

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan segala usaha yang dilakukan secara sadar oleh manusia dalam setiap lingkungan melalui kegiatan pembelajaran serta latihan yang berlangsung baik di sekolah maupun luar sekolah yang dilakukan sepanjang hayatnya, guna mempersiapkan siswa agar dapat berperan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa mendatang.<sup>1</sup> Jadi pendidikan adalah seluruh usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk melalui berbagai proses baik di sekolah ataupun diluar sekolah disepanjang hayat untuk masa depan.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan Ilmu yang mengkaji dan membahas tentang hubungan antar manusia didalam masyarakat. Pengajaran dilakukan disekolah dengan tujuan mempersiapkan siswa agar menjadi warga negara yang baik dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai dan kaidah dalam bermasyarakat.<sup>2</sup> Dalam buku paket kelas IV materi Indonesiaku kaya budaya pada pembelajaran IPS, siswa harus mampu mengenal mengetahui serta memahami mengenai keragaman budaya yang ada di indonesia.

Tetapi dalam dalam penerapannya ataupun dalam proses penyampaian materi guru hanya mengandalkan buku bacaan atau materi yang ada pada buku saja, sehingga siswa masih sulit untuk menyerap informasi dari materi yang disampaikan. Pembelajaran IPS juga terkadang di anggap menjadi pembelajaran yang membosankan karna kurangnya media pembelajaran yang bervariasi.

---

<sup>1</sup> Isna Ari Kusuma, 'Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 2 Sukomulyo Pujon Malang', *Skripsi*, 2018, 1–103.

<sup>2</sup> Side Sumiati, *Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Bina Aksara, 2004).

Sesuai dengan perkembangan zaman, saat ini guru bisa berkreasi dengan mudah dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Tujuan adanya media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan mutu pendidikan, serta diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran berlandaskan budaya lokal merupakan sebagai bagian yang mendasar dan penting bagi pendidikan dan perkembangan pengetahuan. Pada pembelajaran berbasis budaya lokal, dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan konsep-konsep budaya yang dekat dengan siswa sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Pamarican 1 didapatkan hasil bahwa di kelas IV masih banyak sekali siswa yang kesulitan dalam memahami materi yang berkaitan dengan budaya. Karena menurut ibu Hj. Ning Tati S.Pd pada pembelajaran IPS siswa kesulitan karena dalam proses pembelajaran siswa hanya diberikan sebuah bacaan atau berpusat pada buku bacaan saja, penjelasan materi hanya disampaikan sesuai dengan teks yang ada di buku sehingga siswa merasa bosan dan sulit untuk memahami materi.<sup>3</sup> Dan setelah peneliti mengamati memang yang menjadi sumber materi dalam pembelajaran yaitu hanya berfokus pada buku pelajaran saja tanpa melibatkan lingkungan sekitar. Sebaiknya guru mengenalkan kebudayaan lokal yang ada di lingkungan siswa. Mulyaningsih juga menyatakan bahwa pembelajaran dengan berlandaskan budaya dapat mejadikan guru dan siswa dalam menjalani kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan, karena dalam kegiatan pembelajaran yang dilandasi dengan budaya sekitar, guru dan siswa berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang telah mereka kenal selama ini sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

---

<sup>3</sup> Ning Tati S.Pd, Guru Kelas IV SD Negeri Pamarican 1, Kecamatan Kaseman Kota Serang Banten, Sebagai Informan dalam penelitian.

Sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu guru masih berfokus dan berpusat pada buku pelajaran, sedangkan dalam kenyataannya buku pelajaran itu tidak spesifik terkait dengan materi budaya lokal. Perlu kiranya guru menambah atau membuat media yang memang mampu untuk menunjang pembelajaran dalam materi Indonesia kaya budaya pada buku paket tersebut. Peneliti menyarankan agar guru menggunakan media dalam proses pembelajaran tersebut agar siswa mampu menambah pemahaman terkait budaya lokal tersebut. Oleh karena itu dalam penelitian ini media berbasis permainan yang akan dikembangkan yaitu *puzzle* pada pembelajaran ips. *Puzzle* adalah satu gambar utuh yang dibuat menjadi beberapa potongan gambar. Tujuan pembuatan *puzzle* ini bertujuan untuk melatih daya berfikir siswa, membiasakan kemampuan berbagi serta melatih kesabaran siswa. Selain itu, media *puzzle* juga dapat mengasah otak dan melatih kecepatan berfikir dan kecepatan tangan oleh karna itu media *puzzle* ini bisa disebut juga permainan edukatif.<sup>4</sup>

Dalam proses pembelajaran media permainan *puzzle* juga memiliki manfaat untuk siswa yaitu dapat menumbuhkan kreatifitas dan menarik perhatian siswa untuk semangat dalam belajar dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang guru sampaikan, karena pada dasarnya siswa dikelas IV merupakan peralihan dari kelas rendah yang dimana dikelas rendah pada dasarnya pembelajaran dilakukan lebih banyak dengan bermain sehingga siswa kelas IV masih terbawa suasana belajar yang dilakukan sambil bermain.<sup>5</sup> Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media/alat peraga yang dapat digunakan pada mata pembelajaran IPS materi

---

<sup>4</sup> Rosiana and Khomsah., 'Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Disekolah Dasar', 1 No.2 (2013).

<sup>5</sup> Baharudin, ida fieriani , Sri Sukasih,Citra Wulan Sari 'Implementasi Model Media Crossword Puzzle Bergambar Suatu Alternatif Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah', *Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7, No (2022), 1–20 <<http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>>.

tentang Indonesia kaya budaya terkhusus budaya lokal Banten. pada penelitian kali ini peneliti mengembangkan media *puzzle* berbasis budaya lokal Banten atau disebut juga Puzbaten.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pada saat pembelajaran, terlihat masih banyak siswa yang belum maksimal dalam memahami materi yang disampaikan.
2. Dalam menyampaikan dan memberikan materi pembelajaran pada siswa, penggunaan media belum optimal sehingga masih banyak siswa yang tidak mengerti materi yang disampaikan.
3. Pada pembelajaran IPS dalam materi kebudayaan, hanya memanfaatkan bacaan yang ada dalam buku saja, tanpa mengaitkannya pada lingkungan sekitar sehingga masih banyak siswa yang tidak bisa memahami isi dari materi yang disampaikan.
4. Masih berpusat pada guru dalam setiap kegiatan pembelajaran.

## **C. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan permasalahan yang telah disebutkan diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media Puzbaten (*Puzzle* Budaya Banten) pada pembelajaran IPS tentang budaya lokal Banten bagi siswa kelas IV SDN Pamarican 1
2. Bagaimana kelayakan media Puzbaten pada pembelajaran IPS tentang tentang budaya lokal Banten bagi siswa kelas IV SDN Pamarican 1.

## **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media Puzbaten pada pembelajaran IPS tentang budaya lokal Banten bagi siswa kelas IV SDN Pamarican 1.

2. Untuk mengetahui kelayakan media Puzbaten pada pembelajaran IPS tentang budaya lokal Banten bagi siswa kelas IV SDN Pamarican 1.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian memberikan kontribusi media pembelajaran berupa *Puzzle* Budaya Banten (Puzbaten) yang berguna sebagai referensi untuk pengembangan bahan ajar pada pembelajaran IPS tentang budaya lokal Banten bagi siswa kelas IV SDN Pamarican 1.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **A. Bagi peserta didik**

Penerapan bahan ajar berupa Puzbaten ini adalah untuk menarik perhatian dan fokus siswa sehingga siswa mampu memahami tentang budaya lokal Banten yang terkait dengan materi Indonesia kaya akan budaya pada pembelajaran IPS

#### **B. Bagi Pendidik**

Dengan adanya bahan ajar berupa Puzbaten Ini dapat menarik perhatian dan fokus siswa dalam proses pembelajaran, Sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

#### **C. Bagi peneliti**

Sebagai pengalaman baru dan menambah wawasan pengetahuan dalam merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran.

## **F. Spesifikasi Produk**

Pengembangan produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran *Puzzle* Budaya Banten (Puzbuten) yang akan dijadikan media ajar pada materi Indonesia kaya budaya yang nantinya akan berkaitan dengan budaya Banten.

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu:

1. *Puzzle* bernuansa budaya lokal Banten.
2. Pembuatan *puzzle* menggunakan kertas karton duplex yang dipolakan agar menjadi *puzzle*. *Puzzle* yang dikembangkan berupa media permainan yaitu bongkar pasang, dimana siswa ditugaskan untuk menyatukan, memasangkan dan mencocokkan dari beberapa potongan-potongan *puzzle* agar menjadi sebuah kesatuan gambar yang utuh.
3. Pada bagian depan *puzzle* terdapat salah satu gambar dari kebudayaan banten, baik gambar rumah adat, makanan khas, kerajinan tangan, tarian khas dan lain sebagainya.
4. Pada bagian belakang *puzzle* diberikan bacaan atau cerita singkat yang merupakan penjelasan tentang gambar yang terdapat pada bagian depan / gambar dari budaya Banten.
5. Gambar pada *puzzle* dapat menarik perhatian siswa. Gambar diperoleh dari sumber internet. Sedangkan penjelasan tersebut diperoleh dari artikel atau beberapa sumber.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi dalam 5 bab yaitu sebagai berikut:

1. BAB I adalah pendahuluan: terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk dan sistematika pembahasan.
2. BAB II adalah kajian teori: terdiri dari tinjauan tentang teori pengembangan, tinjauan tentang media pembelajaran, tinjauan tentang media *puzzle*, tinjauan tentang pembelajaran IPS di SD/MI, dan tinjauan tentang budaya lokal Banten.
3. BAB III adalah metodologi penelitian: Terdiri dari metode penelitian, waktu dan tempat penelitian, desain penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data.

4. BAB IV adalah hasil penelitian: terdiri dari hasil penelitian, pengumpulan data, pengembangan produk, uji validitas produk, uji kualitas produk dan pembahasan hasil penelitian.
5. BAB V adalah penutup: terdiri dari simpulan dan saran

