

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak terlepas dari adanya kurikulum. Saat ini, pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 tentu saja menggunakan pembelajaran tematik yang disebut dengan pembelajaran terpadu. Pada umumnya, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema-tema tertentu dengan mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa, sehingga bisa memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa itu sendiri.

Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menyebutkan bahwa “Pelaksanaan kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari kelas I sampai kelas VI”.¹ Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Kurikulum berakar pada budaya lokal dan bangsa yang memiliki arti bahwa kurikulum harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari budaya setempat dan nasional tentang berbagai nilai-nilai penting. Kurikulum juga

¹ Permendikbud Nomor 67, 2013, 132.

harus memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berpartisipasi dalam mengembangkan nilai-nilai budaya setempat dan nasional menjadi nilai budaya yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi nilai yang dikembangkan lebih lanjut untuk kehidupan di masa depan.

Kurikulum 2013 dalam hasil belajar mencakup tiga ranah di antaranya pertama, ranah kognitif merupakan komponen berpikir seseorang dalam memecahkan permasalahan, kedua ranah afektif merupakan berhubungan erat dengan minat, perhatian, sikap, emosi dan pembentukan karakteristik seseorang, ketiga ranah psikomotorik yaitu kemampuan gerak seseorang yang dipengaruhi oleh adanya kematangan psikologis untuk menciptakan suatu kreasi.² Hasil belajar dapat dilihat setelah seseorang melakukan aktivitas belajar sesuatu yang baru atau penyempurnaan dari sesuatu yang pernah dipelajari sebelumnya yang akhirnya akan membentuk suatu kepribadian dan dapat digambarkan dengan potensi yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, guru harus pandai dalam memilih sekaligus merancang model pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas dan harus disesuaikan dengan keadaan siswa secara kontekstual. Salah satu komponen perencanaan pembelajaran adalah media pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar akan lebih komunikatif dan efektif apabila menggunakan media pembelajaran. Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan (*need*). Salah satu indikator adanya kebutuhan karena di

² imawati, Retno Danu Rusmawat, dan Nunung Nurjati, "Media Miniatur Rumah Adat Dengan Panel Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5 (2021): 273, <http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v5i2>.

dalamnya terdapat kesenjangan baik itu berupa kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Adanya kebutuhan, seyogyanya menjadi dasar dan pijakan dalam membuat media pembelajaran, sebab dorongan kebutuhan inilah media dapat berfungsi dengan baik. Kesesuaian antara media dengan siswa menjadi dasar pertimbangan utama, sebab hampir tidak ada satu media yang bisa memenuhi semua tingkatan usia.

Adanya kurikulum baru, mengharapkan guru mampu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Terlebih dalam mendukung penyampaian materi keberagaman budaya Indonesia, media yang digunakan harus dapat menjawab kesulitan siswa dalam memahami dan mengerti arti keberagaman budaya Indonesia, memahami perbedaan kebudayaan, dan mampu menunjukkan sikap siswa saling menghargai setiap perbedaan. Salah satu upaya untuk mengatasi keterbatasan media keberagaman budaya yaitu dengan menciptakan atau mengembangkan media khusus untuk mempelajari keberagaman budaya di Indonesia selain gambar dan daftar namanya.

Namun, kenyataan yang ada saat ini dalam penerapan kurikulum 2013 di tiap sekolah belum berjalan dengan lancar. Karena, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan kurikulum 2013 ini, salah satunya yaitu keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN Unyur Kabupaten Serang dapat diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa di karenakan proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru, sehingga guru lebih banyak mendominasi kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain

itu, model pembelajaran tematik yang dilaksanakan selalu menggunakan model konvensional dengan metode ceramah yang mendominasi. Minimnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran juga menjadi penyebab pembelajaran di kelas menjadi membosankan, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar bagi guru dan siswa yang menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Hasil belajar siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran seperti globe, atlas dan peta Indonesia memperoleh nilai yang cukup bahkan ada sebagian siswa yang masih belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Tidak banyak siswa yang mampu memahami dan mencerna materi yang disampaikan oleh guru terkait materi keberagaman budaya Indonesia.

Dalam kurikulum 2013 pada sub tema Indahya Keragaman Budaya Negeriku dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Dalam menyampaikan informasi yang terkandung dalam materi yang diajarkan, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran dibutuhkan selain membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari juga untuk menjadikan pembelajaran jauh lebih optimal. Salah satu media yang mampu membantu siswa pada pembelajaran di kelas berupa media yang konkret atau nyata yang dapat siswa amati lebih detail dari isi pembelajaran.

Observasi ketersediaan media pembelajaran di kelas dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Unyur Kabupaten Serang yaitu Ibu Nani Suryaningsih menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang masih terbatas seperti buku tema dan papan tulis. Hal ini dibuktikan dengan tidak tersedianya media pembelajaran di ruang kelas IV di SDN Unyur Kabupaten Serang. Selain itu, sekolah juga tidak menyediakan media pembelajaran karena kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran seperti atlas, globe dan peta Indonesia. Poster keberagaman budaya hanya dipajang di dinding kelas. Poster keberagaman budaya yang sudah digunakan guru ketika pembelajaran materi keberagaman sosial budaya adalah berupa gambar dan daftar nama keberagaman yang ditempel di dinding.³ Penggunaan media berupa buku tema, papan tulis dan poster keberagaman budaya memiliki keterbatasan dalam konteks isi ataupun materi. Penggunaan media berupa buku tema, papan tulis dan poster keberagaman budaya memiliki kekurangan yaitu materi yang terdapat pada buku cetak dan poster keberagaman budaya hanya memuat mengenai salah satu kebudayaan daerah. Dengan demikian, penerapan pembelajaran yang kontekstual mampu menyajikan pembelajaran yang lebih sesuai dengan situasi dunia nyata siswa, sehingga memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk perlunya merancang sebuah media pembelajaran kebudayaan yang mampu menjembatani interaksi antara guru

³ Nani Suryaningsih, “*Ketersediaan Media Pembelajaran*”, interview by Siti Laelatul Mardiyah, Serang, November 5, 2021.

dengan siswa sehingga membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat dan tidak membosankan. Melihat permasalahan yang ada, keterbatasan dan penggunaan media menjadi masalah utama yang harus diperhatikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media keberagaman budaya adalah dengan mengembangkan media khusus untuk mempelajari keberagaman budaya di Indonesia selain gambar dan daftar namanya. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran yang menimbulkan proses belajar mengajar yang interaktif dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan di atas. Solusi tersebut diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan yang muncul baik dari segi siswa, guru maupun sarana dan prasarana. Oleh karena itu, media yang dikembangkan adalah media yang sesuai dengan analisis kebutuhan siswa dan kondisi kelas saat itu.

Penggunaan media miniatur dinyatakan sesuai dengan materi indahya keberagaman budaya di negeriku karena dengan menggunakan media miniatur guru mampu mengembangkan pembelajaran yang menarik serta menyajikan informasi yang dapat dilihat dan disentuh, sehingga memungkinkan siswa dapat mengingat materi yang diajarkan secara maksimal. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) berupa miniatur rumah adat Indonesia khusus daerah Yogyakarta, Papua dan Sumatera Utara. Media miniatur kebudayaan Indonesia merupakan media pembelajaran berupa miniatur rumah adat yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang mencakup tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn. Dengan menggunakan bahan yang aman diharapkan media pembelajaran dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar (*R&D di Kelas IV SDN Unyur Kabupaten Serang*)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Model pembelajaran tematik yang dilaksanakan selalu menggunakan model konvensional dengan metode ceramah yang mendominasi.
2. Siswa masih menggunakan media pembelajaran terbatas, baik dari buku atau media pembelajaran yang belum inovatif.
3. Tidak tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Belum tersedianya media pembelajaran MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) sebagai pengembangan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada poin-poin berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar.
2. Pengujian produk ini dilakukan pada siswa kelas IV di sekolah dasar.

3. Media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan pembelajaran tematik tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) di kelas IV SDN Unyur Kabupaten Serang?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) di kelas IV SDN Unyur Kabupaten Serang?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) di kelas IV SDN Unyur Kabupaten Serang?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan pengembangan produk ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) di kelas IV SDN Unyur Kabupaten Serang.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) kelas di IV SDN Unyur Kabupaten Serang.
3. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) di kelas IV SDN Unyur Kabupaten Serang.

Adapun manfaat produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya media pembelajaran MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pembelajaran tematik, meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat menambah referensi media khususnya pada pembelajaran tematik materi keragaman budaya Indonesia yaitu rumah adat tradisional.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari pembelajaran tematik terpadu terutama materi keragaman budaya Indonesia serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Bagi Guru

Sebagai sumber dan alat bantu pembelajaran tematik terutama dalam materi keberagaman budaya Indonesia sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

3) Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan yang positif untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi di sekolah.

4) Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan sebagai sumber belajar atau bahan referensi dalam menemukan solusi atas permasalahan yang serupa dengan

penelitian ini sehingga media yang dikembangkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran berikutnya.

F. Spesifikasi Produk

Berikut ini spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian di antaranya yaitu :

1. Media MIKI digunakan untuk Tema Indahnya Keragaman Budaya Negriku kelas IV semester II Sekolah Dasar (SD) dengan cakupan materi Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn.
2. Media MIKI merupakan singkatan dari Miniatur Kebudayaan Indonesia.
3. Produk yang akan dikembangkan berupa media miniatur rumah adat Indonesia khususnya daerah Yogyakarta, Papua dan Sumatera Utara yang terbuat dari stik es krim.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian dan pengembangan ini terbagi ke dalam 5 (lima) bab sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan : terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk dan Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian Teori : terdiri dari Deskripsi Teori, Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berpikir.

BAB III Metodologi Penelitian : terdiri dari Metode Penelitian, Tahap Penelitian, Waktu dan Tempat Penelitian, Sumber Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data dan Pembuatan Produk.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pengembangan : terdiri dari Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V Penutup : terdiri dari Kesimpulan dan Saran.