

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bhineka Tunggal Ika merupakan motto nasional Indonesia yang memiliki arti berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Perbedaan yang ada di masyarakat Indonesia diyakini sebagai ciri khas yang menjadi satu kesatuan kokoh dan kekuatan bersama serta sebagai elemen yang menyatukan, bukan memecah belah. Perbedaan-perbedaan yang ada menjadikan Indonesia sebagai negara multikultural yang memiliki keberagaman atas agama, bahasa, dan suku bangsa (etnis).

Menurut data Sensus Penduduk 2010 yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS), Indonesia memiliki lebih dari 1.300 kelompok etnis yang beragam. Suku terbesar adalah suku Jawa, yang jumlahnya sekitar 95,2 juta jiwa yaitu sekitar 40,22% dari total penduduk. Sebagian besar, etnis Jawa tersebar di daerah Jawa Timur.

Jawa Timur adalah salah satu provinsi di pulau Jawa yang terdiri dari 29 kabupaten dan 9 kota. Setiap daerah di Jawa Timur mempunyai kebudayaan yang beragam. Beberapa kebudayaan yang ada di Jawa Timur antara lain; Tari Gandrung (Banyuwangi), Reog Ponorogo (Ponorogo), Jaranan Tril (Blitar), Tari Thengul (Bojonegoro), Singo Ulung (Bondowoso), Pecel (Madiun), Mendhak Nyanggring (Lamongan), dan masih banyak lagi. Pengertian kebudayaan sendiri menurut Koentjaraningrat (dalam Tjahyadi, 2019: 6), mencakup semua elemen pemikiran, perilaku, dan karya yang dihasilkan oleh manusia dan meliputi berbagai aspek

kehidupan masyarakat. Kebudayaan dianggap sebagai milik pribadi manusia yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

Lebih lanjut, dalam Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) (dalam Qurtubi & Lattu, 2019: xi) kebudayaan dan budaya dikatakan memiliki arti yang berbeda. Dimana Kebudayaan diartikan sebagai hasil dari aktivitas kreatif manusia atau totalitas pengetahuan yang dimiliki makhluk yang hidup berinteraksi dengan masyarakat. Pengetahuan tersebut penting untuk memahami lingkungan dan pengalaman manusia, serta sebagai arahan dalam berperilaku. Sementara itu, budaya merujuk pada pikiran, kecerdasan, adat istiadat, dan hal-hal yang telah menjadi kebiasaan di masyarakat dan sulit untuk diubah. Luth (1994; 1) mengemukakan bahwa jika dipandang dari segi Bahasa Indonesia, kebudayaan dan budaya memang memiliki dua macam istilah. Namun demikian, jika dilihat dari segi antropologi budaya, kedua istilah tersebut tidak dibedakan. Kata budaya hanya singkatan dari kebudayaan.

Budaya merupakan kumpulan dari warisan dalam masyarakat. Warisan budaya terdiri dari, warisan budaya benda (WBB) dan warisan budaya tak benda (WBTB). Menurut Pratama, et al., (2020: 178) Warisan budaya benda merupakan hasil dari kreasi manusia yang dapat berupa objek yang dapat dipindahkan atau tidak, termasuk di antaranya benda-benda cagar budaya. Sedangkan warisan budaya tak benda menurut Anggraini dan Eriwati (2015:9), merujuk pada Keseluruhan warisan budaya mencakup peninggalan yang bernilai signifikan dalam sejarah, seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Warisan ini merupakan kepemilikan bersama dari suatu komunitas yang terus mengalami perkembangan melalui tradisi yang berkelanjutan. Warisan budaya tak benda mencakup: 1) pengetahuan dan perilaku

terkait alam dan semesta, 2) tradisi lisan dan bentuk ekspresi, 3) seni pertunjukan, 4) keterampilan dan keahlian dalam kerajinan tradisional, 5) adat istiadat, ritual, dan perayaan masyarakat.

Penting untuk menyadari bahwa menjaga warisan budaya merupakan hal yang krusial di tengah perkembangan globalisasi. Hal ini dikarenakan warisan budaya akan rusak bahkan hilang jika tidak dilestarikan dengan baik. Ada beragam cara yang bisa diterapkan untuk melestarikan warisan budaya agar kelak masih dapat dinikmati oleh generasi selanjutnya. Beberapa Upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan warisan budaya di antaranya adalah dengan mempelajari budaya tersebut. Upaya lainnya untuk melestarikan warisan budaya adalah dengan memperkenalkan budaya yang ada kepada masyarakat.

Memperkenalkan warisan budaya dapat dimulai dari tingkat sekolah dasar. Sejalan dengan hal tersebut, Dewi, et al., (2021: 367) menekankan pentingnya memperkenalkan materi keberagaman budaya kepada siswa sejak sekolah dasar. Tujuan materi ini untuk memperkenalkan beragam keragaman sosial dan budaya kepada siswa, sehingga mereka dapat menghormati dan menghargai keberagaman yang ada di Indonesia.

Materi keberagaman budaya pada kurikulum merdeka belajar terdapat pada pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS menggabungkan materi dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu tema yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPAS menyelidiki makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia baik secara individu maupun sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya, dengan

tujuan agar siswa memiliki kapasitas merawat lingkungan alam dan sosial secara holistik. Namun, mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya sulit untuk diajarkan. Pendapat ini sejalan dengan Wulandari (2019:2.157) bahwa materi keberagaman suku bangsa dan budaya sulit untuk diajarkan karena cakupannya yang sangat luas dan banyak. Kesulitan ini juga dialami oleh UPTD SDN Tanjung Jati 2.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV di UPTD SDN Tanjung Jati 2 pada tanggal 18 September 2023 menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV memiliki nilai ketidaktuntasan terbanyak jika dibandingkan dengan pembelajaran lainnya. Ketidaktuntasan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran IPS, ataupun Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada pembelajaran IPAS dapat dilihat dari data yang terjadi selama 3 tahun berturut-turut pada mata pelajaran IPS, yang mencangkup tahun pelajaran 2020/2021 dengan nilai KKM 68, sebanyak 8 dari 17 siswa atau 47% mengalami ketidaktuntasan. Pada tahun pelajaran 2021/2022, 9 dari 20 siswa atau 45% belum tuntas mencapai nilai KKM sebesar 68. Tahun pelajaran 2022/2023, sebanyak 5 dari 12 siswa atau 41,6% belum tuntas mencapai nilai KKTP 70. Terbaru, pada hasil belajar siswa di semester 1 tahun pelajaran 2023/2024, rata-rata nilai kelas pada mata pelajaran IPAS lebih rendah daripada mata pelajaran lainnya, yakni sebesar 71%. Sementara itu, rata-rata nilai kelas untuk mata pelajaran lainnya mencapai 80%.

Pada wawancara tersebut guru kelas menyatakan bahwa pada pembelajaran IPAS, siswa mengalami kesulitan utamanya pada materi yang berhubungan dengan budaya. Hal ini menurut guru kelas dapat disebabkan oleh ketidaksesuaian model

pembelajaran yang digunakan dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan meliputi ceramah, *inkuiri*, dan diskusi kelompok. Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi dapat menyebabkan kebosanan dan menghambat siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 September 2023, diperoleh informasi bahwa UPTD SDN Tanjung Jati 2 menerapkan kurikulum Merdeka dengan buku sebagai sumber belajar utama, tetapi guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat pendukung. Selain itu, pada awal kegiatan pembelajaran, siswa tampak antusias dan memperhatikan guru saat menyampaikan materi. Namun, setelah beberapa menit, perhatian siswa mulai teralihkan, seperti beberapa siswa berbicara dan bergurau dengan teman-temannya, mengganggu, atau bermain sendiri, sehingga fokus siswa hanya bertahan sebentar. Ketika guru menerangkan materi, sebagian siswa secara aktif menanggapi dan mengajukan pertanyaan ketika tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Meskipun demikian, terdapat juga siswa yang tidak aktif dalam berpartisipasi atau merespons pertanyaan guru.

Berdasarkan hasil angket tentang Kebutuhan Siswa yang dibuat oleh peneliti untuk tujuan pra penelitian dan diberikan kepada siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 2 pada tanggal 21 September 2023, sebanyak 9 dari 19 siswa menyatakan bahwa materi pada buku paket IPAS tidak mudah untuk dipahami. Lebih lanjut, 14 dari 19 siswa menyatakan bahwa pembelajaran IPAS membosankan. 15 dari 19 siswa lebih memilih untuk belajar menggunakan media konkret atau nyata. Lebih lanjut, dari data angket tersebut diketahui pula bahwa semua (19) siswa menyukai kegiatan pembelajaran dengan cara bermain. Selain itu, diperoleh pula data jika pada saat

kegiatan membaca sebanyak 84% (16 dari 19) siswa menggunakan jari tangan sebagai petunjuk dalam membaca.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi serta lembar angket yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan; 1) UPTD SDN Tanjung Jati 2 menggunakan kurikulum merdeka belajar. 2) rata-rata nilai kelas pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Tanjung Jati 2 paling rendah dari pada mata pelajaran lainnya. 3) siswa mengalami kesulitan pada pembelajaran IPAS utamanya pada materi kekayaan budaya. 4) model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas tidak sesuai dengan materi pembelajaran IPAS. 5) jika dikaitkan dengan teori De Porter dan Hernacki (2013) berdasarkan hasil angket yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik.

Ciri-ciri gaya belajar kinestetik menurut De Porter dan Hernacki (2013), yaitu (1) Aktivitas fisik yang intens, seperti menyentuh dan berdiri berdekatan, serta kecenderungan untuk banyak bergerak selama proses belajar, (2) belajar dengan melakukan, yang tercermin dalam kebiasaan menunjuk tulisan saat membaca, memberikan respons fisik terhadap materi yang dipelajari dan (3) Kemampuan untuk mengingat informasi sambil bergerak atau melakukan aktivitas fisik, bahkan sambil berjalan dan mengamati sekitar. Mufidah (2017: 253), menyatakan bahwa gaya belajar kinestetik menuntut individu untuk berinteraksi secara fisik dengan objek atau lingkungan sekitarnya yang memberikan informasi tertentu. Hal ini melibatkan kegiatan menyentuh atau bergerak secara langsung selama proses belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas pada pembelajaran IPAS yang terbatas pada ceramah, *inkuiri learning*, serta diskusi

kelompok pada siswa IV SDN Tanjung Jati 2 yang sebagian besar memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik dapat menyebabkan timbulnya rasa malas dan bosan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Terlebih lagi, siswa kelas IV yang berusia antara 9 hingga 10 tahun, menurut teori Piaget masuk pada fase operasional konkret.

Menurut Piaget (dalam Juwantara, 2019: 30) fase operasional konkret terjadi pada rentang usia antara 7 hingga 11 tahun. Pada fase ini, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih kuat terhadap hal-hal yang bersifat konkret dan nyata melalui objek yang sudah dikenal, cenderung nyaman berpikir tentang objektif dan situasi yang dapat dilihat, disentuh, dan dialami secara langsung. Dalam tahap operasional konkret, siswa sekolah dasar dapat mengklasifikasikan benda, menyesuaikan diri, dan mulai menunjukkan rasa ingin tahu melalui objek-objek konkret. Meskipun demikian, pada tahap ini, siswa akan menghadapi tantangan dalam memahami konsep berpikir secara abstrak (secara verbal tanpa adanya benda nyata) atau mengenai konsep yang tidak dapat dialami secara langsung. Oleh karena itu, anak pada tahap operasional konkret membutuhkan penunjang yang dapat membantu mengembangkan pemahaman konsep secara konkret dan menyediakan pengalaman belajar yang nyata. Salah satu faktor pendukungnya dengan menggunakan media pembelajaran.

Irawan (2022: 1), media pembelajaran memiliki peran penting dalam mengkomunikasikan informasi dan pesan dengan tujuan instruksional yang mendukung proses pembelajaran. Media berperan dalam merangsang pikiran, perhatian, minat dan perasaan siswa guna memfasilitasi proses pembelajaran. Pemanfaatan media dapat membantu pendidik menyajikan materi dan menjadikan

lingkungan belajar menjadi interaktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Media nyata adalah media pembelajaran dengan menggunakan benda-benda nyata untuk menyampaikan informasi kepada siswa melalui interaksi langsung, baik melalui penglihatan, pendengaran, maupun pengalaman sensorik lainnya, sehingga memberikan pengalaman secara langsung. Media pembelajaran meliputi media visual, audiovisual, audio, dan multimedia.

Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2010) Media visual berfungsi untuk, 1) menarik minat siswa terhadap materi pelajaran, yang memanfaatkan media visual sebagai pendukung atau pelengkap teks. 2) mempengaruhi respons emosional siswa terhadap proses belajar atau membaca teks yang disertai dengan gambar. Media visual digunakan untuk meningkatkan minat, kegembiraan, atau keterlibatan siswa dalam materi pelajaran. 3) memudahkan mencapai tujuan dalam memahami serta mengingat isi atau pesan yang ada dalam media tersebut. 4) membantu siswa saat kesulitan dalam membaca dengan menyediakan konteks untuk memahami teks, mengorganisasi informasi, dan mengingat kembali materi yang diajarkan.

Dalam penelitian ini perpaduan antara media pembelajaran visual dengan gaya belajar kinestetik diharapkan menjadi alternatif yang efektif untuk mempermudah siswa dalam belajar. Ahdar & Wardana (2019:13) Interaksi yang melibatkan guru, siswa, dan materi dalam lingkungan pendidikan merupakan bagian dari proses pembelajaran. Menurut Rusman (dalam Rosmita, 2020:15), pembelajaran pada dasarnya mencakup interaksi antara guru dan siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran. Sementara menurut Yolandasari (2020:17), pembelajaran ialah proses memberikan bimbingan atau dukungan kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Dari berbagai sudut pandang yang telah

disampaikan, pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, guru, dan sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran. Proses ini melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa, serta interaksi tidak langsung melalui penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas, peneliti memandang perlu adanya pengembangan suatu produk sebagai solusi atas permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya. Peneliti bermaksud mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan memadukan pembelajaran visual dengan gaya belajar kinestetik yang dikemas dalam sebuah permainan, yang diberi nama TRIMADA.

TRIMADA sendiri merupakan singkatan dari tiga macam budaya yang berbentuk dua dimensi dan cara bermainnya dikombinasikan dengan kartu. Cara permainan TRIMADA ini diawali dengan melempar dadu dan diambil perolehan terbanyak, setelah pelemparan dadu dengan perolehan terbanyak akan mengambil kartu perjalanan untuk bermain dengan meletakkan pion sesuai dengan perolehan angka dari kartu perjalanan yang didapatkan. Pion akan berhenti di salah satu warna yang terdapat di papan permainan, setiap warna yang ada pada papan permainan memiliki kartu kesempatan dan soal yang berbeda sesuai dengan materi yang ada pada papan permainan. Soal yang didapatkan akan didiskusikan bersama teman kelompok dan akan dijawab oleh salah satu anggota kelompok tersebut. Apabila soal dijawab dengan tepat, kelompok tersebut dipersilahkan mengambil satu bintang. Jadi, pada permainan TRIMADA menggunakan kartu perjalanan dalam melangkah yang dimulai dengan *start* dan diakhiri *finish*.

Hal tersebut menjadikan peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran TRIMADA Materi Keberagaman Budaya pada Pembelajaran IPAS Kelas IV UPTD SDN Tanjung Jati 2”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran TRIMADA pada kelas IV materi keberagaman budaya di UPTD SDN Tanjung Jati 2?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran TRIMADA pada kelas IV materi keberagaman budaya di UPTD SDN Tanjung Jati 2?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media pembelajaran TRIMADA pada kelas IV materi keberagaman budaya di UPTD SDN Tanjung Jati 2?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran TRIMADA pada kelas IV materi keberagaman budaya di UPTD SDN Tanjung Jati 2
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran TRIMADA pada kelas IV materi keberagaman budaya di UPTD SDN Tanjung Jati 2

3. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan media pembelajaran TRIMADA pada kelas IV materi keberagaman budaya di UPTD SDN Tanjung Jati 2

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi yang meliputi:

1. Produk hasil pengembangan berupa TRIMADA dengan desain menggunakan canva dan dicetak banner ukuran 3x3 meter yang digunakan di luar kelas dan 1x1 meter yang digunakan didalam kelas
2. Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah media TRIMADA untuk kelas IV topik B kekayaan budaya Indonesia
3. Media ini memiliki papan permainan berbentuk segi enam dengan tiga bagian warna yang berbeda
4. Media TRIMADA dilengkapi dengan dadu berukuran 15x15 cm, pion dan Bintang sebagai poin
5. Terdapat tiga materi yang terdiri dari tari, makanan tradisional, dan tradisi yang ditandai dengan warna berbeda pada papan permainan
6. Terdapat kartu perjalanan, kartu kesempatan, dan kartu soal dengan warna yang berbeda dengan ukuran 14x10 cm.
7. Terdapat buku panduan permainan yang dilengkapi dengan LKPD berukuran A5

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan produk adalah:

1. Uji coba pengembangan terbatas siswa kelas IV UPTD SDN Tanjung Jati 2
2. Media yang digunakan berbentuk manual, tanpa menggunakan teknologi informasi
3. TRIMADA dapat digunakan dalam pembelajaran keberagaman budaya untuk kelas IV
4. Capaian pembelajaran pada materi keberagaman budaya kelas IV dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan
5. Pembelajaran tentang keberagaman budaya terbatas pada materi tari, makanan, dan tradisi yang mencakup 29 kabupaten dan 9 kota di Jawa Timur.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Urgensi dari penelitian dan pengembangan media TRIMADA materi keberagaman budaya pada pembelajaran IPAS UPTD SDN Tanjung Jati 2 adalah:

1. Bagi sekolah
Menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi tertentu agar memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih efektif.
2. Bagi guru
Penggunaan media TRIMADA dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik.
3. Bagi siswa
 - a. Mampu membantu dalam memperoleh alternatif sumber belajar selain buku, sehingga memotivasi siswa dalam belajar

- b. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan pada materi keberagaman budaya, memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
 - c. Proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan
4. Bagi pengembang
- Dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengasah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang baru serta menjadi pertimbangan dalam menyusun media pembelajaran dan sumber belajar yang inovatif.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran TRIMADA adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu pengembangan dari kurikulum merdeka yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran.
2. TRIMADA adalah jenis media berupa permainan yang dirancang untuk digunakan secara berkelompok atau lebih dari satu orang.
3. TRIMADA adalah singkatan dari tiga macam keberagaman budaya. Media ini digunakan dalam pembelajaran kelas IV dengan tujuan membuat siswa lebih tertarik dalam belajar karena disajikan dalam bentuk permainan manual. Media pembelajaran TRIMADA ini dicetak banner berukuran 3x3 meter dan 1x1 meter.