

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan fondasi dalam membangun pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai kebangsaan, termasuk kesadaran akan keanekaragaman budaya. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPS menekankan pengenalan budaya daerah sebagai bagian dari identitas nasional. Salah satu aspek kebudayaan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah makanan khas, karena selain berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan biologis, makanan khas juga merepresentasikan identitas daerah, kearifan lokal, serta nilai-nilai sosial masyarakat (Sari & Kusumawati, 2020).

Namun, proses pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah dan hafalan. Materi keanekaragaman budaya kerap disajikan dalam bentuk teks sehingga siswa kurang terlibat aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi (Mumpuni & Agus, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan karakteristik peserta didik usia operasional konkret.

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan keragaman budaya. Keragaman tersebut terlihat dari bahasa, pakaian adat, tarian, upacara tradisional, hingga makanan khas daerah. Makanan tradisional merupakan identitas budaya yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi simbol kearifan lokal suatu masyarakat. Makanan khas daerah merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya masyarakat. Setiap daerah memiliki makanan yang berbeda sesuai dengan kondisi

geografis, ketersediaan bahan pangan, dan kebiasaan hidup masyarakatnya. Misalnya, makanan khas Jawa Timur: Rujak Cingur, Rawon, Soto Lamongan. Keragaman ini memperlihatkan bagaimana budaya kuliner Indonesia sangat dipengaruhi oleh alam, sejarah, dan interaksi sosial masyarakat setempat.

Adapun nilai dari keragaman ini yaitu, (1) menumbuhkan rasa cinta tanah air melalui pengenalan makanan khas sebagai bagian dari identitas bangsa; (2) menghargai perbedaan budaya karena setiap makanan khas memiliki ciri unik yang perlu diapresiasi; (3) Melestarikan tradisi agar makanan khas tidak punah di tengah arus globalisasi; (4) Mendorong ekonomi kreatif melalui industri kuliner tradisional.

Dalam hal ini Makanan khas daerah bukan hanya sekadar kebutuhan jasmani, tetapi juga bagian dari warisan budaya yang memperkuat identitas bangsa. Oleh karena itu, generasi muda perlu dikenalkan dan dilibatkan dalam melestarikan makanan tradisional sebagai wujud cinta terhadap budaya Indonesia.

Adapun latar belakang permasalahan yang peneliti lakukan yaitu mengenai kurangnya media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik untuk memahami dan menguasai materi IPAS pada pembelajaran tentang makanan khas yang ada di Jawa Timur. Maksud peneliti melakukan penelitian ini karena keterbatasan media pendukung untuk membuat peserta didik aktif dan lebih memudahkan dalam memahami materi IPAS, terutama pada pembelajaran mengenai makanan khas yang ada di Jawa Timur. Maka dari itu, penelitian pengembangan ini mencoba untuk mencari tahu mengenai media pembelajaran yang mampu untuk mempelajari dan memahami macam-macam makanan khas yang ada di Jawa Timur.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan pada tanggal 24 September 2025, peneliti mencatat bahwa; (1) kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum Merdeka; (2) Adapun sumber belajar yang digunakan berupa buku paket; (3) gaya belajar peserta didik yaitu visual (4) Guru menggunakan metode penugasan, diskusi, tanya jawab, dan ceramah; (5) Dilihat dari beberapa hasil belajar pada Mata Pelajaran IPAS lebih rendah dengan nilai rata-rata **69,20** dengan nilai tidak tuntas sebanyak 17 siswa. Sementara rata-rata nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu **74,68** dan nilai yang tidak tuntas atau dibawah rata-rata sebanyak 8 siswa, sedangkan pada mata pelajaran PPKN sebanyak 13 siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata, untuk nilai di atas rata-rata yakni mencapai diatas **74,61**.

Berdasarkan wawancara pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 26 September 2025 di UPTD SDN Gili Anyar, Bangkalan dengan Bapak Achmad Fatoni selaku wali kelas IV menyatakan bahwa: (1) Sumber belajar yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS kepada siswa yaitu buku paket; (2) Media yang terkadang digunakan berupa *powerpoint* pembelajaran yang diambil dari internet itupun hanya sesekali karena keterbatasan proyektor; (3) Pihak guru atau sekolah tidak mengembangkan media pembelajaran khusus untuk menunjang proses pembelajaran karena kepala sekolah menyampaikan bahwa sekolah memiliki keterbatasan waktu dan tenaga; (4) Mata pelajaran IPAS mata pelajaran yang nilainya masih belum tuntas dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya; (5) Kurangnya media yang menarik perhatian siswa dianggap sebagai alasan nilai siswa menjadi tidak tuntas, pihak guru hanya memanfaatkan media sederhana seperti gambar-gambar pada buku paket, serta papan tulis sebagai sarana

pembelajaran siswa. (6) Guru juga menginginkan solusi pembuatan media pembelajaran sambil bermain sesuai yang diinginkan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas, guru kelas menyampaikan bahwa pada pembelajaran IPAS, terdapat nilai yang masih kurang tuntas, guru juga merasa kesulitan dalam penyampaian materi yang hanya menggunakan penjelasan tanpa adanya penggunaan media.

Didukung dengan angket kebutuhan siswa yang dibagikan pada tanggal 26 September 2025, diperoleh hasil: (1) Dalam pembelajaran IPAS sumber yang digunakan yaitu buku paket; (2) Pernah menggunakan media pembelajaran tapi hanya sesekali; (3) Dari 28 siswa, sebanyak 20 siswa suka jika pembelajaran IPAS dilakukan melalui permainan; (4) Sebanyak 25 siswa menyukai pembelajaran yang menggunakan gambar; (5) Begitupun dengan 28 siswa yang menyukai pembelajaran sambil bermain.

Berdasarkan kebutuhan diatas, maka media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Kartu Domino. Media pembelajaran kartu domino merupakan media pembelajaran berbentuk permainan, yang didalamnya berisi gambar, pertanyaan, dan jawaban tentang makanan khas daerah. Peneliti memilih untuk mengembangkan media kartu domino tersebut karena sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa karena media kartu domino dapat digunakan sambil bermain yang dapat meningkatkan minat belajar, kerjasama, dan melatih daya ingat untuk siswa. Media pembelajaran ini dapat menstimulus siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan masalah yang dijabarkan diatas media Kartu Domino Makanan Khas dapat memenuhi kebutuhan dan mengatasi permasalahan proses

pembelajaran yang ditemukan dikelas IV UPTD SDN Gili sesuai dengan tujuan pembelajaran yang nantinya hendak dicapai, melalui penggunaan Media KADOMAS peserta didik dapat mengidentifikasi nama makanan khas Kabupaten di Jawa Timur, melalui penggunaan Media KADOMAS peserta didik dapat mengidentifikasi asal daerah makanan khas dari Kabupaten di Jawa Timur, melalui penggunaan Media KADOMAS peserta didik dapat menyebutkan bahan dasar makanan khas dari Kabupaten di Jawa Timur, dan melalui penggunaan Media KADOMAS peserta didik dapat menjelaskan makanan khas dari Kabupaten di Jawa Timur.

Materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi tentang keanekaragaman budaya salah satunya makanan khas yang ada di beberapa daerah yang ada di Jawa Timur. Makanan khas merupakan makanan yang berkembang secara khusus di suatu daerah dan dimasak dengan menggunakan bahan-bahan yang bersumber dari lokal dan resep yang telah lama dikenal oleh masyarakat setempat (Yanti Mulia Roza, dkk: 2023). Sedangkan makanan tradisional adalah makanan sehari-hari yang diwariskan secara turun-temurun seiring dengan pengolahan dan rasa yang juga diturunkan (Yanti Mulia Roza, dkk: 2023). Materi makanan khas dipilih untuk penelitian pengembangan ini karena masih jarang ditemui media pembelajaran yang secara khusus membahas mengenai materi tersebut, khususnya di UPTD SDN Gili Anyar, Kabupaten Bangkalan.

Dengan demikian, peneliti berharap media kartu domino yang akan dikembangkan ini dapat menjadi salah satu media alternatif yang dapat membantu peserta didik dan menunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media KADOMAS (Kartu Domino*

Makanan Khas) pada materi keanekaragaman budaya kelas IV UPTD SDN Gili Anyar”.

1.2 Rumusan Masalah

Pada proposal penelitian ini, adapun beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana kevalidan Media KADOMAS Pada kelas IV di UPTD SDN Gili Anyar?
- 1.2.2 Bagaimana kemenarikan Media KADOMAS materi makanan khas pada siswa kelas IV di UPTD SDN Gili Anyar ?
- 1.2.3 Bagaimana keefektifan Media KADOMAS kelas IV materi keanekaragaman makanan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang diatas, maka tujuan Penelitian Pengembangan ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mengetahui kevalidan Media KADOMAS Pada kelas IV di UPTD SDN Gili Anyar.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kemenarikan Media KADOMAS materi makanan khas pada siswa kelas IV di UPTD SDN Gili Anyar.
- 1.3.3 Untuk mengetahui keefektifan Media KADOMAS kelas IV materi keanekaragaman makanan.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti akan mengembangkan media KADOMAS untuk memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media ini berisi gambar, pertanyaan, dan jawaban yang berkaitan dengan makanan khas. Media pembelajaran tersebut dapat

memudahkan siswa memahami makanan khas daerah yang ada di beberapa daerah di Jawa Timur. Berikut ini spesifikasi produk yang diharapkan, yakni:

1. Media pembelajaran tersebut berbentuk kartu domino cetak (non digital).
2. Media pembelajaran KADOMAS disajikan dengan kartu yang berisi gambar, pertanyaan, dan jawaban tentang makanan khas daerah agar pembelajaran lebih menarik.
3. Media KADOMAS memuat makanan khas daerah yang ada di beberapa daerah di Jawa Timur.
4. Media KADOMAS memiliki visualisasi yang menarik dengan gambar, pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan makanan khas daerah.
5. Media KADOMAS disajikan dengan menggunakan Bahasa Indonesia.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran KADOMAS sebagai berikut :

- 1.5.1 Media pembelajaran KADOMAS hanya untuk sekolah dasar khususnya kelas IV SD.
- 1.5.2 Media pembelajaran KADOMAS hanya digunakan pada pembelajaran IPAS materi keanekaragaman budaya khususnya makanan khas.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.6.1 Bagi Guru

Media ini dapat memberikan referensi kepada guru agar menciptakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang menarik.

1.6.2 Bagi Siswa

Media ini dapat membantu siswa untuk mempermudah materi pembelajaran.

1.6.3 Bagi Sekolah

Pengembangan media ini dapat menjadi referensi sekolah untuk mengelola sekolah terutama dalam pengembangan media pembelajaran.

1.6.4 Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik.

1.7 Definisi Istilah

1.7.1 Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Pendidikan IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terpadu. Terpadu ialah materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu (Ramlah, 2022).

1.7.2 Media pembelajaran Kartu Domino

Suatu alat bantu yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik mampu memahami yang disampaikan dengan mudah merupakan pengertian dari media pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia 2008:339 kartu Domino merupakan kartu yang digunakan untuk mengembangkan keterlibatan fisik dan mental, serat emosional siswa. Melalui penerapan media kartu domino ini proses pembelajaran bisa lebih bermakna dan mudah tertanam dalam ingatan siswa (Ramlah, 2022).