

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang kondusif, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri. Tujuan dari proses ini adalah untuk membentuk kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupan pribadi maupun masyarakat. (Pendidikan & Konseling, 2022). Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur formal maupun non formal dengan sekolah dasar sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan formal. Proses pembelajaran di sekolah dasar melibatkan interaksi antara pendidik sebagai fasilitator pembelajaran dan siswa sebagai peserta didik yang tercermin dalam adanya proses komunikasi atau proses belajar mengajar. Salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan yang kurang mendapatkan perhatian adalah kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu unsur yang kompleks, mencakup keseluruhan pengalaman belajar peserta didik sejak awal hingga akhir, dan menjadi inti dari sistem pendidikan yang perlu di evaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkelanjutan sesuai dengan perkembangan zaman. Kurikulum pendidikan bersifat dinamis menurut (Cholilah et al., 2023), hal tersebut dikarenakan dalam perkembangannya, kurikulum harus mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik sesuai dengan konteks waktu dan perkembangan.

Oleh karena itu, dalam merancang dan mengembangkan kurikulum pendidikan penting untuk mempertimbangkan kebutuhan, pandangan, pengalaman belajar, serta kepentingan peserta didik sebagai prioritas utama sehingga pendidikan benar-benar berpusat pada peserta didik.

Keragaman budaya yang dimiliki Indonesia merupakan salah satu materi pembelajaran yang esensial untuk di kenalkan kepada peserta didik sejak dini. Pengenalan ini bertujuan agar peserta didik memiliki rasa nasionalisme dan cinta terhadap tanah air, serta mampu menumbuhkan sikap apresiatif terhadap keragaman budaya yang ada di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan sikap saling menghormati perbedaan yang ada di tengah masyarakat (Anggraeni et al., 2023). Upaya pelestarian dan kemajuan budaya Indonesia juga telah menjadi bagian dari rencana strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2023, sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Hal ini dilatarbelakangi oleh derasnya arus globalisasi yang berpotensi melemahkan identitas serta ketahanan budaya bangsa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama wali kelas V di SDN Sumberejo Wetan, ditemukan beberapa permasalahan yang umum dihadapi oleh peserta didik kelas V yaitu kurangnya pemahaman mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia termasuk budaya yang terdapat di lingkungan sekitar. Permasalahan yang lebih spesifik meliputi kesulitan peserta didik dalam mengenali unsur-unsur budaya seperti makanan khas, tarian tradisional, pakaian adat, dan bahasa

daerah. Hasil pengamatan di lapangan juga menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang cenderung pasif, kurang terlibat, dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya partisipasi dan kebosanan peserta didik, kebutuhan akan media pembelajaran juga dipengaruhi oleh beberapa faktor lain yang turut menghambat efektivitas pembelajaran. Salah satu faktor tersebut adalah waktu pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung pada siang hari saat kondisi fisik dan konsentrasi peserta didik mulai menurun. Di samping itu, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung bersifat satu arah turut menyebabkan suasana belajar menjadi monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu faktor utama yang perlu mendapat perhatian khusus. Media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi mengenai keragaman budaya seharusnya mampu menarik minat peserta didik serta mempermudah mereka dalam memahami isi materi, sehingga peserta didik dapat mengenali keragaman budaya yang terdapat di wilayahnya khususnya Provinsi Jawa Timur. Selain menggunakan buku siswa sebagai sumber utama, peneliti juga melakukan upaya alternatif untuk mengatasi

keterbatasan tersebut melalui pengembangan produk media yang di rancang secara khusus untuk memfasilitasi pembelajaran mengenai keragaman budaya Jawa Timur. Secara umum sekolah dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan cinta terhadap keberagaman budaya sejak dini. Namun, demikian terdapat indikasi bahwa sebagian generasi muda mulai kehilangan pengetahuan mengenai keragaman budaya yang seharusnya menjadi bagian dari identitas nasional. Banyak peserta didik yang menyatakan bahwa masih kurang memahami budaya yang ada dilingkungan sekitar mereka.

Peserta didik kelas V di SDN Sumberejo Wetan memiliki karakteristik khas anak usia sekolah dasar yaitu kecenderungan untuk bermain. Peserta didik kelas V cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan visualisasi seperti penggunaan gambar atau media visual lainnya. Namun dalam praktiknya pendidik di sekolah tersebut masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran berupa atlas dan globe. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran konkret mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran IPAS. Salah satu alternatif solusi yang diusulkan adalah media pembelajaran monopoli budaya. Keterbatasan variasi media yang digunakan menyebabkan peserta didik kurang antusias dan tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya banyak peserta didik yang menjadi tidak fokus, cenderung mengobrol dengan teman, berjalan-jalan di dalam kelas, serta tidak memperhatikan penjelasan materi dari pendidik.

Problematika di atas dapat diatasi melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam

menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.(Wulandari et al., 2023). Dalam pembelajaran pendidik memanfaatkan media pembelajaran sebagai sara untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi juga mampu menumbuhkan minat, membangkitkan motivasi belajar, serta memberikan dampak psikologis yang positif bagi peserta didik. Pada tahap orientasi pembelajaran, penggunaan media sangat berkontribusi terhadap efektivitas penyampaian pesan dan materi yang akan diajarkan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat menjadi alat untuk mengalihkan perhatian peserta didik dari kejenuhan selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara tepat dan relevan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik adalah media tiga dimensi, seperti media monopoli budaya. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana pendukung bagi pendidik dalam mengatasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik serta membantu mereka dalam memahami materi mengenai keragaman budaya. Media pembelajaran monopoli budaya dinilai cocok dan menarik untuk digunakan oleh peserta didik jenjang sekolah dasar khususnya pada kelas V karena disesuaikan dengan karakteristik materi tentang keragaman budaya. Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk papan monopoli yang terdiri atas beberapa petak, di mana setiap petak diisi dengan gambar-gambar yang merepresentasikan unsur budaya daerah Jawa Timur seperti

makanan khas, tarian tradisional, dan pakaian adat. Gambar-gambar tersebut disusun dalam bentuk flip agar interaktif sedangkan papan permainan dibuat dari bahan triplek yang dapat dilipat guna mempermudah mobilitas penggunaannya. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Budaya untuk Memfasilitasi Kemampuan Belajar Siswa pada Materi Keragaman Budaya Kelas V SDN Sumberejo Wetan.”

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh (Yusuf et al., 2023) menunjukkan bahwa media monopoli pop-up pada materi keberagaman budaya Jawa Timur dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih optimal sehingga tujuan dan capaian pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2021) juga mengemukakan bahwa media monopoli layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana pengembangan media pembelajaran monopoli budaya dapat memfasilitasi belajar siswa pada materi keragaman budaya kelas V di SDN Sumberejo Wetan?”

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yang disusun berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut;

“Mendeskripsikan media pembelajaran monopoli budaya untuk memfasilitasi belajar siswa pada materi keragaman budaya kelas V di SDN Sumberejo Wetan”

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Kegiatan pembelajaran akan berlangsung secara optimal apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana perantara antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran sebaiknya dirancang semenarik mungkin agar mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk terus aktif dalam proses belajar.

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media permainan monopoli budaya yang memuat gambar-gambar yang merepresentasikan keragaman budaya di Provinsi Jawa Timur. Media pembelajaran ini dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka dengan fokus pada materi keragaman budaya untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Adapun uraian mengenai aspek konten dan konstruk dari media permainan monopoli budaya adalah sebagai berikut:

1. Konten (Bagian Isi Produk)

Isi produk yang terdapat dalam pengembangan media monopoli budaya pada materi keragaman budaya mata pelajaran IPAS kelas V SD, yaitu:

a) Capaian Pembelajaran

Fase C elemen: Pemahaman IPAS

Peserta didik memahami sistem organ tubuh manusia yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan tubuhnya; hubungan antar komponen biotik dan abiotik serta pengaruhnya terhadap ekosistem; siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air; fenomena gelombang bunyi dan cahaya dalam kehidupan sehari-hari; upaya penghematan energi serta pemanfaatan sumber energi alternatif dari sumber daya yang ada di sekitarnya sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; sistem tata surya dan kaitannya dengan rotasi dan revolusi bumi; letak dan kondisi geografis negara Indonesia melalui peta konvensional/digital; sejarah perjuangan para pahlawan di lingkungan sekitar tempat tinggalnya; **keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebinekaan berdasarkan pemahamannya terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya**; serta kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar.

b) Tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu memahami keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebinekaan berdasarkan pemahamannya terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya.

c) Indikator capaian tujuan pembelajaran

1. Peserta didik **menemukenali (identifikasi)** kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya. (C1)

2. Peserta didik **memahami** keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebinekaan berdasarkan pemahamannya terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya.(C2)
3. Peserta didik **menguraikan** kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya. (C4)
4. Peserta didik **mendesain** poster tentang kearifan lokal di wilayahnya. (P5)

2. Konstruk (Tampilan)

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran monopoli budaya yang digunakan oleh peserta didik kelas V dalam mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya. Peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang keragaman budaya melalui media ini. Produk yang dikembangkan sebagai hasil dari penelitian ini adalah:

- a) Produk media monopoli budaya yang dikembangkan secara konkret berbentuk papan dengan ukuran 55 cm x 55 cm ketika di buka dan 55 cm x 27,5 cm ketika di tutup.
- b) Media pembelajaran monopoli budaya ini terbuat dari bahan kayu dan triplek yang tidak mudah rusak dan mudah di bawa kemana-mana.
- c) Pada bagian dalam terdapat petak-petak yang nantinya akan di gunakan untuk menempel flip card dan pop-up card yang berisikan tentang keragaman budaya yang ada di kabupaten-kabupaten di Jawa Timur.

- d) Desain visual media ini dilengkapi dengan ornamen menarik seperti Peta Provinsi Jawa Timur serta gambar kearifan lokal dari kabupaten-kabupaten di wilayah Jawa Timur.
- e) Media ini juga di lengkapi dengan soal-soal yang telah di sesuaikan dengan materi keragaman budaya untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang di pelajari.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli budaya memiliki urgensi yang tinggi sebagai salah satu alternatif dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran monopoli budaya ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian dan pengembangan memiliki orientasi yang berbeda. Penelitian bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru melalui pendekatan ilmiah, baik melalui penelitian dasar maupun untuk menjawab permasalahan yang ada di lapangan. Sementara itu, pengembangan lebih difokuskan pada upaya menghasilkan suatu produk yang telah melewati proses uji coba serta validasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Secara Praktis

a) Bagi peserta didik

- 1. Membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik secara lebih mudah dan menyenangkan.

2. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media yang interaktif dan menarik.

b) Bagi pendidik

1. Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis dan kontekstual.
2. Memberikan pemahaman kepada pendidik mengenai pemanfaatan media monopoli budaya sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif.

c) Bagi peneliti yang lain

Pengembangan media pembelajaran monopoli budaya ini dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya, khususnya yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan belajar peserta didik dilingkungan sekolah dasar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran monopoli budaya dalam penelitian ini memiliki sejumlah asumsi dan keterbatasan yang perlu dijelaskan agar ruang lingkup penelitian menjadi lebih terarah. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan pendidik kelas V di SDN Sumberejo Wetan, maka penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi yaitu:

- a) Sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran.
- b) Pendidik masih memanfaatkan media pembelajaran sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.
- c) Pelaksanaan pembelajaran di SDN Sumberejo Wetan mengacu pada elemen serta capaian pembelajaran (CP) tahun 2024

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Dalam proses pengembangan media pembelajaran monopoli budaya terdapat beberapa batasan yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a) Media ini hanya dikembangkan untuk digunakan pada mata pelajaran IPAS kelas V
- b) Uji coba penggunaan media pembelajaran dilakukan secara terbatas pada peserta didik kelas V di SDN Sumberejo Wetan
- c) Fokus pengembangan media hanya ditujukan pada elemen pemahaman IPAS yang berkaitan dengan materi keragaman budaya.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, berikut disajikan definisi operasional dari istilah-istilah kunci yang digunakan:

1. Pengembangan

Pengembangan merujuk pada suatu proses sistematis yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu suatu produk secara

berkelanjutan agar lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat bantu yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami isi pembelajaran secara optimal.

3. Monopoli budaya

Monopoli budaya merupakan bentuk media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengenal dan memahami keragaman budaya yang terdapat di lingkungan sekitar.

4. Keragaman budaya

Keragaman budaya adalah perbedaan dan keunikan budaya yang dimiliki oleh suatu daerah yang diwariskan secara turun temurun oleh masyarakat, meliputi unsur-unsur seperti makanan khas, tarian khas, pakaian adat, bahasa daerah, dan aspek budaya lainnya.