

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah bentuk usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja mengubah tingkah laku serta mendewasakan manusia baik individu maupun berkelompok (Efendy, 2021). Dunia pendidikan memiliki hubungan keterkaitan antara peserta didik dan pendidik. Keduanya memiliki hubungan satu sama lain yang bertujuan untuk terlaksananya proses pendidikan. Dalam UUD No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 pendidikan memiliki tujuan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga Negara yang demokratis juga bertanggung jawab.

Kurikulum menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (19) adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada tahun 2014/2015 dan pada sampai saat ini sebagian sekolah masih menerapkan kurikulum 2013 yang merupakan penyempurnaan kurikulum 2006. Kurikulum 2013 memiliki karakteristik yaitu pendekatan yang digunakan dalam pengembangan kurikulum tersebut. Kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia

yang produktif, kreatif inovatif dan afektif, melalui penguatan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menurut puskurbuk (dalam Setiadi, 2016)

Seiring dengan perkembangan zaman dalam bidang pendidikan, media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan juga dapat lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat dikembangkan dan di buat sesuai kebutuhan siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman siswa (Kartina et al., 2021).

Sebagai pendidik guru dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah komponen yang penting dalam sebuah proses pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah para peserta didik dalam memahami materi yang diberikan, serta dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengajar hal ini juga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Menurut Hamidjojo (Kartina et al., 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran yang penggunaannya diselaraskan dengan tujuan dan isi pembelajaran untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dalam segi mutu.

Kurikulum 2013 yang berlaku pada saat ini menuntut siswa untuk tidak hanya menerima pesan saja akan tetapi juga peserta didik sebagai penyampaian pesan atau informasi. Menurut Djamrah dan Zain (Alfiah et al., 2018) bahwa Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang amat penting karena kerumitan atau ketidakjelasan materi pembelajaran yang disampaikan akan

disederhanakan dengan bantuan media. Adapula menurut Supardi penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Aqid (2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang terjadi dalam proses belajar pada siswa. Saat ini masih banyak ditemukan permasalahan dalam pembelajaran IPS, salah satunya adalah materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya. Peserta didik juga tidak mengetahui budaya apa saja yang terdapat di daerah masing-masing. Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang berisi tentang ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah yang artinya ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari tentang manusia dalam lingkungan fisiknya maupun segala sesuatu yang berada disekitarnya (Bastari, 2018). Pada mata pelajaran IPS kelas IV membahas tentang materi keberagaman budaya.

Indonesia memiliki banyak keragaman budaya seperti, suku, ras, budaya dan agama. Sesuai dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika, meskipun berbeda-beda tetap satu jua. Indonesia memiliki banyak sekali suku dan budaya yang beragam. Selama ini masih banyak peserta didik belum bisa mengenal tentang keberagaman budaya di Indonesia. Peserta didik juga belum bisa mengenal keberagaman budaya yang terdapat pada daerah tempat tinggal masing-masing

Bawean memiliki keberagaman budaya seperti tari tradisional, makanan khas pulau bawean, dan alat musik tradisional. Selain itu, bawean memiliki potensi budaya seperti kerajinan tangan, peninggalan bersejarah nenek moyang seperti bangunan zaman dahulu dan monument (sumber: media bawean). Bawean memiliki alat musik tradisional yaitu alat musik dikker yang berasal dari kecamatan sangkapura. Alat musik dikker biasanya dimainkan pada saat perayaan maulid Nabi Muhammad SAW. Masih banyak peserta didik yang masih belum mengenal budaya sangkapura terutama pada alat musik dikker. Pada tradisi masyarakat Bawean, kesenian Dikker hanya dapat kita jumpai pada perayaan Maulid Nabi Muhammad S.A.W. Pada perayaan tersebut yang di Bawean berlangsung dengan meriah sepanjang hari, musik tradisional Dikker dimainkan sejak pagi hingga menjelang sore hari (Baweantourism).

Dengan menggunakan media *scrapbook* dengan mengangkat tentang alat musik tradisional dikker diharapkan peserta didik dapat mengenal budaya sangkapura. Media pembelajaran *scrapbook* sangat cocok dan dapat menarik peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar budaya sangkapura. Menurut Rahmawati (Halisah Nur, Maksum Arifin, 2021) *scrapbook* adalah sebuah buku yang berisi seni menempelkan foto atau gambar pada media kertas dan juga berisi catatan kecil yang dihias menjadi karya yang kreatif

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Halisah Nur, Maksum Arifin, 2021) dengan judul “media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi keberagaman budaya bangsa pada

muatan ips sd” yang terjadi dilapangan yitu pembelajaran IPS lebih cenderung dimana guru menjadi sumber utama belajar sehingga proses belajar lebih menoton dan membosankan dan guru juga menyuruh siswa untuk menghafaltanpa disertai pemahaman konsep yang kurang maksimal dan kurang bervariasi sehingga berpengaruh pada kurangnya pemahaman siswa (Adnyana, 2012) jadi media scrapbook sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas peserta didik masih kurang berminat dalam pembelajaran IPS pada materi keberagaman karena guru dalam pembelajaran masih menggunakan buku ajar biasa karena keterbatasan media dan guru lebih cenderung menggunakan meode ceramah daripada menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik kurang minat dalam pembelajaran keberagaman budaya. Guru juga dalam memberikan materi hanya fokus pada pemberian soal saja tanpa adanya inovasi yang membuat peserta didik lebih tertarik. Guru juga lebih menekankan pada pelafalan materi sehingga peserta didik merasa jenuh dalam pembelajaran. Minimnya ketersediaan media yang digunakan sehingga peserta didik belum dapat mengetahui tentang kebudayaan yang ada disekitarnya. Penggunaan media yang dibuat nantinya akan berisi tentang kebudayaan yang ada disekitarnya seperti kebudayaan Dikker.

Alat musik dikker seharusnya perlu diketahui oleh peserta didik karena alat musik dikker merupakan ciri budaya tempat peserta didik tinggal. Dengan mengenal alat musik dikker diharapkan peserta didik nantinya akan melestarikan budaya yang ada di sangkapura. Masih banyak peserta didik yang masih belum

mengenal alat musik tradisional sangkapura yaitu dikker. Guru juga menyatakan bahwa disekolah tersebut masih memiliki keterbatasan terkait media pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran karena tidak adanya media yang menarik sehingga membuat pembelajaran dikelas kurang efektif. Pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook* dapat membantu peserta didik memahami konsep keragaman budaya bangsaku berdasarkan pengalamannya saat mengamati media pembelajaran *scrapbook* (Sari & Mintohari, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian terdapat permasalahan yang ditemukan yaitu peserta didik masih belum mengetahui tentang kebudayaan yang ada di sekitar tempat tinggalnya dan minimnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga dalam penyampaian materi kepada peserta didik kurang efektif sehingga peserta didik tidak tertarik dalam mempelajari kebudayaan yang berada di tempat tinggalnya.

Dari permasalahan diatas peneliti ingin mengembangkkn media *scrapbook* yang berisi tentang alat musik dikker. Maka peneliti mengambil judul “**Pengembangan Media *Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura (S’BUDISA) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 358 Gresik”**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media Pengembangan Media *scrapbook* budaya dikker sangkapura (S'BUDISA) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 358 Gresik". ?
2. Bagaimana mengetahui validitas pengembangan media Bagaimana proses pengembangan media Pengembangan Media *scrapbook* budaya dikker sangkapura (S'BUDISA) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 358 Gresik". ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media Bagaimana proses pengembangan media Pengembangan Media *scrapbook* budaya dikker sangkapura (S'BUDISA) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 358 Gresik".

C. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini memiliki tujuan diantaranya, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses Pengembangan Media S'BUDISA *scrapbook* budaya dikker sangkapura Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 358 Gresik.
2. Mengetahui kevalidan Pengembangan Media S'BUDISA *scrapbook* budaya dikker sangkapura Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 358 Gresik.

3. Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media (S'BUDISA) *scrapbook* budaya dikker sangkapura siswa kelas IV UPT SD Negeri 358 Gresik.

D. Manfaat penelitian

Pada penelitian ini dapat diharapkan dapat memberi manfaat pada :

1. Peserta didik

Dapat memberikan pengalaman lebih kepada peserta didik dalam proses belajar, dapat meningkatkan minat belajar siswa karena media dikemas dengan cara yang unik, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan inovasi baru bagi guru sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.

3. Peneliti

Dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti untuk digunakan sebagai sumber belajar sebagai buku ajar saat melakukan pembelajaran disekolah.

E. Batasan Masalah

1. Penelitian ini fokus pada pengembangan media *scrapbook*
2. Penelitian ini dilakukan di kelas IV pada materi keberagaman budaya
3. Pengembangan media *scrapbook* ini menggunakan model ADDIE, dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga tahap yaitu, Analysis (perencanaan),

Design (perancangan), dan Develop (pengembangan) pada tahap validasi media.

F. Definisi Operasional

Berdasarkan batasan masalah diatas, ada beberapa definisi permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan sebuah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran yang dapat menarik peserta didik.
2. *Scrapbook* merupakan sebuah buku yang berupa seni menempel foto dikertas, kemudian dihias dengan menarik yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Dikker merupakan sebuah alat musik tradisional yang berasal dari pulau bawean sangkapura, dikker dimainkan dengan cara di pukul yang mana dipertunjukkan pada saat penyambutan maulid Nabi Muhammad SAW.