

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup suatu bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan sarana terpenting dalam mengembangkan bakat yang dimiliki manusia sejak lahir sehingga menjadi faktor meningkatnya sumber daya manusia (SDM) yang bermutu serta memiliki sifat yang positif. Pendidikan kelak menjadi bekal bagi manusia dalam segi pengetahuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Permana, dkk. 2020: 9). Pendidikan di Indonesia melakukan perubahan kurikulum dengan tujuan untuk penyempurnaan. Pemerintah sedang melakukan usaha perubahan dan penyempurnaan untuk memberikan inovasi terhadap kurikulum.

Kurikulum adalah rencana pembelajaran yang terdiri dari pembelajaran yang terencana dan terstruktur. Kurikulum memiliki keterkaitan dengan aktivitas dan interaksi sosial dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kurikulum sendiri disusun untuk mengubah peserta didik dalam segi penilaian kognitif, afektif dan psikomotor. Sehingga perilaku dan pola pikir peserta didik dapat terbentuk sesuai dengan arah dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Kurikulum terus melakukan perubahan pengembangan yang ditingkatkan sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam lingkungan masyarakat. Awalnya, kurikulum di Indonesia menggunakan kurikulum KTSP/ 2006 kemudian dilakukan penyempurnaan menjadi kurikulum K-13, lalu dilakukan penyempurnaan kembali pada saat ini yaitu menjadi kurikulum merdeka.

Kurikulum Merdeka memiliki fokus pada materi inti dan meningkatkan keterampilan peserta didik dari waktu ke waktu. Kurikulum merdeka memiliki tiga karakteristik utama yaitu materi esensial, pelaksanaan proses pembelajaran fleksibel, dan pembelajaran berbasis proyek. Kurikulum merdeka adalah bentuk langkah awal yang dilakukan oleh pemerintah untuk melakukan inovasi pendidikan dalam menciptakan kemampuan manusia bermutu yang memiliki figur pelajar pancasila. Kurikulum merdeka pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam disatukan menjadi IPAS yang artinya penggabungan antara ilmu pengetahuan alam dan sosial. Tujuan penggabungan ini adalah agar peserta didik dapat mengelola lingkungan alam dan sosialnya menjadi satu kepaduan (Hasanuddin, 2023: 177). Namun, dalam penggabungan mata pelajaran IPAS terdapat materi IPS yang diajarkan kepada siswa dengan tujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar dan berguna bagi siswa tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi siswa di jenjang sekolah dasar, mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Sosial bukanlah hal yang mudah dimengerti dalam waktu singkat. Hal ini dipengaruhi oleh karakteristik anak-anak yaitu masih suka bermain sehingga kurang serius dalam pembelajaran, jika menurut siswa hal tersebut membosankan maka siswa tersebut akan malas mengikuti proses pembelajaran. Bagi sebagian siswa, mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial masih dianggap pembelajaran yang membosankan, karena materi yang diajarkan berupa sejarah dan kebudayaan sehingga mengharuskan siswa untuk membaca, memahami serta mengingat peristiwa yang terjadi di masa lampau (Tati, 2022).

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu mendapatkan hasil belajar peserta didik yang berkualitas. Hasil belajar yang berkualitas dapat dicapai melalui interaksi dan berbagai faktor mendukung lainnya, adapun salah satu faktor pentingnya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan sebuah alat komunikasi yang digunakan untuk mengefektifkan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologis kepada siswa. Penerapan media pembelajaran dapat memicu suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di UPTD SDN Socah 4 terlihat bahwasanya guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa sangat pasif dalam pembelajaran, interaksi guru dan siswa kurang serta kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru menggunakan metode ceramah sehingga banyak siswa yang terlihat bosan dalam pembelajaran. Ditemukan siswa yang usil dengan teman sebelahnya, mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya dan terlihat siswa yang tidak memperhatikan guru menjelaskan materi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 28 Februari 2023 dengan Ibu Sri Juwariyah, S. Pd, yang berperan sebagai guru kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Socah 4 didapatkan data bahwasanya UPTD SDN Socah 4 telah mengimplementasikan kurikulum merdeka sejak tahun 2022 yang dilakukan pada kelas I dan IV. Penggunaan media pembelajaran sangat

penting digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga mampu memancing antusias belajar peserta didik dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Data lain yang diperoleh dalam sesi wawancara dengan wali kelas IV diketahui bahwasanya peserta didik cenderung kurang hasil belajarnya pada mata pelajaran IPAS. Guru mengatakan bahwa hal ini dilatar belakangi karena kurangnya media pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPAS diperlukan beberapa gambar sebagai penunjang pemahaman materi siswa. Terdapat siswa yang belum bisa membaca sehingga menjadi kesulitan kepada guru untuk membagi waktu memberikan perhatian lebih kepada siswa tersebut agar tidak tertinggal materi pada pertemuan tersebut. Guru mengatakan bahwa materi yang paling menjadi tantangan bagi guru sendiri adalah materi keragaman budaya dikarenakan budaya di Indonesia sangat banyak sedangkan contoh yang dipaparkan dalam buku paket terbatas, sehingga penggunaan media pembelajaran dengan menampilkan gambar keragaman budaya yang menarik dapat menjadi solusi tepat. Namun, dikarenakan guru memiliki keterbatasan dalam pemahaman teknologi maka pembuatan media pembelajaran yang mendukung tidak tercapai. Maka, menanggapi hal ini peneliti melakukan penelitian pengembangan media kartu budaya dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan peserta didik kelas IV di UPTD SDN Socah 4 yang diisi oleh 19 siswa, menunjukkan hasilnya bahwa dari 19 siswa terdapat 12 siswa yang merasa bosan apabila guru hanya melakukan penjelasan bermetode ceramah saja dalam pembelajaran. Peserta didik juga

menyukai pembelajaran sambil bermain saat pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwasanya sebagian besar peserta didik menyukai gaya belajar kinestetik. Maka dari itu, perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu budaya, agar peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran sangat penting dilakukan agar segala aspek gaya belajar siswa dapat terpenuhi dengan baik. Dipilihnya pengembangan media pembelajaran kartu budaya bertujuan agar peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran sehingga siswa dapat lebih aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran. Selain itu, dalam pengembangan media kartu budaya ini, ketiga gaya belajar siswa dapat terpenuhi yaitu berupa audio, visual dan kinestetik. Penggunaan kartu budaya ini juga dapat mengatasi masalah bagi siswa yang belum bisa membaca sehingga siswa tersebut tidak tertinggal dalam pemahaman materinya dikarenakan dalam media pembelajaran kartu budaya terdapat deskripsi berupa audio.

Meninjau dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maulana Witantyo (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akutansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akutansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/ 2017” pengembangan media kartu UNO dalam pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan diperoleh skor rata-rata 4,75 termasuk kategori sangat layak, validasi ahli media diperoleh rata-rata skor 4,42 masuk kategoori sangat layak dan praktisi pembelajaran diperoleh rata-rata skor 4,28 masuk kategori sangat layak. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan

tujuan untuk mengembangkan media kartu UNO dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, mempertimbangkan manfaat media tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Budaya Materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Kelas IV UPTD SDN Socah 4”**. Pemilihan media permainan kartu budaya yang terinspirasi dari kartu uno ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan pembelajaran terasa menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan. Sehingga kartu budaya dapat digunakan oleh guru untuk diterapkan dalam pembelajaran

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran kartu budaya materi Indonesiaku Kaya Budaya pada siswa kelas IV UPTD SDN Socah 4 ditinjau dari angket validator para ahli?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran kartu budaya materi Indonesiaku Kaya Budaya pada siswa kelas IV UPTD SDN Socah 4 ditinjau dari angket respon guru dan siswa?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran kartu budaya materi Indonesiaku Kaya Budaya pada siswa kelas IV UPTD SDN Socah 4 ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran kartu budaya materi Indonesiaku Kaya Budaya pada siswa kelas IV UPTD SDN Socah 4 dilihat dari validasi para ahli.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran kartu budaya materi Indonesiaku Kartu Budaya pada kelas IV UPTD SDN Socah 4 ditinjau dari respon guru dan siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kartu budaya materi Indonesiaku Kartu Budaya pada kelas IV UPTD SDN Socah 4 ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dan hasil belajar peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa kartu uno yang telah dimodifikasi menjadi kartu budaya pada materi membangun jati diri dalam kebhinnekaan untuk siswa kelas IV adalah sebagai berikut:

1. Aspek Tampilan
 - a. Media kartu budaya dibuat dengan menggunakan kertas HVS 70 gsm dan dilaminating.
 - b. Media kartu budaya memiliki ukuran A6 (10,5 cm x 14,8 cm).
 - c. Media kartu budaya memiliki jumlah 90 kartu, yang terdiri dari 60 kartu angka dan 30 kartu aksi. 45 kartu kesenian daerah dan 45 kartu berisi makanan khas daerah.

- d. Media kartu budaya memiliki inovasi berupa deskripsi gambar, audio deskripsi dan video yang berkaitan dengan materi dan dapat diakses melalui *barcode*.

2. Aspek Bahasa

Kalimat yang digunakan pada media kartu budaya berdasarkan EYD yang tepat, sederhana dan mudah dipahami.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

1. Materi pada kartu budaya hanya muatan IPS materi kekayaan budaya Indonesia.
2. Pelaksanaan uji coba hanya dibatasi untuk siswa kelas IV di UPTD SDN Socah 4.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Bermula dari beragam inovasi pengembangan media yang beragam serta karakteristik anak-anak suka bermain, sehingga media kartu budaya mengarahkan kegiatan bermain menjadi kegiatan bermain yang positif. Dengan mengembangkan media pembelajaran permainan kartu budaya ini siswa tidak kehilangan hakikatnya sebagai anak-anak yang suka bermain akan tetapi juga tidak meninggalkan kewajibannya untuk belajar. Selain itu, pengembangan media kartu budaya ini juga sudah disesuaikan dengan ragam gaya belajar siswa.

Selain itu kurangnya minat dan ketertarikan siswa terhadap materi sehingga diperlukan media pembelajaran yang edukatif untuk membangun minat belajar siswa. Dampak positif dari pengembangan media kartu budaya diharapkan

meningkatkan minat dan daya tarik siswa, karena konsep media kartu budaya adalah bermain sambil belajar. Selain itu kartu budaya dapat menjadi media pendamping dalam pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Melalui pengembangan media kartu budaya yang pada materi Indonesiaku Kaya Budaya mengacu pada proses pembelajaran yang aktif dan dapat mengembangkan potensi diri siswa. Pengalaman ilmu pengetahuan yang melibatkan pikiran dan emosi siswa, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dengan diiringi tantangan yang dapat mendorong kreativitas serta kemandiriannya.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini diantaranya, yaitu:

1. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi mengefektifkan proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat mempermudah pemahaman konsep dan materi pelajaran kepada siswa.
2. Media kartu budaya merupakan sebuah karya pengembangan media pembelajaran berwujud kartu dan dilakukan dengan melakukan sebuah permainan. Terdapat gambar dan video penjelasan materi didalamnya sehingga dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami materi yang sulit dipahami siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.
3. Kevalidan produk pengembangan merupakan ukuran untuk menunjukkan tingkat kelayakan pada produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji kevalidan dilakukan untuk mengetahui apakah produk pengembangan sudah

sesuai dengan kurikulum dan teori rasional, serta untuk memastikan konsistensinya.

4. Kemenarikan produk pengembangan merupakan ukuran tingkat kemenarikan produk pengembangan yang dikembangkan peneliti. Kemenarikan produk pengembangan dilakukan untuk mengetahui apakah produk pengembangan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.
5. Keefektifan produk pengembangan dilakukan untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.