

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki keanekaragaman kebudayaan dan keterampilan lokal yang merupakan ciri khas suatu bangsa. Namun, masyarakat belum sepenuhnya sadar akan rasa memiliki terhadap budaya Indonesia. Kebanyakan orang Indonesia tidak berusaha untuk melestarikan dan menjaga budaya bangsanya, tetapi jika sudah diklaim oleh orang asing barulah semua mengakui budaya tersebut adalah budaya Indonesia. Untuk itu, pengenalan keanekaragaman budaya Indonesia dalam rangka melestarikan budaya perlu ditransformasikan dalam bidang pendidikan.

Pendidikan yang bermutu merupakan harapan dari banyak pihak, baik pihak pemerintah, orangtua maupun siswa itu sendiri. Salah satu bagian dari pendidikan adalah pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu kelompok ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang manusia dan lingkungannya. Mata pelajaran IPS memiliki ruang lingkup materi pembahasan yang sangat luas, antara lain mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara yang demokratis, dan bertanggungjawab.

Pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar, akan tetapi pelajaran IPS

dianggap pelajaran yang sulit dipelajari dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh banyaknya hafalan pada materi.

Masa usia sekolah dasar khususnya pada kelas IV adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung sembilan tahun hingga tiga belas tahun. Dalam usia ini, anak memiliki karakteristik senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh dengan lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Sehingga pembelajaran di sekolah dasar diusahakan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan. Pendidik perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan seperti prinsip motivasi, latar belakang, pemusatan perhatian, keterpaduan, pemecahan masalah, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, perbedaan individu, dan hubungan sosial.

Menurut Musfiquon (2012: 9) menyebutkan bahwa kualitas pengajaran dipengaruhi oleh karakteristik kelas seperti besarnya kelas, suasana belajar, fasilitas dan sumber belajar yang tersedia. Salah satunya yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi kualitas belajar siswa. Pada proses pembelajaran, media digunakan untuk mempermudah penyampaian materi, mengefektifkan dan mengefisienkan siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran dikemas dengan cara yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwasanya dalam usia siswa sekolah dasar termasuk ke dalam tahap operasional konkret. Menurut Piaget (dalam Rita, 2008: 35), perkembangan kognitif

siswa usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret, pada tahapan ini siswa dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis di sekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai berfikir logis terhadap objek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan kemandirian siswa.

Media juga membantu siswa dalam membentuk sebuah pengalaman belajar. Menurut Edgar (dalam Wina, 2008: 199), semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Media digunakan sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran, sedangkan kegiatan pembelajaran selalu berawal dari sebuah kurikulum. Menurut Aunurrahman (2012: 34), instruction atau pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

SDN Bancaran 2 adalah salah satu sekolah di Bangkalan yang menerapkan kurikulum KTSP, berdasarkan observasi awal dan wawancara kepada guru kelas IV, pada saat pembelajaran sedang berlangsung dengan mata pelajaran IPS, diketahui bahwa siswa memiliki karakteristik yaitu, minat dan motivasi belajar yang cenderung rendah, malas menulis, sulit menghafal materi, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Siswa lebih mudah memahami pelajaran lain seperti matematika, bahasa Indonesia,

IPA, agama, pkn, dan bahasa daerah. Sedangkan untuk pelajaran IPS, siswa sulit untuk memahaminya. Peneliti memilih mata pelajaran IPS dan menentukan materi keragaman suku bangsa dan budaya, khususnya tari-tari tradisional Indonesia. Pemilihan materi ini dikarenakan siswa sulit untuk mengidentifikasi jenis-jenis tari yang ada di Indonesia, mereka lebih mengenal tarian di daerahnya sendiri. Dengan materi tari tradisional Indonesia, diharapkan para siswa tidak hanya mengenal tari tradisional yang ada di daerahnya sendiri, tetapi dapat mengenal tari tradisional yang ada di Indonesia.

Media pembelajaran untuk penyampaian pelajaran IPS hanya peta umum. Metode pembelajaran IPS yang sering dilakukan oleh guru yaitu ceramah dengan menerangkan materi yang ada di buku pelajaran dan menggunakan lembar kerja siswa. Guru belum berusaha mengembangkan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dilakukan belum bervariasi, sehingga pembelajaran kurang menarik.

Dari uraian latar belakang di atas, untuk memecahkan masalah belajar siswa maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang melibatkan unsur permainan. Pada observasi kedua, peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas IV SDN Bancaran 2, bahwa akan membuat media pembelajaran yang terdapat unsur permainannya. Kemudian guru menyetujui usulan peneliti, karena di sekolah ini belum ada media pembelajaran yang ada unsur permainannya. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Peta Tari Tradisional Indonesia (Peta Train) Pada Siswa Kelas IV Materi Keberagaman Budaya SDN Bancaran 2 Bangkalan”** Pengembangan media ini digunakan untuk mempelajari tentang

pengenalan keberagaman budaya tarian tradisional dari masing-masing provinsi di Indonesia. Media ini bersifat tiga dimensi, media ini dapat di bongkar pasang dan digunakan kembali oleh siswa. Penggunaan media ini nantinya akan menumbuhkan keaktifan belajar siswa dan motivasi belajar siswa dalam pemahaman materi.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui kelayakan media pembelajaran PETA TRAIN pada mata pelajaran PS materi keragaman budaya di kelas IV SDN Bancaran 2.
- 2) Mengetahui keefektifan media pembelajaran PETA TRAIN pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di kelas IV SDN Bancaran 2.
- 3) Mengetahui kemenarikan media pembelajaran PETA TRAIN pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di kelas IV SDN Bancaran 2.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini dikhususkan untuk materi keberagaman budaya Indonesia yaitu dalam aspek tari tradisional yang ada di pembelajaran IPS kelas IV SD
- 2) Materi yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan aspek materi dan prosedur pengembangan media. Adapun kesesuaian dalam aspek materi meliputi: (1) kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar, (2)

kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (3) kesesuaian materi dengan kegiatan belajar, (4) kesesuaian materi dengan media yang dibuat. Sedangkan dalam aspek prosedur pengembangan media meliputi melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, perencanaan, mengembangkan produk awal, validasi ahli, uji coba dan revisi.

- 3) Jenis media pembelajaran ini yaitu media 3 dimensi yang berukuran 100 cm x 80 cm dengan dasar atau alas yang digunakan terbuat dari koper triplek dengan menggunakan boneka berbagai macam tarian tradisional juga dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media.
- 4) Penggunaan media pembelajaran ini lebih menekankan kepada keaktifan siswa karena media ini dapat di bongkar pasang boneka tarinya dan bisa di pasang sendiri oleh siswa sesuai dengan wilayah tarian tersebut.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.4.1 Bagi Siswa

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan ini bagi siswa adalah:

- 1) Dalam materi tari tradisional Indonesia pada bab keberagaman budaya mudah dipahami oleh siswa namun sulit untuk diingat. Jika hal ini dibiarkan maka akan berdampak buruk bagi generasi muda. Oleh karena itu, penelitian diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang interaktif sehingga materi mudah diingat oleh siswa.
- 2) Dengan adanya media pembelajaran ini siswa akan lebih tertarik, berminat dan bersemangat dalam pembelajaran.

1.4.2 Bagi Guru

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan ini bagi guru adalah:

- 1) Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran interaktif sehingga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan juga dapat menjadi acuan materi dalam pembelajaran.
- 2) Dengan adanya media pembelajaran ini guru lebih mudah dalam menfokuskan perhatian siswa dalam pembelajaran

1.4.3 Bagi Peneliti

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan ini bagi peneliti sendiri adalah:

- 1) Mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi pada guru dan siswa pada materi keberagaman budaya bangsa khususnya tari-tari tradisional Indonesia.
- 2) Pembuatan pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan pengetahuan peneliti tentang cara membuat media pembelajaran 3 dimensi yang interaktif berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi

Adapun asumsi yang mendasari dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran PETA TRAIN ini layak dan memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat jenis tarian tradisional yang ada di Indonesia berdasarkan wilayahnya.
- 2) Media pembelajaran PETA TRAIN ini efektif dan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Bancaran 2 Bangkalan.
- 2) Penelitian ini terbatas pada materi keberagaman budaya bangsa khususnya tari tradisional yang ada di Indonesia.
- 3) Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran 3 dimensi berbentuk koper yang disertai dengan audio.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah perangkat yang digunakan sebagai alternatif sumber belajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik untuk memperhatikan pelajaran, dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran sehingga tujuan belajar tercapai.

1.6.2 PETA TRAIN

Peta tari tradisional Indonesia (PETA TRAIN) adalah sebuah media pembelajaran koper yang berisi peta pengenalan tari tradisional yang ada di masing-masing provinsi Indonesia yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam mengidentifikasi perbedaan dan karakteristik tarian daerah di berbagai wilayah.