

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan ialah kebutuhan yang paling mendasar dan penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia. Penyelenggaraan pendidikan berkualitas maka akan menghasilkan peserta didik yang tangguh bagi kehidupan. Menurut (Hamzah Uno, 2008) pendidikan ialah suatu proses pemberdayaan yang dimana mampu memberdayakan peserta didik menjadi manusia yang cerdas, manusia yang berilmu dan memiliki pengetahuan serta menjadi manusia yang terdidik. Oleh karena itu melalui proses pendidikan inilah diharapkan mampu melahirkan peserta didik yang memiliki kemampuan dan potensi dalam memecahkan masalah, serta mampu mengembangkan kemampuan mereka sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Pendidikan bukan hanya berlangsung di lingkungan sekolah tetapi juga di lingkungan keluarga dan juga masyarakat, dalam upaya membantu peserta didik mencapai tujuan belajar hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana termuat dalam Pasal 3 undang – undang No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional mengungkapkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan mampu menjadikan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sedangkan Peraturan Pemerintah No. 19 mengenai SNP atau standar nasional pendidikan Setiap satuan pendidikan secara bertahap harus melaksanakan pengelolaan penyelenggaraan pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan yang sesuai dengan SNP yang mencakup kriteria minimal tentang sistem pendidikan yang ada seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia

Dalam melaksanakan pembelajaran hal yang harus diperhatikan ialah berbagai komponen dalam sistem pembelajaran. Sebagai guru profesional, guru dituntut untuk membuat perangkat pembelajaran yang mengacu pada standar proses seperti yang tertulis dalam Peraturan Pemerintah No. 65 thn 2013 mengenai Standar Proses menyebutkan bahwa setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Peraturan Pemerintah (PP) no. 19 thn 2005 yang berkaitan dengan standar proses mengisyaratkan bahwa guru diharapkan dapat mengembangkan perencanaan pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui Permendiknas atau Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses. yang antara lain yakni mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mengisyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan demikian sebagai pengajar yang di harapkan pada (PP) nomor 19 tahun 2005 guru mampu mampu mengembangkan perangkat pembelajaran dengan memperhatikan beberapa aspek yang ditinjau dari perilaku siswa, minat siswa, kemampuan siswa dan lingkungan sekitar untuk mencapai pembelajaran yang interaktif, inovatif dan inspiratif.

Pada Kamus besar bahasa indonesia atau KBBI (Alwi, 2007) menyatakan bahwa Perangkat ialah suatu yang yang dibuat, disiapkan dan dikembangkan oleh pendidik sebelum melaksanakan kegiatan belajar dan guru diharapkan mampu menyusun perangkat pembelajaran secara menyenangkan, kreatif, inovatif dan inspiratif. Hal tersebut diperkuat adanya pernyataan bahwa Perangkat pembelajaran dijadikan pegangan untuk guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas dalam kemendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang standart proses pendidikan dasar dan menengah disebut bahwa penyusunan perangkat

pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran di rancang dalam bentuk Rancangan Pengembangan Pembelajaran atau RPP, Lembar evaluasi dan media pembelajaran yang dikembangkan dan di berikan inovasi.

Dewasa ini terjadi perubahan paradigma pembelajaran yang semula orientasi banyak pembelajaran berpusat pada guru atau *teacher centered* beralih berpusat pada peserta didik atau *student centered* yang dimana pendekatan yang semula lebih banyak bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Oleh karena itu diperlukannya adanya inovasi pembelajaran yang mampu mengembangkan dan menggali pengetahuan peserta didik secara konkret dan mandiri. Penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan terobosan dari pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidikan yang diharapkan yakni pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya.

Menurut Data kependudukan yang diterbitkan oleh Kementrian Kesehatan Indonesia (2011) anak usia sekolah adalah anak- anak yang memiliki usia antara 7 – 12 tahun (Dekpes:2011). Menurut (Wong D, dkk, 2009) dalam usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar – dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu. Perkembangan kognitif anak usia antara 7 hingga 12 tahun adalah kemampuan untuk berpikir secara logis dan bukan hal yang bersifat abstrak. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Moeslichatoen R (Tim Dosen FIP-IKIP Malang, 1988) menyebutkan ciri – ciri masa kanak-kanak yakni siswa memiliki kemampuan memecahkan persoalan dalam berpikir berdasarkan hal-hal kongkrit. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kongkrit yaitu nyata, benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, dapat diraba,dsb).

Media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan. (Arsyad Azhar , 2011)

. Dalam hal ini sudah jelas bahwasannya media kongkrit sangat dibutuhkan untuk siswa SD yang memiliki pemikiran masih abstrak sehingga pendidik mampu mengarahkannya kepada hal-hal yang kongkrit yang dapat menarik minat siswa sehingga proses pembelajaran tercapai sesuai yang diharapkan. Dalam penyelenggaraan pendidikan mampu memberikan implikasi terhadap masing – masing daerah tertentu untuk mengembangkan pendidikan sesuai dengan potensi yang dimiliki daerah tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka akan terdapat variasi pembelajaran dalam pengelolaan pendidikan masing – masing daerah pada pembelajaran tematik terpadu pada tema 8 Tempat Tinggalku seperti yang dijumpai pada perangkat pembelajarannya yang mengacu pada buku siswa dan buku guru tematik terpadu kurikulum 2013 yakni membahas tentang keberagaman yang terdapat di wilayah papua yang mereka sendiri kurang mengetahui dan memahami letak pulau papua dan kebudayaan yang ada di daerah papua hal ini menimbulkan pemahaman konsep yang dinilai kurang kongkrit dalam pemahaman siswa sedangkan peserta didik itu sendiri apabila mereka tidak mengetahui atau tidak memahami materi yang akan dipelajarinya dan yang akan berdampak pada ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran itu sendiri. Peneliti disini akan menggunakan pemahaman konsep tentang kearifan lokal budaya Gresik, dimana peserta didik lebih memahami konsep tersebut sehingga mereka bisa berpikir secara kongkrit bukan yang abstrak.

Perangkat pembelajaran disusun dengan mengacu pada kurikulum dan diintegrasikan dengan kearifan lokal diangkat sebagai acuan dalam pengembangan diharapkan peserta didik daerah sidayu terutama SD N Sedagaran lebih mampu mengenal kearifan lokal daerahnya sendiri seperti yang dijelaskan oleh (Arends;Abbas, 2000) mengatakan bahwa “real – world problems capture students interest and are motivating” hal tersebut dapat

dimaknai bahwa permasalahan keseharian dapat membuat motivasi siswa untuk belajar.

Banyaknya kendala bagi siswa untuk mengenal kearifan lokal budayanya yakni 1) Pengaruh handphone juga mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa dan anak lebih tertarik pada handphone daripada buku pelajaran mereka 2) Pada pembelajaran disekolah tidak membahas dan memperdalam tentang budaya lokal yakni budaya yang ada di Gresik tidak menggali keunikan yang ada disekitar 4) Banyaknya yang mulai meninggalkan kebiasaan yang ada di wilayah mereka seiring perkembangan zaman dan teknologi.

Mengkontekstualkan pengembangan suatu perangkat pembelajaran yang terintegrasi dengan potensi daerah diharapkan dapat mengembangkan potensi tiap wilayah serta meningkatkan kreativitas dan karakter peserta didik dan untuk mempertahankan dan melestarikan budaya lokal. Untuk itu diperlukan adanya suatu perangkat pembelajaran untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam mata pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal dan mengujinya untuk mengetahui peningkatan karakter siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti berkesimpulan bahawa penting sekali untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan pendidikan karakter siswa SD pada tema 8 Tempat Tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku kelas 4 SD N Sedagaran Sidayu Gresik. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) , Lembar evaluasi dan Media pembelajaran.

Hasil penelitian terdahulu Fatimatus,S (2018) penelitian ini menghasilkan draf perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, Media pembelajaran, dan Lembar evaluasi yang telah divalidasi. Hasil analisis terhadap skor validasi oleh ahli menunjukkan bahwa hasil dari validasi RPP memperoleh 77%, validasi media pembelajaran memperoleh presentase 81%, validasi Lembar evaluasi memperoleh presentase 83% dan hasil validasi THB memperoleh presentase 87% yang dikategorikan valid dan dapat dihunakan

dalam proses pembelajaran. Dari uraian tersebut maka menunjukkan bahwa pengembangan perangkat bahasa Indonesia yang dilakukan dapat diupayakan untuk memperbaiki / merevisi perangkat agar menjadi perangkat yang lengkap guna lebih detail dalam melakukan pengajaran serta materi yang mudah dipahami.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan pendidikan karakter siswa SD kelas 4 SD N Sedagaran dengan menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan dan Semmel untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, karena model ini cocok untuk mengembangkan perangkat pembelajaran serta tahapan, konsep, metode yang lebih mudah dan dapat dipahami oleh peneliti. Penelitian ini mencakup tiga tahap, yaitu *define* atau pendefinisian, *design* atau rancangan, *develop* atau pengembangan, *Disseminate* atau diadaptasikan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka akan dilakukan penelitian yang berjudul Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal Gresik untuk siswa kelas IV SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti membuat rumusan masalah yang ada yakni

1. Bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal yang mencakup budaya Gresik untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana Hasil validasi Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal yang mencakup budaya Gresik untuk siswa kelas IV SD.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat tujuan dari penelitian ini yakni

1. Untuk mengetahui pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal yang mencakup budaya Gresik untuk kelas IV SD.

2. Untuk mengetahui hasil validasi Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal yang mencakup budaya Gresik untuk siswa kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian , penulis mengemukakan beberapa manfaat penelitian pengembangan perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal yang mencakup budaya Gresik ini:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Perangkat pembelajaran yang telah di kembangkan diharapkan dapat mempermudah siswa untuk menjalani kegiatan belajar mengajar secara terstruktur dan terperinci.
 - b. Di harapkan perangkat tersebut mampu menjadi sumber belajar pelengkap bagi siswa dalam pembelajaran kearifan lokal.
2. Bagi Guru
 - a. Produk yang telah dikembangkan diharapkan dapat menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran bagi guru untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan efisien.
 - b. Perangkat pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam melaksanakan kegiatan atau aktivitas pada saat proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
 - a. Sebagai pertimbangan untuk ragam kreasi dalam perangkat pembelajaran dan inovasi pembelajaran untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
 - b. Perangkat pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan pustaka bagi sekolah.
4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman serta wawasan dalam konsep pembuatan pengembangan perangkat pembelajaran yang berbasis kearifan lokal yang mencakup budaya gresik.

5. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi, sumber informasi dan sebagai bahan acuan dalam pembuatan penelitian serupa.

E. Batasan Penelitian

1. Penelitian ini menggunakan materi pada kelas IV pada Tema 8 Tempat Tinggalku sub tema 3 Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku pada pembelajaran 1 di SD N Sedagaran kecamatan Sidayu Gresik.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada tema 8 Tempat Tinggalku sub tema 3 Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku yakni :
 - a. Perangkat yang dikembangkan meliputi Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar evaluasi dan Media pembelajaran.
 - b. Dengan muatan materi tentang kondisi geografis, letak skala peta dan budaya yang ada di Gresik.
 - c. Jenis muatan pembelajaran meliputi IPS, Matematika dan SBdP.
3. Pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan yakni berbasis kearifan lokal yang mencakup Budaya Gresik untuk siswa kelas IV SD meliputi : kondisi geografis sehingga siswa mampu menyebutkan mayoritas pekerja di wilayah tersebut, memanfaatkan sumber daya alam untuk digunakan sebagai kerajinan, serta pembuatan bonggolan berbahan ikan yang termasuk pemanfaatan sumber daya alam di wilayah tersebut. beberapa hal tersebut diharapkan guna meningkatkan pendidikan karakter siswa SD dan merubah pemikiran peserta didik yang awalnya abstrak menjadi kongkrit.
4. Penelitian ini menggunakan model penelitian 4-D Thiagarajan dan Semmel yang mencakup empat tahap, yaitu *define* atau pendefinisian, *design* atau rancangan, dan pengembangan atau *Disseminate* tetapi peneliti hanya sampai pada tahap develop / pengembangan dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya.

F. Definisi Oprasional

1. Pengembangan.

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia karya pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya) Dari uraian diatas pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan, kegiatan menambahi atau menyempurnakan sesuatu yang telah ada dengan memberikan muatan tambahan berdasarkan pengamatan, pemikiran dan pengetahuan didalamnya sehingga membentuk suatu pengembangan.

2. Kearifan lokal

Menurut (Abdullah ; Irwan dkk, 2008)Kearifan lokal mengacu pada berbagai kekayaan budaya yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah masyarakat yang dikenal, dipercayai, dan diakui sebagai elemen-elemen penting yang mampu mempertebal kohesi sosial ditengah masyarakat. Segala suatu yang berbentuk pengetahuan asli dalam masyarakat yang berasal dari nilai luhur budaya masyarakat setempat untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat. Penanaman tersebut didasarkan pada nilai, norma serta adat istiadat yang dimiliki setiap daerah. Sehingga kearifan lokal di daerah gresik seringkali dihubungkan dengan keberagaman yang ada baik tradisi masyarakatnya, keadaan geografis dan kebiasaan yang dilakukan leluhur yang masih sering dilakukan hingga sekarang hal ini guna memperkuat silaturahmi dengan lingkungan sekitar dengan adanya kegiatan kebudayaan

3. Pendidikan karakter

Menurut (Tadkiroatun Musfiroh, 2008)mengatakan bahwa karakter mengacu kepada serangkaian sikap (attitudes), perilaku (behaviors), motivasi (motivations), dan keterampilan (skills). Karakter positif atau karakter mulia berarti individu yang memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya yang ditandai dengan nilai-nilai positif yang timbul pada dirinya

seperti tanggung jawab, disiplin, mandiri, kreatif, bekerja keras (Intelektual, Emosional, sosial, etika dan perilaku) dan nilai-nilai positif lainnya dalam hal ini dalam pembentukan pendidikan karakter tentu membutuhkan peran dari sosok guru dalam melakukan pembelajaran yang akan memberikan dampak positif dengan menggunakan perangkat yang interaktif.