

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Sekolah Dasar adalah suatu kegiatan usaha yang secara sadar, terstruktur dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses kegiatan pembelajaran agar siswa ikut andil dalam keaktifan mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita rasional. Pendidikan juga merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perkembangan, perbaikan dan perubahan yang sesuai dengan perkembangan disegala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yaitu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Dalam UU ini penyelenggaraan pendidikan wajib memegang beberapa prinsip antara lain pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi nilai hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai budaya dan kebanyakan bangsa dengan satu kesatuan yang sistematis dengan sistem terbuka dan multimakna. Didalam penyelenggaraan sistem pendidikan juga harus dalam suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat dengan memberi keteladanan, membangun kemauan (niat, hasrat) dan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat dan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan. Dalam meningkatkan kecerdasan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting yang bisa melanjutkan disegala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik ditingkat lokal, nasional maupun global (Mulyasa, 2006: 4). Menurut pemaparan diatas, peningkatan mutu dalam pendidikan sangat penting agar mampu melanjutkan disegala aspek bidang pendidikan yang lebih tinggi lagi.

Pendidikan juga tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar menurut Spears dalam Suprijono (2009: 2) adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Dalam proses belajar mengajar, guru dituntut untuk dapat mewujudkan dan meniptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif dan kreatif. Sistem ini diharapkan siswa dapat secara optimal melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan instruksional yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal. Proses belajar adalah suatu proses yang sama dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan siswa, agar senang dan bersemangat belajar. Guru bersedia menyediakan dan menggunakan semua potensi dan upaya. Masalah motivasi adalah faktor yang penting bagi peserta didik. Motivasi mempunyai variasi dari segi tinggi rendahnya maupun jenisnya. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substansinya (Hamdani Hamid 2012: 125). Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan perkembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis. Pendidikan dan pembelajaran adalah suatu aspek yang sangat penting yang perlu diajarkan di sekolah. Pembelajaran tematik adalah tema pembelajaran menggunakan dan mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman. Pengertian kepada siswa (Effendi, 2009: 129). Tematik juga bisa dikatakan pendekatan terhadap pelajaran dan mengaitkan pada beberapa pelajaran dalam satu tema yang bisa menjadi satu kesatuan. Trianto (2010: 78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik di maknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Berdasarkan dua pandangan yang diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasari dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami sebuah konsep, hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan. Tematik merupakan pembelajaran untuk siswa sekolah dasar pada kurikulum 2013. Tematik adalah gabungan dari beberapa mata pelajaran. Biasanya dalam satu subtema memiliki 2-3 mata pelajaran didalamnya. Didalam pembelajaran tematik juga memerlukan beberapa media untuk membantu bahan ajar dalam pembelajaran didalam kelas agar lebih efektif dan efisien. Media yang efektif bukan ditentukan oleh mahal atau murahnya dari media yang digunakan maupun

frekuensi penggunaan, tetapi tergantung pada kesesuaian dengan pokok bahasan serta kondisi siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada bulan Oktober 2021 yaitu siswa kurangnya aktif dalam suatu pembelajaran serta mengandalkan pedoman buku ajar tanpa adanya media pembelajaran, sehingga siswa kurangnya memahami dan menguasai dalam materi yang dijelaskan oleh guru serta hanya guru yang aktif didalam kelas. Agar tercapainya suatu pembelajaran guru dapat menggunakan media sebagai sarana alat bantu bahan ajar agar tidak terpaku oleh bahan ajar saja, dalam wawancara, guru adanya permasalahan dalam mengembangkan media pembelajaran. Didalam kelas, siswa sering kali kekurangan dalam penggunaan media. Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti berupaya untuk mengembangkan media baru yang efektif dan efisien dalam pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu siswa dapat meningkatkan hasil belajar didalam kelas. Dalam hal ini, media yang peneliti gunakan adalah media boardgame kearifan lokal untuk mengenalkan kebudayaan lokal dalam Pasuruan kepada para siswa yang mungkin sebagian masih belum mengetahui.

Pengertian kearifan lokal merupakan “kecerdikan terhadap kekayaan setempat atau suatu daerah berupa kepercayaan, norma, pengetahuan, kebudayaan, adat istiadat dan wawasan merupakan warisan dan dipertahankan sebagai sebuah identitas dan pedoman dalam mengajarkan kita untuk bertindak secara tepat dalam kehidupan.” (Utari: 2006). Bisa disimpulkan bahwa pengertian kearifan lokal adalah segala sesuatu yang merupakan potensi dari suatu daerah serta hasil pemikiran manusia maupun hasil karya manusia yang mengandung nilai yang bijaksana serta diwariskan secara turun temurun sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut. Media kearifan lokal ini perlu bahkan sangat dibutuhkan agar berjalannya pembelajaran lebih efisien dan juga membantu guru dalam mengajar di dalam kelas. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran sebagai untuk meningkatkan rasa cinta kearifan lokal dilingkungannya serta sebagai upaya menjaga eksistensi kearifan lokal ditengah derasnya arus globalisasi. Seni dan budaya kentalnya nuansa Islam di Pasuruan sedikit banyak membawa pengaruh pada perkembangan seni dan budaya. kebudayaan lokal yang bisa memanfaatkan media boardgame tersebut. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengembangkan media yang *colourfull* dan bergambar untuk meningkatkan semangat dalam belajar siswa dan agar siswa lebih mudah memahami dalam belajar. Peneliti mengharapkan dengan adanya pengembangan media ini bertujuan untuk pembelajaran

dapat mencapai dengan maksimal. Dengan berbagai penyesuaian masalah tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Boardgame* Berbasis Kearifal Lokal Pasuruan.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, rumusan masalah pada peneliti adalah :

Bagaimana pengembangan media *boardgame* dalam materi keberagaman budaya bangsaku dengan kearifal lokal Pasuruan pada siswa kelas IV sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini berdasarkan latar belakang adalah untuk mengetahui dan dapat mengembangkan media boardgame kearifan lokal pada materi keberagaman budaya bangsaku tematik kelas IV sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan media ini adalah media pembelajaran yang dapat langsung digunakan oleh siswa. Media ini dapat digunakan oleh semua siswa yang ingin mencobanya. Media pembelajaran ini ditunjukkan kepada siswa kelas IV untuk pembelajaran tematik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan diharapkan adanya pokok yang penting bagi setiap kalangan pendidikan yaitu, bagi siswa, penelitian pengembangan media ini dapat membantu siswa untuk menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media boardgame ini digunakan oleh siswa untuk mempermudah proses dalam pembelajaran kelas IV tema 1 subtema 1 agar menjadi lebih ideal dan berguna untuk memotivasi siswa agar siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran didalam kelas. Pengembangan yang dilakukan sangat penting menambah wawasan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga materi dapat dilakukan dan diterima dengan mudah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan dengan waktu yang efektif dan efisien.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada beberapa asumsi, yaitu:

- a. Sekolah telah mengikuti anjuran pemerintah dengan menggunakan pembelajaran tematik.
- b. Peserta didik sudah biasa melakukan dengan aturan pada pembelajaran tematik.

Selain itu media pembelajaran ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu :

- a. Keterbatasan media ini hanya mengacu pada materi tema 1 subtema 1 pada kelas 4 dan tidak bisa digunakan untuk semua kelas.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas IV sekolah dasar pada tematik tema 1 subtema 1 materi keberagaman kebudayaan bangsaku.

G. Definisi Istilah dan Operasional

Untuk memudahkan serta menghindari agar tidak terjadi salah pengertian terhadap judul penelitian maka peneliti perlu menjelaskan dalam istilah definisi sebagai berikut:

1. Pengembangan

(Hamdani Hamid 2013: 125) Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek baan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan seara metodologis dan subtansinya berkaitan dengan perkembangan strategi pembelajaran, baik seara teoritis maupun praktis.

2. Media

Trianto (2010: 78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik di maknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

3. Media Boardgame

Media boardgame adalah suatu media pembelajaran 3 dimensi terbuat dari karton kokoh dan kertas manila, yang didalamnya terdapat gambar-gambar kebudayaan lokal yaitu makanan khas, tarian khas, bangunan tradisional, alat musik, pakaian tradisional, peninggalan bersejarah dan senjata tradisional.

4. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah segala sesuatu yang merupakan potensi dari suatu daerah serta asil pemikiran manusia maupun hasil karya manusia yang mengandung nilai

yang bijaksana serta diwariskan secara turun temurun sehingga menjadi ciri khas daerah. Produk yang diambil oleh peneliti adalah papan permainan tentang kebudayaan lokal yaitu tarian tradisional dan candi. Banyak siswa yang tidak terlalu mengetahui kebudayaan.

