

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran abad 21 merupakan proses pembelajaran di mana telah terjadi arus perubahan antara guru dan siswa yang akan memainkan peranannya masing-masing (Rusman, 2012: 16). Peran guru pada pembelajaran abad 21 tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan dan menjadikan satu-satunya sebagai sumber belajar bagi siswa, seorang guru juga berperan sebagai fasilitator yang bertugas memfasilitasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran pada abad 21 menuntut siswa untuk lebih aktif dan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran. Mengenai hal tersebut guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif agar menumbuhkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata dengan segala keunikan dan karakteristiknya masing-masing. Berkaitan dengan itu, pemerintah menerapkan sebuah Kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013. Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menerapkan sistem pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang didalamnya menggunakan tema untuk mengaitkan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya (Kemdikbud, 2013: 9). Adanya tema pada pembelajaran tematik ini menjadi pemersatu materi-materi dari berbagai mata pelajaran. Sehingga siswa mendapatkan pengalaman yang lebih bermakna dari kegiatan pembelajaran tersebut.

Hal penting yang harus diperhatikan seorang guru berkenaan dengan upaya mewujudkan proses pembelajaran yang variatif dan inovatif salah satunya adalah harus memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang cocok bagi siswa. Menurut Tafonao (2018), pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian penting yang harus diperhatikan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung guru perlu memilih dan menetapkan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara umum berarti “perantara atau pengantar”. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana untuk menyalurkan pesan yang akan disampaikan oleh pemberi informasi kepada penerima informasi (Mahnun, 2012). Adanya keterlibatan penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat memberikan pengaruh yang baik dalam proses pembelajaran terutama dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keaktifan siswa dan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media merupakan suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media memiliki peran yang strategis sebagai bagian integral dari suatu pembelajaran. Integral dalam hal ini bermakna bahwa media itu bagian yang tidak terpisahkan dari suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelas IV di UPTD SD Negeri Bancaran 4 Bangkalan, hari sabtu tanggal 21

September 2019, memaparkan sebuah permasalahan yang ditemui peneliti di lapangan, diantaranya adalah banyak siswa yang bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, hal ini dapat dilihat pada banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pelajaran dan sering berbicara dengan temannya. Selain itu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan bantuan media pembelajaran visual tiga dimensi untuk menjelaskan materi pelajaran, pada saat menjelaskan guru hanya berpacu pada buku guru dan buku siswa yang telah disediakan oleh pihak sekolah.

Terdapat beberapa media pembelajaran didalam ruang kelas seperti poster dan karton yang berisi gambar atau tulisan. Media pembelajaran tersebut terkesan monoton dan membosankan jika digunakan saat proses pembelajaran, sehingga minat siswa untuk mengikuti pembelajaran juga tergolong sangat kecil. Karakteristik siswa SD yang berbeda-beda juga menjadi faktor yang mempengaruhi guru pada saat menyampaikan sebuah materi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian materi oleh guru yang diterima siswa akan mudah dipahami dan tidak bersifat abstrak. Hasil observasi ini juga diperkuat dari angket respon siswa yang menyatakan terdapat 21 siswa mengungkapkan bahwa guru mengajar jarang menggunakan media pembelajaran dan 33 siswa mengungkapkan bahwa lebih menyukai pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran tiga dimensi.

Peneliti tidak hanya melakukan observasi, namun peneliti juga melakukan wawancara dengan guru, melalui kegiatan wawancara tersebut diperoleh

informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan penugasan. Kondisi seperti itu dalam proses pembelajaran lebih terkesan monoton dan membosankan. Tanpa adanya penggunaan media pembelajaran maka materi yang guru jelaskan akan menjadi abstrak dan siswa tidak dapat memperoleh informasi secara nyata.

Salah satu cara yang dapat peneliti gunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran tiga dimensi. Media pembelajaran tiga dimensi adalah media pembelajaran yang tampilannya dapat diamati dari berbagai arah dan sudut pandang yang memiliki dimensi panjang, lebar, tinggi atau tebal. Media tiga dimensi tersebut dapat berbentuk benda asli baik benda hidup maupun benda mati, maupun benda tiruan yang mewakili bentuk aslinya. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Culture Box* yaitu sebuah media pembelajaran tiga dimensi yang didalamnya menampilkan beberapa pakaian adat dan tarian adat yang ada di pulau jawa, sehingga dengan adanya media pembelajaran ini siswa akan mendapatkan pengetahuan yang lebih konkret dan nyata dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini dilengkapi dengan teks bacaan yang bersangkutan dengan pakaian adat dan ciri khas daerah masing-masing sehingga siswa dapat mengetahui informasi lebih detail tentang keberagaman budaya bangsa Indonesia. Adanya media pembelajaran *Culture Box* ini juga mempermudah guru untuk menyampaikan

materi dari beberapa pembelajaran pada tema 1 Subtema 1 karena media pembelajaran *culture box* dirancang untuk tidak digunakan hanya 1 pembelajaran saja.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Wahyu (2019), pada Pengembangan Media Pembelajaran Maps Pakaian Adat Tradisional Indonesia (MAPS PATRI) pada kelas 4 di SDN Tanjungjati I Kamal. Media pembelajaran yang dikembangkan telah layak digunakan pada proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil presentase uji validasi media pembelajaran oleh ahli media sebesar 92,64% dengan kategori sangat valid (sangat layak), uji validasi mater oleh ahli materi sebesar 85,41% dengan kategori sangat valid (sangat layak), dan uji validasi desain pembelajaran oleh ahli desain pembelajaran sebesar 80,55% dengan kategori valid (layak). Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Asma (2015), pada Pengembangan Peta Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunung Kidul. Media pembelajaran yang dikembangkan telah layak digunakan pada proses pembelajaran. Media tersebut telah melalui validasi ahli media, validasi ahli materi dan uji coba. Hasil validasi ahli materi, ahli media dan uji coba memperoleh kategori layak sebagai media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **"Pengembangan Media Pembelajaran *Culture Box* Tema 1 Subtema 1 Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV di Sekolah Dasar"**.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan yang dapat dirumuskan dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Culture Box* tema 1 Indahnya Kebersamaan subtema 1 untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang valid, efektif, dan menarik.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran *Culture Box* yang digambarkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Culture Box* yang merupakan media pembelajaran tiga dimensi dan digunakan untuk menjelaskan materi Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia tema 1 Indahnya Kebersamaan subtema 1 kelas IV di Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran *Culture Box* ini memuat beberapa materi pelajaran diantaranya IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn pada tema 1 Indahnya Kebersamaan subtema 1 pada siswa kelas IV.
3. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *Culture Box* ini diantaranya adalah: kayu, triplek, engsel, paku, amplas, cat, spon, boneka, semen putih, dan lem rajawali.
4. Media pembelajaran *Culture Box* ini berbentuk koper dengan ukuran 60cm x 50cm x 30cm, dilengkapi dengan pengunci dan penyangga sehingga tutup koper tidak jatuh apabila media digunakan pada saat pembelajaran.

5. Media pembelajaran *Culture Box* dilengkapi dengan 6 boneka beserta macam-macam pakaian adatnya dan gambar tarian tradisional yang disesuaikan dengan Provinsi yang ada di pulau Jawa, sehingga siswa dapat memperoleh contoh konkret berbagai jenis pakaian adat.
6. Bagian dalam media pembelajaran *Culture Box* terdapat peta pulau Jawa yang terdiri dari 6 Provinsi. Peta tersebut terbuat dari bahan semen dan lem rajawali. Masing-masing provinsi terdapat lubang kecil guna untuk menancapkan boneka. Selain itu, disisi atas dan bawah peta dilengkapi dengan lubang-lubang yang nantinya akan digunakan sebagai keluarnya gulungan kertas yang berisi tentang teks bacaan.
7. Media pembelajaran juga dilengkapi dengan poster yang berkaitan dengan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Hal tersebut mengingatkan siswa bahwa sebagai bangsa Indonesia yang berbeda-beda suku bangsa, sosial dan budaya dirasa penting untuk menerapkan sikap persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat antara lain:

a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat menambah pengetahuan guru dan menjadi bahan masukan atau referensi tentang media pembelajaran yang efektif serta membantu guru dalam mencapai kompetensi inti,

kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan di capai pada saat proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat menciptakan daya tarik siswa saat belajar, meningkatkan motivasi dan menumbuhkan minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran *Culture Box* ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi secara konkret pada tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran *Culture Box* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas siswa dalam pembelajarannya yang nantinya akan berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah. Selain itu, dengan adanya media *Culture Box ini* diharapkan bisa memotivasi warga sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat menambah wawasan serta melatih kreatifitas peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *Culture Box* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran

yang valid, efektif dan menarik serta dapat diterapkan pada pembelajaran kelas IV Tema 1 Indahnya kebersamaan subtema 1 Keberagaman budaya bangsaku.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Culture Box* ini diantaranya adalah:

1. Subjek penelitian ini hanya dilaksanakan pada siswa kelas IV UPTD SD Negeri Gading Watu.
2. Media ini hanya terbatas pada 6 provinsi yang ada di pulau Jawa.
3. Media pembelajaran *Culture Box* ini hanya dapat digunakan pada pembelajaran tema 1 indahnya kebersamaan dan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku.
4. Pelaksanaan tahapan pengembangan ini dilakukan secara terbatas sampai tahap uji coba produk dikarenakan adanya pandemi covid-19.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan penelitian. Adapun beberapa definisi yang penulis gunakan dalam penelitian pengembangan ini, antara lain :

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga mudah dalam pemahaman konsep serta menunjang dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa materi pelajaran kedalam satu tema dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran *Culture Box* merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang didalamnya terdapat peta pulau Jawa beserta boneka dengan pakaian adat masing-masing provinsi dan dilengkapi dengan lubang kecil yang berisi teks bacaan untuk menambah wawasan siswa.