teodora Dara Tarigas, dkk. (2014) materi struktur atom. Pada penelitian ini menghasilkan tingkat kelayakan media sebesar 86,6% dengan kriteria sangat tinggi dan hasil belajar siswa dari tiga sekolah diperoleh dua dari tiga sekolah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *crossword puzzle chemistry* (CROPChem) sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *crossword puzzle chemistry* (CROPChem).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Asah Otak IPS Tentang Keragaman Budaya Madura Kelas IV Tema 1 Subtema 1 UPTD SDN Bilaporah 3 Bangkalan”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media Asah Otak IPS yang valid pada pembelajaran IPS Kelas IV UPTD SDN Bilaporah 3 Bangkalan di tinjau dari hasil validasi ahli.

2. Mengembangkan media Asah Otak IPS yang menarik pada pembelajaran IPS Kelas IV UPTD SDN Bilaporah 3 Bangkalan materi keragaman budaya Madura di tinjau dari hasil angket respon siswa.
3. Mengembangkan pengembangan media pembelajaran Asah Otak IPS yang efektif pada pembelajaran IPS Kelas IV UPTD SDN Bilaporah 3 Bangkalan materi keragaman budaya Madura di tinjau dari hasil belajar siswa, lembar aktivitas guru, dan lembar aktivitas siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran Asah Otak dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Asah Otak dibuat dari papan kayu yang dilapisi stiker.
2. Warna dasar setiap satu media Asah Otak ini diberi gambar kebudayaan Madura.
3. Isi dari media pembelajaran Asah Otak hanya mencakup beberapa kebudayaan yang ada di Madura (Tarian Madura, Batik Madura, Lagu Daerah Madura, Alat Musik dan Upacara Adat yang ada di Madura).
4. Kunci jawaban dari media Asah Otak IPS ini dengan menggunakan Kartu Kuartet, yang mana pada setiap kartu terdapat satu gambar sesuai jawaban yang diinginkan. Selain itu, untuk kunci jawaban lagu daerah Madura tidak menggunakan kartu kuartet, melainkan menggunakan suara lagu , yang mana lagu tersebut sudah disediakan di satu buah kotak lagu.
5. Bahan yang digunakan untuk pembuatan kartu kuartet yaitu dari MDF ukuran A4, dan kotak lagunya berasal dari triplek yang dibentuk kotak.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Menambah kajian studi pengembangan media pembelajaran.
- b. Membuktikan bahwa media Asah Otak dapat digunakan sebagai media interaktif untuk menyampaikan informasi mengenai materi yang dipelajari kepada siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Mempermudah siswa dalam mempelajari tentang keragaman budaya Madura.
- b. Menarik minat belajar siswa mengenai materi keragaman budaya Madura.

3. Bagi Guru

- a. Media Asah Otak dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran dengan menyenangkan kepada siswa.
- b. Menambah koleksi media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran Asah Otak adalah sebagai berikut :

1.5.1 Asumsi Penelitian

1. Media Asah Otak dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada pembelajaran tentang keragaman budaya Madura.
2. Media Asah Otak dilengkapi dengan gambar yang ada dipapannya membuat siswa lebih antusias dalam belajar, selain itu juga dilengkapi gambar dan suara lagu Madura yang ada di kartu kuartetnya untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru sehingga dapat berdampak pada hasil belajarnya.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran Asah Otak ini hanya terbatas pada mata pelajaran IPS Kelas IV Semester Gasal, Tema 1, Subtema 1 materi Keragaman Budaya Madura.
2. Penjelasan materi kebudayaan Madura yang ada di media Asah Otak terbatas mulai dari kebudayaan tarian Madura, batik Madura, lagu daerah Madura, dan tempat wisata religious yang ada di Madura.
3. Media pembelajaran Asah Otak IPS hanya dapat digunakan sebagai media bermain saja, untuk penjelasan konsep dari materinya tidak ada.
4. Hasil belajar terbatas hanya pada penilaian kognitif saja.

1.6 Definisi Operasional

1. Kurikulum 2013 adalah suatu program pembelajaran yang tersusun dari beberapa tema, didalam tema tersebut terdapat beberapa mata pelajaran

yang saling dikaitkan satu sama lain, dan kurikulum 2013 ini merupakan kurikulum yang dapat membentuk karakter siswa melalui keterampilan-keterampilan yang diterapkan saat proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membantu guru dalam menyampaikan sebuah informasi kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Asah Otak / Teka-teki Silang adalah sebuah permainan yang harus mengisi sebuah kotak-kotak kosong dengan kata-kata sesuai dengan petunjuk yang diberikan.