

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara baik oleh pendidik selaku tonggak pelaksana pembelajaran di kelas. Pendidik berkewajiban mengajar, mendidik, dan melatih peserta didik agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak. Terlebih lagi dengan adanya pembaruan kurikulum yang semula bernama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menjadi Kurikulum 2013 diharapkan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dari berbagai aspek secara optimal. Pengimplementasian kurikulum 2013 tentu berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Seperti yang dikutip dari Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI menyebutkan bahwa Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI.

Pembelajaran tematik terpadu yang dimaksud adalah adanya pengintegrasian mata pelajaran yang ada dalam beberapa tema yang telah ditetapkan. Peserta didik tidak lagi mengenal nama-nama mata pelajaran karena mata pelajaran tersebut telah menjadi satu dengan mata pelajaran lainnya dan diajarkan dengan sistem tematik. Hal itu membuat guru harus lebih berlatih agar bisa beradaptasi dalam mengajar dengan cara seperti itu. Guru juga harus lebih kreatif dalam menciptakan suasana kelas agar menjadi hidup dan siswa aktif karena di dalam kurikulum 2013 lebih menekankan pada aktivitas siswa. Helmawati berpendapat (2016:9), pendidik yang

mempunyai kualitas baik dapat mengarahkan pada pendidikan yang baik pula. Artinya guru sebagai pendidik perlu berupaya mengembangkan kemampuan, kreativitas, dan keterampilan yang dimiliki guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memperhatikan aspek metodologi pembelajaran yang terdiri dari metode mengajar dan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran penting dihadirkan dalam pembelajaran karena media memiliki banyak manfaat selain mempermudah penyampaian materi juga menarik perhatian siswa agar termotivasi untuk belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik dalam Arsyad (2013:19) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan juga bisa membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berpengaruh pada efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa.

Pada kenyataannya masih banyak dijumpai pendidik di sekolah yang tidak memperhatikan media pembelajaran. Pendidik pada umumnya lebih menekankan pada penguasaan konsep dengan cara menghafal tanpa adanya media pembelajaran yang inovatif. Hal itu dapat membuat siswa jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar. Padahal media menurut Rohman dan Amri (2013:156) dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat mudah tercapai. Apalagi pada pembelajaran dengan kurikulum 2013, media dapat dipakai sebagai alat untuk memunculkan hal yang baru agar siswa minat

belajar dan memiliki keingintahuan yang besar terhadap materi yang akan dipelajari. Siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan tapi juga aktif dan merasakan langsung materi yang sedang dipelajari dengan menggunakan media. Jika siswa telah tertarik belajar maka guru akan lebih mudah dalam mengajar dan adanya media juga dapat membantu siswa memahami suatu konsep secara utuh.

Seperti yang telah diketahui bahwa pembelajaran dengan sistem tematik diajarkan dengan memadukan sejumlah konsep dari muatan pelajaran yang berbeda. Konsep tersebut tentunya tidak semua bersifat konkret. Banyak konsep-konsep abstrak yang perlu dikonkretkan oleh guru untuk diajarkan pada anak sekolah dasar yang tingkat pemikirannya masih berada pada tahap operasional konkret. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Asrori (2015:44) bahwa cara berpikir anak pada tahap tersebut masih bersifat konkret yang menyebabkan mereka belum mampu menangkap hal yang abstrak atau melakukan abstraksi tentang sesuatu yang konkret. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang bisa diterapkan untuk menangani kondisi di atas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 12 Oktober 2018 dan 23 November 2018 didapatkan data bahwa selama proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menjelaskan sesuai dengan yang ada di buku dan siswa pasif duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah media sederhana seperti gambar. Setelah dilakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Gili Timur 2 didapatkan data bahwa metode yang sering guru gunakan adalah ceramah dan

diskusi, namun jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang menarik apalagi pada materi tematik tentang keragaman pakaian adat daerah.

Guru mengungkapkan bahwa jarang menggunakan media yang menarik karena sekolah ini memang terbatas akan media pembelajaran. Pakaian adat perlu diajarkan kepada siswa agar siswa dapat mengenal dan membedakan pakaian adat antar daerah yang diamati melalui keunikan yang dimilikinya. Materi tersebut selama ini diajarkan dengan cara ceramah dan dibantu dengan media gambar yang ditempel di dinding. Namun media tersebut tidak sepenuhnya bisa mengenalkan pakaian adat secara detail karena keterbatasan karakteristik yang dimiliki media tersebut. Akibatnya siswa belum memahami pakaian adat setiap daerah dan keunikannya.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa didapatkan data bahwa guru memang jarang menggunakan media pembelajaran dan cara mengajar guru pada umumnya adalah menjelaskan kemudian memberi tugas. Kondisi pembelajaran di SD Negeri Gili Timur 2 yang masih banyak dilakukan dengan cara konvensional yaitu metode ceramah serta minimnya digunakan media pembelajaran membuat siswa merasa jenuh karena selalu dihadapkan dengan pembelajaran yang aktivitasnya bersifat monoton. Pembelajaran masih berpusat pada guru, sedangkan siswa ditekankan pada penguasaan materi yang bersifat satu arah. Hal ini mengakibatkan siswa beranggapan bahwa materi keragaman pakaian adat merupakan materi hafalan yang sulit untuk dihafal karena bersifat abstrak sehingga siswa menjadi kurang tertarik dengan materi tersebut.

Melihat kondisi tersebut, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan materi keragaman pakaian adat dan juga dapat menarik perhatian siswa. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran secara umum yaitu media grafis (dua dimensi), media tiga dimensi dan media proyeksi. Salah satu media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi pakaian adat dengan lebih konkret dan menarik adalah media tiga dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sisi, salah satunya dinamakan model. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:156) model adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari oleh siswa. Melalui adanya media pembelajaran berupa model dapat membantu guru dan siswa mengatasi berbagai keterbatasan yang tak mampu dipelajari di dalam kelas. Model juga dapat membantu siswa merasakan langsung objek yang dipelajari dengan melihat dari media model dan membangun pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

Media pembelajaran berbentuk model tiga dimensi pakaian adat yang dikembangkan kemudian dinamakan dengan media *Padat Pujawali*. Media *Padat Pujawali* adalah media yang terbuat dari bahan utama kayu/triplek dan boneka berpakaian adat lengkap sesuai provinsi masing-masing yang ada di pulau Jawa dan Bali. Satu provinsi terdiri dari dua boneka berpakaian adat secara berpasangan. Hal ini dapat menarik perhatian semua siswa tidak terkecuali laki-laki, karena tidak hanya terdapat boneka perempuan saja tetapi boneka laki-laki juga ditampilkan dengan pakaian adatnya. Alasan pengambilan daerah pulau Jawa dan Bali tentunya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa SD Negeri Gili

Timur 2 yang masih berada di ruang lingkup pulau Jawa. Sedangkan pulau Bali juga dimasukkan dalam pembahasan media *padat pujawali* karena pulau Bali merupakan pulau terdekat yang ada di sekitar pulau Jawa.

Media ini dikemas dalam sebuah kotak yang di atasnya terdapat gantungan sehingga dapat dilipat dan lebih mudah dibawa. Kotak tersebut berisikan dua bagian yang antara keduanya dibatasi oleh sekat pemisah. Bagian pertama berisi informasi materi mengenai pakaian adat se Indonesia. Bagian kedua merupakan bagian inti yang berisi boneka pakaian adat tiga dimensi dan peta khususnya pulau Jawa dan Bali yang terbuat dari adonan bubur kertas, dibentuk menyerupai peta dengan adanya gradasi warna dan bentuk yang nyata. Pada setiap titik provinsi yang ada di pulau Jawa dan Bali disediakan tempat untuk menempatkan pasangan boneka berpakaian adat yang sesuai menurut pendapat siswa setelah membaca materi ajar.

Penelitian yang relevan dengan pengembangan media ini adalah penelitian yang dilakukan Ariyanti (2015) dalam artikel jurnalnya dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran MIBI yang layak digunakan untuk subtema Keberagaman Budaya Bangsaku tema Indahny Kebersamaan kelas IV SD. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *Borg & Gall*. Media pembelajaran MIBI merupakan media pembelajaran yang terbuat dari adonan bubur kertas yang berbahan utama koran bekas dan lem putih yang kemudian dibentuk seperti kepulauan dan dilengkapi dengan kartu budaya dari masing-masing daerah. Hasil penelitian pengembangan tersebut menunjukkan bahwa media MIBI layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melalui uji validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba produk.

Mengingat bahwa penggunaan media pembelajaran seperti media tiga dimensi penting untuk digunakan selama pembelajaran apalagi pembelajaran yang bertema maka muncul pemikiran untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk model tiga dimensi yaitu bernama *Padat Pujawali* (Pakaian Adat Daerah Provinsi di Pulau Jawa dan Bali) yang dapat digunakan untuk mengajar utamanya di kelas IV. Tema yang diambil dalam pengembangan media *Padat Pujawali* adalah Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Pembelajaran 4 utamanya pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga materi ini membutuhkan media yang tidak hanya mendengarkan dan berimajinasi saja tetapi mereka perlu mengamati secara langsung model yang menyerupai materi tersebut. Oleh sebab itu, dilakukan penelitian pengembangan menggunakan prosedur pengembangan *Borg & Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Padat Pujawali* (Pakaian Adat Daerah Provinsi di Pulau Jawa dan Bali) Kelas IV Semester II SD Negeri Gili Timur 2.”

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *padat pujawali* yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *padat pujawali* yang efektif ditinjau dari aktivitas siswa dan hasil belajar kognitif siswa.
3. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *padat pujawali* yang menarik ditinjau dari respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran *Padat Pujawali* yang dikembangkan adalah media yang terbuat dari bahan triplek dan boneka berpakaian adat lengkap sesuai provinsi masing-masing. Media ini dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat aktif dan antusias selama belajar. Spesifikasi media *Padat Pujawali* adalah sebagai berikut.

1. Media berbahan triplek yang dibuat seperti kotak yang dapat dilipat sehingga tidak memakan tempat ketika menyimpannya. Ukuran kotak 90cm x 60cm.
2. Model terbuat dari boneka imitasi yang berpakaian adat lengkap. Setiap provinsi terdiri dari satu pasang boneka perempuan dan laki-laki.
3. Kotak tersebut berisikan 2 bagian yaitu materi ajar dan kotak pakaian adat.
4. Materi ajar adalah tampilan pertama yang akan dilihat siswa sebelum memasuki kotak pakaian adat. Siswa akan terlebih dahulu memperoleh informasi tentang nama pakaian adat beserta asal daerah dan keunikannya. Setelah itu siswa boleh membuka sekat pemisah dan melihat isi dari media inti.
5. Kotak pakaian adat merupakan bagian inti dari media *padat pujawali*. Kotak tersebut berisi peta Pulau Jawa dan Bali yang terbuat dari adonan bubur kertas yang dibentuk menyerupai peta dengan adanya gradasi warna dan bentuk yang nyata. Pada setiap titik provinsi disediakan tempat untuk menempatkan pasangan model berpakaian adat yang sesuai menurut pendapat siswa setelah membaca materi ajar.
6. Pada media ini dilengkapi pegangan yang memudahkan pengguna untuk dibawa kemana saja sehingga lebih efisien.

7. Bahan yang digunakan bersifat aman dan tahan lama. Beberapa bahan yang digunakan adalah boneka imitasi, kayu, ornamen, kain, triplek, paku, pegangan, cat, kertas koran, lem, dan alat-alat lainnya yang dibutuhkan.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan yang dilakukan adalah:

1. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu juga dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kreativitas guru yang ada di sekolah.

2. Bagi Guru

Dapat memotivasi dan memberi masukan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan guna untuk memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar lebih menarik perhatian siswa.

3. Bagi Siswa

Memudahkan memahami materi keragaman pakaian adat dengan cara yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan membuat siswa tertarik belajar.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai wadah untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dan menjadi bekal pengalaman bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang selanjutnya.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Media pembelajaran *padat pujawali* diamsusikan dapat membantu siswa memahami materi pakaian adat daerah setempat dan yang diamati serta termotivasi untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Media ini digunakan pada Kelas IV Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 dengan kompetensi pengetahuan yang dikembangkan adalah nama, keunikan dan penggunaan pakaian adat daerah provinsi setempat dan yang diamati serta cara melestarikan pakaian adat.
2. Media ini terbatas pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diajarkan pada pembelajaran 4 dengan Kompetensi Dasar 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3. Media ini terbatas pada penyajian pakaian adat provinsi di lingkup Pulau Jawa dan Bali karena disesuaikan pada indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.
4. Media ini hanya dapat digunakan untuk sekolah dasar yang berada di lingkungan Pulau Madura.
5. Tahapan diseminasi atau produksi massal tidak dilakukan karena keterbatasan biaya, waktu dan tenaga.
6. Media ini membantu memudahkan siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif

1.6 Definisi Operasional

1. Media pembelajaran merupakan semua alat atau sarana yang dapat membantu tersampainya konsep kepada siswa sehingga terjadi proses belajar secara efektif dan efisien.
2. Media pembelajaran *padat pujawali* adalah media yang terbuat dari bahan utama kayu dan boneka orang berpakaian adat lengkap sesuai provinsi masing-masing yang ada di pulau Jawa dan Bali. Media ini dilengkapi dengan penunjang lainnya yang mendukung tersampainya konsep secara utuh.
3. Materi keragaman pakaian adat adalah materi yang ada pada tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 yang mengajarkan tentang keragaman budaya Indonesia utamanya keragaman pakaian adat yang menjadikan identitas dan ciri khas dari suatu daerah.

(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)