

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wisata edukasi atau *edutourism* adalah program dimana wisatawan bepergian ke suatu tempat dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan langsung pada objek wisata yang akan dikunjungi. Dalam situasi ini, lebih mudah untuk memahami proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran dalam ruangan yang ketat dan formal secara berlebihan merupakan salah satu unsur yang menyebabkan munculnya wisata edukasi antara lain mempelajari sejarah, seni, dan budaya apa saja yang ada khususnya di Madura (Wijayanti, 2019:2).

Madura terletak di sebelah timur pulau Jawa terdiri dari beberapa kabupaten. Salah satunya Kabupaten Bangkalan, Kabupaten Bangkalan menjadi gerbang utama Pulau Madura. Destinasi wisata pilihan di Jawa Timur baik dari keindahan alam seperti bukit kapur, gunung geger, wisata kuliner seperti nasi serpang, tajin sobih, wisata batik di Tanjung Bumi, wisata budaya seperti Museum Cakraningrat berisi peninggalan raja-raja Cakraningrat (Suryadi, 2019:41).

Museum Cakraningrat digunakan untuk menyimpan benda-benda sejarah kerajaan terdahulu dan sekarang menjadi tempat edukasi untuk melestarikan serta menambah wawasan pengetahuan mengenai peninggalan sejarah di Bangkalan (Alvia, 2018:143). Pada Museum Cakraningrat banyak mengoleksi benda-benda bersejarah diantaranya alat musik tradisional

meliputi bedug, saronen, kluncing, gendang, rebab, tabuwan se lajhing, tabuwan ratna dumlah, tabuwan senen (car balih), ginggung, dan kentungan.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Sabtu, 17 September 2022 di SDN Patereman 2 Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan bahwa: (1) SDN Patereman 2 lokasi nya berada di Jl. Raya Dharih No.62, Mendris, Patereman, Kecamatan Modung, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur. (2) Terdapat 6 ruang kelas (3) Terdapat 1 perpustakaan (4) Fasilitas yang disediakan yaitu listrik yang berasal dari PLN untuk membantu kegiatan pembelajaran. (5) Sarana prasarana saat kegiatan pembelajaran terkadang menggunakan proyektor pada pembelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran lanjutan pada hari Sabtu, 7 Januari 2023 di SDN Patereman 2 Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan bahwa: (1) Guru dalam menjelaskan materi hanya berpatokan pada buku pegangan guru dan buku siswa. (2) Metode pembelajaran menggunakan metode ceramah, penugasan dan diskusi. (3) Media pembelajaran menggunakan buku pegangan guru dan buku pegangan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah pada hari Sabtu, 17 September 2022 bahwa: (1) SDN Patereman 2 menyelenggarakan program literasi membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai agar dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, (2) Aturan yang ada di sekolah bahwa siswa tidak boleh membawa handphone ke sekolah, (3) Kepala sekolah menyarankan untuk mengambil penelitian pada kelas IV karena hasil belajarnya kurang optimal yaitu 40% yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan

Minimum) dari 26 siswa yaitu 10 siswa dari 26 siswa yang tidak mencapai KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada hari Sabtu, 17 September 2022, (1) fasilitas sekolah menyediakan LCD proyektor yang digunakan guru dalam menjelaskan materi dan hanya memanfaatkan video di ambil dari Youtube, (2) Sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku siswa dan tidak ada sumber belajar lain, (3) siswa kesulitan pada muatan IPS terkait budaya, guru menyampaikan bahwa siswa terkait budaya nya sendiri masih bingung, apalagi budaya yang dicontohkan pada buku siswa yang menjelaskan secara umum, padahal budaya mereka terkait Madura saja mereka masih belum mengetahui, (4) siswa tidak pernah berkunjung ke Museum Cakraningrat dikarenakan lokasinya yang jauh.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa pada hari Jum'at, 23 September 2022 yang disebar kepada 26 siswa di kelas IV hasil nya di peroleh, (1) 100% siswa menyukai gaya belajar visual, (2) 100% siswa senang belajar dengan menggunakan tulisan, (3) 95% siswa senang belajar dengan melihat gambar, (4) 15% siswa mengetahui alat musik tradisional apa saja yang ada di Kabupaten Bangkalan, (5) 4% siswa pernah ke museum. (6) 100% siswa senang belajar menggunakan buku yang berisi materi ajar, cerita, Tanya jawab, ada kunci jawabannya. Dari persentase di atas dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai buku pelajaran yang berisi tulisan dan gambar dengan menggunakan gaya belajar visual. Siswa tidak pernah berkunjung ke museum hanya belajar menggunakan buku tema yang bersifat umum serta kurangnya pengetahuan mengenai alat musik tradisional apa saja yang ada di Kabupaten Bangkalan.

Siswa senang belajar menggunakan buku yang berisi materi ajar, cerita, Tanya jawab, dan ada kunci jawabannya.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu dikembangkannya sumber belajar lain yang digunakan siswa, sumber belajar lain yaitu terkait wisata edukasi di Museum Cakraningrat Bangkalan. Alasan memilih wisata edukasi Museum Cakraningrat dikarenakan berdasarkan angket kebutuhan peserta didik yang disebarkan pada siswa kelas IV ditemukan bahwa peserta didik tidak pernah berkunjung ke museum dikarenakan lokasinya yang terlalu jauh, dengan jarak 47 km dan ditempuh dalam waktu 2 jam sehingga kunjungan peserta didik dari SDN Patereman 2 ke Museum Cakraningrat dapat menjadi hambatan. Materi pada modul hanya menggunakan 2 pembelajaran dikarenakan pada isi dari Museum Cakraningrat merupakan keragaman-keragaman budaya yang berfokus pada muatan IPS, dan pada muatan IPS terdapat pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 5.

Isi dalam Museum Cakraningrat lengkap, mulai dari peninggalan-peninggalan sejarah, alat musik tradisional, nama raja-raja yang ada di kabupaten Bangkalan dan lain-lain. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru menyampaikan bahwa peserta didik kesulitan pada muatan IPS terkait budaya, karena terkait budaya di Bangkalan sendiri masih bingung, apalagi budaya yang dicontohkan pada buku siswa yang menjelaskan secara umum, padahal budaya mereka terkait Madura mereka masih belum mengetahui dan pelaksanaan pembelajaran tematik di SDN Patereman 2 pelajaran Matematika masuk ke tematik juga.

Peneliti ingin mengembangkan modul karena modul merupakan sumber belajar yang membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya modul ini, peserta didik dapat mengetahui mengenai Museum Cakraningrat melalui modul untuk memvisualkan isi dari Museum Cakraningrat berupa bahan ajar cetak modul kepada peserta didik dikarenakan lokasinya yang terlalu jauh dan Museum Cakraningrat merupakan potret yang didalamnya berisi alat-alat musik tradisional, peninggalan sejarah, benda-benda cagar budaya dan lain-lain.

Kelebihan modul yaitu dapat dipelajari siswa secara mandiri didalamnya menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diamati secara langsung dengan menunjukkan gambar-gambar yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Kosasih, 2021:18). Modul digunakan untuk memudahkan kegiatan belajar dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan bahasa yang mudah difahami. Modul disusun secara sistematis menarik agar memotivasi untuk belajar mandiri. Dalam modul tersebut berisi unsur-unsur yang ada di dalam modul antara lain: petunjuk untuk pendidik dan peserta didik, lembar kegiatan peserta didik, lembar kerja peserta didik, kunci lembar kerja peserta didik, latihan soal, kunci jawaban latihan soal, dan lembar evaluasi.

Alasan tidak menggunakan e-modul dikarenakan pada sekolah SDN Patereman 2 tidak memperbolehkan membawa handphone. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Modul Berbasis Edukasi Wisata Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SDN Patereman 2”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan sebuah modul berbasis edukasi wisata Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan pada tema 1 subtema 1 kelas IV SDN Patereman 2 yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan sebuah modul berbasis edukasi wisata Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan pada tema 1 subtema 1 kelas IV SDN Patereman 2 yang efektif?
3. Bagaimana mengembangkan sebuah modul berbasis edukasi wisata Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan pada tema 1 subtema 1 kelas IV SDN Patereman 2 yang menarik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka terdapat tujuan penelitian pengembangan yaitu:

1. Untuk Mengembangkan sebuah modul berbasis edukasi wisata Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan pada tema 1 subtema 1 kelas IV SDN Patereman 2 yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk Mengembangkan sebuah modul berbasis edukasi wisata Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan pada tema 1 subtema 1 kelas IV SDN Patereman 2 yang efektif ditinjau dari lembar hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar.

3. Untuk Mengembangkan sebuah modul edukasi wisata Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan pada Tema 1 subtema 1 kelas IV SDN Patereman 2 yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Bentuk wujud produk yang dikembangkan berupa Modul Wisata Edukasi Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan Madura pada Tema 1 Subtema 1 untuk Kelas IV SDN Patereman 2 berukuran A4 21 cm x 29,7 cm.
2. Desain dan warna cover berwarna sehingga siswa dengan mudah memahami materi yang didalamnya memuat materi pembelajaran
3. Muatan atau Kompetensi dasar mencakup Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika, SBdP.
4. Pada modul ini hanya 2 Pertemuan yakni pada Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 5.
5. Sampul bertuliskan Modul Berbasis Edukasi Wisata Museum Cakraningrat Madura pada Tema 1 Subtema 1 untuk Kelas IV SDN Patereman 2.
6. Isi yang terdapat dalam modul menggunakan materi utama tentang Museum Cakraningrat mengenai edukasi wisata yang terdapat di daerah Kabupaten Bangkalan.
7. Tema yang akan peneliti kembangkan yaitu pada tema 1 subtema 1.
8. Modul Edukasi Wisata Museum Cakraningrat Madura ini berisi 1 subtema dengan memanfaatkan edukasi wisata di Kabupaten Bangkalan.

9. Bentuk fisik untuk modul dirancang dengan format halaman sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, KI, KD dan indikator, materi, soal latihan, soal, evaluasi, kunci jawaban, daftar pustaka, dan biodata penulis.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan modul pada mata pelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran hanya terbatas pada tema 1 subtema 1 pada Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 5.
2. Modul hanya dapat digunakan pada tema 1 subtema 1 pada Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 5.
3. Subjek penelitian dalam pengembangan modul yaitu pada siswa kelas IV SDN Patereman 2.
4. Penyebar luasan modul hanya di SDN Patereman 2.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan modul ini dirasa penting untuk diteliti sebab diharapkan dapat:

1. Bagi Siswa

Sebagai sumber belajar yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar di kelas, siswa lebih kondusif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung yang dapat menjadikan siswa tertarik dengan materi yang diberikan oleh guru dan memperoleh suasana pembelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi guru

Sebagai alternatif dalam memilih media pembelajaran berupa modul yang sesuai untuk memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran atau hasil belajar yang maksimal, bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SDN Patereman 2.

3. Bagi Sekolah

Sebagai tambahan informasi dengan memanfaatkan modul yang sebelumnya belum pernah dikembangkan dan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih kreatif untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

4. Bagi Pengembang

Menambah wawasan baru tentang mengembangkan modul Wisata Edukasi Museum Cakraningrat Madura dan dapat memberikan manfaat serta pengalaman dalam membuat bahan ajar berupa modul untuk bekal mengajar kelak.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari salah pengertian tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna beberapa definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah salah satu usaha mengembangkan produk yang berupa kurikulum, model pembelajaran, sistem manajemen, sistem pembelajaran, bahan pembelajaran, atau media pembelajaran.

2. Modul

Modul adalah bahan ajar berupa cetak yang dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat dipelajari secara mandiri yang disusun secara sistematis yang dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.

3. Museum Cakraningrat

Museum Cakraningrat adalah museum yang didalamnya berisi banyak peninggalan raja-raja Cakraningrat di Kabupaten Bangkalan, yang terletak di Jalan Soekarno Hatta no.40 Kabupaten Bangkalan.

4. Kabupaten Bangkalan

Kabupaten Bangkalan adalah sebuah kabupaten yang ada di Pulau Madura di Provinsi Jawa Timur, Kabupaten Bangkalan terletak di pada ujung paling barat di Pulau Madura.