

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia tidak akan pernah lepas akan pendidikan selama hidupnya, sebab pendidikan merupakan penentu dari kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sangat penting untuk kemajuan suatu negara, sebab dengan semakin tingginya pendidikan maka sumber daya manusia akan berperan besar bagi kemajuan negara. Hakikatnya pendidikan merupakan faktor utama untuk merubah manusia menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan suatu nilai kehidupan yang dapat dijadikan landasan kehidupan di masa depan. Pernyataan di atas dapat digaris bawahi bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk menjadikan manusia seutuhnya, dengan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik dan sosial. Hal itu sesuai dengan diperkuatnya undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Indonesia bahwa pendidikan yaitu “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual atau keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Awal tahun baru 2020 Indonesia digemparkan dengan masuknya virus covid-19. Salah satu sektor yang mengalami imbas dari pandemi ini yaitu pendidikan. Pendidik yang biasa melakukan pembelajaran dengan cara tatap muka di dalam kelas harus membiasakan diri melakukan pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut Daring. Pemanfaatan teknologi sangat berperan penting dalam kegiatan

belajaran mengajar antara peserta didik dengan pendidik. Menurut (Rigianti 2020:298) pembelajaran daring merupakan salah satu cara baru dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat elektronik khususnya internet dalam penyampaian belajar. Pembelajaran daring, sepenuhnya tergantung oleh internet. (Sadikin, A., & Hamidah 2020:215) berpendapat pembelajaran daring merupakan metode pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibel, dan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran yang efektif. Pembelajaran daring dapat didefinisikan sebagai sistem pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi yang tersambung dengan internet yang dapat menghasilkan metode pembelajaran yang fleksibel, dan interaktif.

Penyelenggaraan daring yang bertujuan untuk memutus rantai penyebaran *Coronavirus Disease* (covid-19) masih terdapat kekurangan untuk menyelesaikan permasalahan pendidikan di Indonesia berdasarkan penelitian dari (Suryani, 2022:2235) pembelajaran jarak jauh siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, kurangnya motivasi belajar siswa, dan siswa tidak menguasai pembelajaran dengan baik. Keterbatasan media seperti kesiapan guru dalam pemanfaatan teknologi, jaringan sinyal yang sering putus nyambung, penggunaan *smartphone* yang bergantian, dan pengalaman dalam pengelolaan kelas berbasis online menjadi penghambat siswa untuk memperoleh materi yang diberikan oleh guru.

Permasalahan inilah yang menyebabkan kualitas pendidikan di Indonesia mengalami penurunan dibandingkan negara-negara lainnya. Pemerintah menyadari bahwa semakin lama melaksanakan pembelajaran jarak jauh memberikan dampak negatif bagi siswa, guru,

dan orang tua (Kemdikbud, 2021:5). Guna menyelesaikan permasalahan tersebut pemerintah menerbitkan surat kementrian bersama (SKB) 4 menteri pada bulan Agustus 2021 mengalami revisi pada bulan November 2021 untuk panduan pembelajaran pada semester genap tahun 2020/2021. Kebijakan ini memberikan kewenangan kepada pemerintah daerah untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan prosedur yang ketat dan sesuai dengan prosedur kesehatan. Pembelajaran tatap terbatas memerlukan perencanaan yang matang. Sekolah perlu mempersiapkan 3 hal agar pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas dapat berlangsung yaitu seluruh warga sekolah (siswa, pendidik, tenaga kependidikan) wajib melakukan vaksin, meningkatkan imun tubuh, serta menyiapkan sarana dan prasarana protokol kesehatan (Pattanang, Limbong, dan Tambunan, 2021:114). Pembelajaran tatap muka terbatas dapat dilaksanakan jika seluruh warga sekolah telah divaksin dan mematuhi protokol kesehatan dengan 5M yaitu memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak, membatasi mobilitas, dan menjauhi kerumunan.

Melalui hasil observasi dan wawancara saat pelaksanaan magang karya fakultas keguruan dan ilmu pengetahuan universitas Muhammadiyah surabaya di SD Muhammadiyah 13 Surabaya pada tanggal 8 oktober – 18 Desember 2021.wali kelas IV mengatakan bahwa pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak digemari oleh para siswa, namun dalam melakukan proses pembelajaran hanya berpatokan pada bacaan dan gambar yang ada di buku tematik yang dibawa siswa. Siswa membaca materi yang diajarkan secara bergantian dengan dibimbing oleh guru kelas setelah siswa membaca materi yang diajarkan guru memberikan motivasi dan menjelaskan materi tanpa memberikan timbal balik yang menyebabkan

siswa hanya menyimak. Kemudian saat pembelajaran virtual yang menggunakan google meet berlangsung masih terdapat banyak siswa yang masih mengantuk dan gerak sendiri tanpa memperhatikan bacaan temannya dan penjelasan gurunya. Adapun siswa yang saling mengobrol melalui fitur chat yang disediakan sehingga menyebabkan satu kelas bisa saling membalas pesan di dalam room yang disediakan. Selain itu bacaan yang terlalu banyak membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami materi yang diajarkan serta cepat bosan. hal tersebut disebabkan oleh: (a) penyampaian materi yang hanya menggunakan metode ceramah, (b) kurangnya variasi guru menggunakan model pembelajaran, (c) Guru hanya fokus terhadap siswa yang aktif tidak memperdulikan siswa yang membuat kegaduhan, (d) kurangnya konsentrasi siswa dikarenakan banyaknya bacaan,

Melihat permasalahan di atas, guru memerlukan sebuah media pembelajaran yang menarik agar dapat menarik antusias siswa dalam belajar. Menurut Setiawan dalam artikel penelitiannya media mempunyai peranan yang penting terhadap efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Setiawan, 2017:28). Menurut Novarita (Noverita, 2019:8) media pembelajaran tidak hanya memberi pesan namun juga memberikan fasilitas siswa untuk memperoleh pengetahuan. Media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Haryono, 2015:48).Media pembelajaran dapat dikatakan suatu alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan untuk terciptanya lingkungan belajar yang dapat merangsang

pikiran dan perasaan siswa agar tercipta proses belajar yang efektif dan efisien.

Berangkat dari permasalahan diatas peneliti akan mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan saat pembelajaran daring maupun luring. produk tersebut diberi nama Peta Budaya (PETBUD). Peta budaya membantu peserta didik untuk mengenal keragaman budaya yang ada di Indonesia, mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan senjata adat dari berbagai provinsi. Penggunaan Aplikasi peta budaya ini diharapkan bisa memberikan interaksi yang menarik saat pembelajaran karena dapat memunculkan gambar atau animasi yang menarik sehingga memberikan kesan tersendiri bagi siswa dan terhindar dari rasa bosan serta memperluas ilmu pengetahuan mengenai keragaman budaya di Indonesia.

Peta budaya merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa karena dapat belajar sambil bermain. Fitur menarik yang dimiliki oleh media PETBUD membuat siswa merasa nyaman untuk belajar materi yang diajarkan, sebab mereka dapat mengamati keragaman budaya yang ada di Indonesia melalui gadget yang dimiliki. Penerapan PETBUD ini juga dapat diterapkan saat kerja kelompok agar siswa dapat bersama-sama untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Berdasarkan penelitian yang relevan dilakukan Agristin yang berjudul “Pengembangan Peta anak Indonesia (PENNA) pada tema indahny keragaman di Negeriku Sub tema indahny keragaman budaya negeriku pada kelas IV di SD” (Agristin, 2019:4). penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dikembangkan yaitu penggunaan media peta saat proses pembelajaran.

Perbedaan peneliti di atas berupa bahan pembuatan peta. PENNA dibuat menggunakan bahan papan kayu sedangkan media yang akan dibuat oleh peneliti memanfaatkan aplikasi Power point yang dikonversi menjadi aplikasi sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran daring maupun luring. Penelitian yang dilakukan noval (Syarifudin, 2020:5) dalam judulnya “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Media Power Point Pada Materi Keragaman Budaya Di Wilayah Indonesia Pada Kelas VB MI Darul Ulum Tambakrejo” menjadikan keragaman budaya sebagai variabel namun, memiliki fokus penelitian dalam penelitian tersebut yaitu motivasi dan hasil belajar siswa. Jurnal penelitian milik Mitha & Erita (Indarti & Erita, 2021:3152) menjadikan peta budaya sebagai solusi dari permasalahan ditemui saat melakukan observasi di SDN Api-Api kecamatan bayang pesisir Selatan, akan tetapi memiliki perbedaan dalam model penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, sedangkan penelitian yang akan digunakan yaitu model pengembangan Borg & Gall.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran daring di kelas IV di SD Muhammadiyah 13 adapun batasan yang dibuat agar peneliti bisa fokus sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 13 Surabaya pada kelas IV yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.
2. Materi yang digunakan yaitu pembelajaran tematik kelas IV tema VII (Indahnya keragaman di negeriku) sub tema 2 (Indahnya Keragaman Budaya negeriku).

3. Model pengembangan yang digunakan yaitu Model 10 langkah pengembangan Borg & Gill namun, karena keterbatasan biaya dan waktu peneliti hanya sampai langkah ke 7

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas dapat dituliskan beberapa rumusan masalah antara lain yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran PETBUD di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Surabaya ?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran PETBUD di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Surabaya ?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran PETBUD di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Surabaya ?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran PETBUD di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Surabaya ?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian dan pengembangan media peta budaya (PETBUD) adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran PETBUD di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Surabaya.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran PETBUD di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Surabaya.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran PETBUD di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Surabaya.

4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran PETBUD di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Surabaya.

E. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran peta budaya (PEDBUD) adalah media pembelajaran yang dirancang berbasis aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia. Media ini menyerupai peta Indonesia dan gambar kebudayaan yang ada di Indonesia sehingga peserta didik dapat mengamati dimanapun dan kapanpun. Aplikasi ini memanfaatkan *microsoft power point* yang di desain menyerupai peta Indonesia. Fitur hyperlink pada *microsoft power point* berperan sangat penting agar jika kita menekan gambar provinsi akan langsung berpindah ke slide yang menginformasikan keragaman budaya provinsi tersebut. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur tambahan seperti dapat memutar lagu daerah dan beberapa latihan soal yang interaktif agar media PEDBUD ini lebih menarik.

Peta budaya dapat digunakan untuk pembelajaran tematik dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial, B.Indonesia, dan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yang terdapat di buku tema kelas IV tema 7 indahny keragaman di negeriku Sub tema 2 indahny keragaman di negeriku. Keragaman budaya indonesia seperti pakaian adat, rumah adat, tarian adat menjadi fokus di materi pada tema tersebut,

Pengembangan peta budaya ini dapat digunakan dengan model pembelajaran diskusi,ceramah, latihan soal. Kegiatan diskusi dapat dilakukan dengan membagi siswa menjadi kelompok kecil dan mendiskusikan mengenai keragaman budaya yang telah ditentukan

sebelumnya. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil diskusi mereka kepada kelompok lainnya.

F. Manfaat Penelitian

Melihat dari tujuan penelitian yang sudah dirumuskan maka manfaat yang diharapkan oleh peneliti yaitu :

1. Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan media peta budaya (PETBUD) yang nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi guru. Serta memberikan pengalaman yang berharga bagi penelitian.

2. Siswa

Siswa dapat termotivasi dan memiliki pengalaman yang menyenangkan dalam penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

3. Guru

Guru dapat menambah variasi mengajar dan memanfaatkan media pembelajaran PEDBUD ini sehingga dapat meningkatkan kualitas diri dalam mengajar.

4. Sekolah

Adanya peningkatan kualitas mengajar guru dalam mengajar sehingga membuat sekolah juga mengalami kemajuan di mutu Pendidikan.