

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan pembelajaran pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan oleh pendidik melalui suatu proses yang disebut proses pembelajaran, peserta didik menjadi penentu terjadi atau tidaknya proses pembelajaran¹. Berdasarkan peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses Pendidikan sekolah dasar dan menengah. Bahwa Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kurikulum 2013 kompetensi lulusan yang harus dicapai oleh peserta didik usia sekolah dasar pada ranah pengetahuan adalah memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan

¹ Dimiyati and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rienika Cipta, 2002).

kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain. Aplikasi kurikulum 2013

menekankan pada penanaman karakter berbasis budaya kepada siswa sejak usia dini. Kurikulum 2013 menyempurnakan berbagai hal dari kurikulum sebelumnya KTSP. Kurikulum 2013 membuat inovasi yang diharapkan akan berdampak positif pada peningkatan hasil berbagai perubahan mulai dari perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, evaluasi hasil belajar serta isi materi.

Pada saat ini kurikulum yang berlaku di Indonesia adalah kurikulum 2013, kurikulum ini menitik beratkan pada peserta didik (*Student Center*) dimana peserta didik harus lebih proaktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator guna memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Adanya suasana kelas yang hidup dan dapat membangun semangat belajar, peserta didik akan lebih nyaman saat belajar dikelas, peserta didik yang bersemangat dalam belajar akan lebih tekun dalam menyimak dan memahami isi pembelajaran di kelas. Berbeda dengan peserta didik yang cenderung tidak semangat dalam belajar akan lebih sibuk dengan diri sendiri dibandingkan harus menyimak dan memahami isi pembelajaran di kelas.

Adapun kegiatan pembelajaran melibatkan beberapa komponen salah satunya komponen media yang menjadi alat bantu pembelajaran. Dalam kegiatan belajar dan mengajar media pembelajaran sangatlah diperlukan oleh pendidik maupun peserta didik sebagai alat bantu pembelajaran guna

mendukung berhasilnya suatu proses pembelajaran.² Dengan demikian, guru sebagai pendidik dituntut agar mampu mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media dilaksanakan agar dapat menjadi sebuah inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi yang dihasilkan dapat berfungsi menambah motivasi serta ketertarikan peserta didik selama proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari dunia Pendidikan terutama terhadap Sekolah Dasar. Penggunaan media pada tahap pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian materi dan membuat peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan selain itu penggunaan media pembelajaran berpengaruh besar terhadap panca indera peserta didik, dikarenakan akan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.

Media pembelajaran bagi peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak. Media sebagai sarana

² Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2012).

yang membantu para pendidik, media dalam proses pembelajaran berupa fisik yang disajikan sebuah pesan serta merangsang pikiran peserta didik untuk belajar, dalam pembuatan media ada hal-hal yang harus diperhatikan atau dipertimbangkan agar media yang dibuat dapat digunakan dan dimanfaatkan. Dengan itu seorang pendidik harus membuat media yang diperlukan oleh peserta didik, jadi sebelum membuat sebuah media pembelajaran seorang pendidik sebaiknya mengetahui kemampuan keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta didik terlebih dahulu.

Media yang dikembangkan dalam penelitian yaitu berupa media diorama berbasis budaya lokal. Diorama merupakan media pemandangan tiga dimensi mini yang menggambarkan pemandangan sebenarnya dengan suasana atau gambaran yang kongkrit yang dapat dipelajari melalui indera penglihatan. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran diorama di MI Islamiyah Tanjungmanis Anyer.

Kebudayaan yakni suatu pemanduan serta pengelompokan dari suku bangsa yang beraneka kebudayaan, tapi memiliki Sebagian unsur dan ciri menonjol yang sejenis. Pengelompokan Sebagian kebudayaan pada suatu daerah kebudayaan dilakukan berlandaskan pada persamaan ciri-ciri yang menonjol. Ciri-ciri tersebut bukan sekedar berbentuk unsur kebudayaan fisik, melainkan pula unsur-unsur kebudayaan yang lebih abstrak pada pola sosial ataupun pola budaya.

Budaya lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat.³ Disamping itu, pengenalan budaya juga merupakan hal yang penting bagi bagi peserta didik hal ini dikarenakan budaya lokal perlu ditanamkan kepada anak sejak duduk dibangku sekolah dasar agar kebudayaan lokal tetap bisa eksis meski sekarang berada di zaman modern. Selain itu pengenalan budaya local di sekolah dasar diharapkan peserta didik mengetahui budaya-budaya yang ada di daerahnya terutama budaya lokal Banten. Budaya lokal adalah tata cara hidup, adat istiadat, kebiasaan, tradisi, seni, pemikiran, sistem nilai, cara kerja yang khas dari suatu masyarakat atau suku bangsa daerah tertentu.

Materi tentang bangga terhadap lingkungan tempat tinggalku merupakan materi yang harus diajarkan di kelas IV berdasarkan kurikulum 2013. Pada mata pelajaran SBdP materi yang diajarkan yaitu mengenai bentuk benda tiga dimensi dimana benda yang disajikan harus bersifat konkrit, namun dalam buku aja sebagai sumber pembelajaran siswa hanya disajikan gambar bentuk benda yang bersifat abstrak membuat siswa cenderung berhayal, sehingga pembelajaran pembelajaran tidak optimal dan suasana pembelajaran tidak nyaman. Akibatnya, selama proses pembelajaran siswa terlihat ramai sendiri dan tidak memperhatikan penyampaian guru.

³ Rahyono, *Kearifan Budaya Dalam Kata* (Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2005).

Selain itu materi yang diajarkan yaitu mengenai daerah tempat tinggalku, yang seharusnya membahas mengenai daerah tempat tinggal siswa namun materi yang terdapat pada buku siswa masih bersifat umum dan tidak sesuai dengan daerah tempat tinggal siswa, membuat siswa tidak mengetahui keunikan yang terdapat di daerah tempat tinggalnya,, mengharuskan guru untuk memberikan pembelajaran tentang budaya lokal yang terdapat di daerah tempat tinggal siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang belum memadai dan cakupan materi yang bersifat umum dan tidak sesuai dengan tempat tinggal peserta didik. Sehingga pendidik hanya menggunakan alat bantu pembelajaran yang seadanya. Kurangnya pengenalan budaya lokal belum maksimal terutama pada pengenalan budaya lokal tempat peserta didik tinggal, karena cenderung terpaku pada teori sehingga masih banyak peserta didik yang belum mengenal budaya di daerahnya.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas dibutuhkan media untuk lebih mengenal tentang budaya lokal daerah tempat tinggal peserta didik, sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan ini peneliti berharap pembelajaran dapat lebih barpariatif dan peserta didik dapat bersemangat dalam menyimak dan memahami isi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbasis Budaya Lokal Banten Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV MI Islamiyah Tanjung Manis Anyer“**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan alat bantu pembelajaran seperti media pembelajaran pada proses pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran masih bersifat seadanya, sehingga penggunaannya dalam pembelajaran kurang efektif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka diperoleh batasan masalah yaitu media pembelajaran yang digunakan adalah media diorama untuk menguji kelayakan pada mata pelajaran SBdP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dirumuskan masalah dari penelitian ini dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran diorama berbasis budaya lokal pada mata pelajaran SBdP di kelas IV MI Islamiyah Tanjungmanis Anyer?
2. Bagaimana kelayakan desain media pembelajaran diorama berbasis budaya lokal pada mata pelajaran SBdP di kelas IV MI Islamiyah Tanjungmanis Anyer?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan produk evaluasi pembelajaran tematik materi daerah tempat tinggalku di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun, secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. menghasilkan produk media pembelajaran diorama berbasis budaya lokal pada mata pelajaran SBdP di kelas IV MI Islamiyah Tanjungmanis Anyer.
2. mengetahui kelayakan media pembelajaran diorama berbasis budaya lokal pada mata pelajaran SBdP di kelas IV MI Islamiyah Tanjungmanis Anyer.

F. Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Berikut ini uraian manfaat penelitian :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung untuk meneliti terutama dalam mengembangkan media pembelajaran diorama berbasis budaya lokal, selain itu, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa diharapkan media diorama dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik dan efektif.
- b. Bagi guru diharapkan guru dapat menggunakan media diorama yang dapat mempermudah proses pembelajaran
- c. Bagi peneliti sebagai pengalaman dan pengetahuan baru sebagai calon pendidik dengan adanya media diorama.
- d. Bagi sekolah diharapkan sebagai sarana dalam pembenahan media di sekolah.

G. Spesifikasi Produk Yang Akan Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Produk Media Pembelajaran Diorama

- a. Jenis media pembelajaran diorama sub tema lingkungan daerah tempat tinggalku kelas IV di MI Islamiyah Tanjungmanis Anyer adalah media ketampakan alam dan buatan yang dibuat dengan media diorama.

- b. Media ini dikhususkan penggunaannya untuk pembelajaran satu paa sub tema keunikan daerah tempat tinggalku kelas IV agar dapat memahami materi pelajaran.
- c. Produk media yang dihasilkan adalah bentuk diorama persegi Panjang dengan ukuran Panjang 30 cm dan lebar 20 cm. dibuat dengan bahan *pvc foam board*, *popsicle stick*, cat warna, lem, spons.
- d. Media pembelajaran diorama digunakan oleh guru sebagai media memudahkan guru dalam proses pembelajaran tematik sub tema lingkungan daerah tempat tinggalku. Media diorama dibuat oleh peneliti sendiri.

H. Sitematika Penulisan

Penulis mengikuti sistematika penulisan sesuai dengan aturan yang berlaku maka secara sistematis penulis membagi BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI adalah kajian teori yang terdiri dari deskripsi teori, kerangka berpikir produk yang akan dikembangkan dan hipotesis produk.

BAB III DESAIN/PROSEDUR PENELITIAN adalah desain/prosedur penelitian yang terdiri dari metode penelitian R&D, tahap penelitian, rancangan produk dan tahapan pengembangan.

BAB IV HASIL PENELITIAN adalah hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi hasil penelitian dan hasil pembahasan

BAB V PENUTUP adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.