

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat, dapat dijadikan acuan untuk menuntut masyarakat agar dapat menjalani hidupnya dalam segala bidang, terutama pada bidang pendidikan. Sistem pendidikan harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang terjadi pada masyarakat saat ini. Sumber daya manusia sangat dibutuhkan sebagai upaya untuk mengoptimalkan mutu pendidikan, baik dari segi kecerdasan, kepribadian, kemampuan, dan keterampilan sebagai sarana dalam mengembangkan potensi diri.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menunjukkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Pendidikan di Indonesia mengalami pergantian kurikulum beberapa kali. Uhbiyati (2008: 46) menjelaskan bahwa setelah Indonesia merdeka dalam pendidikan dikenal beberapa masa pemberlakuan kurikulum yaitu kurikulum sederhana (1947-1964), pembaharuan kurikulum (1968-1975), kurikulum berbasis keterampilan

proses (1984-1999), dan kurikulum berbasis kompetensi (2004-2006), serta yang terakhir kurikulum dengan pendekatan *saintific* kurikulum 2013. Pendapat Dakir (2004: 3) kurikulum diartikan sebagai program pendidikan yang memuat berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancang secara berurutan atas dasar norma-norma yang berlaku dan dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 19, Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, tambahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Muslich, 2008: 1). Penerapan kurikulum di Indonesia juga mengalami perubahan yaitu adanya kurikulum 2013 yang diberlakukan oleh pemerintah. Kurikulum 2013 tersebut diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum yang menyatakan bahwa Kurikulum 2013 dilakukan secara bertahap mulai dari tahun ajaran 2013/2014. Sesuai dengan penerapan Kurikulum 2013 maka pelaksanaan pembelajaran tematik diberlakukan dan proses pembelajarannya dirancang sedemikian rupa agar peserta didik belajar secara aktif serta mampu membawa perubahan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Pembelajaran merupakan kegiatan sekaligus cara yang dilakukan oleh pendidik dalam mengajarkan ilmu dan memberikan pemahaman yang penuh kepada diri peserta didik berdasarkan dengan pengembangan kurikulum dan tujuan yang ingin dicapai. Media menjadi salah satu pendukung dalam membantu mewujudkan kelancaran dan keefektifan dalam tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mempermudah sekaligus membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran serta dikemas dengan menarik dan tentunya sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan agar tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat menunjang pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Menurut Asyhar (2012: 8), media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan peserta didik dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Penggunaan media diharapkan untuk memberikan stimulus atau rangsangan kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik juga berperan aktif sebagai fasilitator yang mengkondisikan peserta didik dalam pembelajaran agar terciptanya lingkungan pembelajaran yang menyenangkan serta edukatif. Media juga dapat dibuat sesuai dengan keperluan dan kreativitas seorang pendidik.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD Negeri Siwalanpanji dalam proses pembelajarannya hanya ada beberapa pendidik yang menggunakan

media pembelajaran. Akibatnya, peserta didik kurang memahami apa yang disampaikan oleh pendidik pada saat pembelajaran. Peserta didik kurang antusias, karena pembelajaran hanya disampaikan melalui pendekatan konvensional, sehingga peserta didik hanya mengetahui uraian penjelasan dari pendidik saja. Peserta didik menjadi pasif atau kurang terlibat aktif, jika diajak berdiskusi. Peserta didik tidak seluruhnya dapat menyalurkan atau mengungkapkan pendapatnya dan peserta didik tidak dapat fokus dalam mengikuti pembelajaran karena asyik bermain serta mengobrol dengan temannya.

Hasil dari pengamatan tersebut karena minimnya penggunaan media pembelajaran, maka peneliti bermaksud untuk membuat media pembelajaran yang menarik, dengan harapan agar peserta didik dapat aktif dan berantusias pada saat pembelajaran yaitu dengan penggunaan media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA). Media ini terbuat dari koran bekas yang direndam di dalam air selama semalam agar memiliki tekstur seperti bubur kertas yang letakkan dan disusun di atas karton sebagai alasnya. Bubur kertas inilah yang akan digunakan sebagai bahan utama untuk membuat tiruan pulau Indonesia. Tiruan pulau ini kemudian di keringkan sesuai dengan yang diinginkan, setelah itu dicat dengan warna-warni pada pulau untuk mengetahui batasan antar provinsinya. Media PATAYARA ini dilengkapi dengan gambar keragaman rumah adat dan bacaan mengenai bahan pembuatan rumah adat tersebut, dari bacaan inilah peserta didik dapat menceritakan kembali isi bacaan dengan menggunakan bahasanya sendiri dan mengetahui daerah asal rumah adat

beserta keunikannya. Adanya media ini diharapkan agar peserta didik lebih memahami dan mengetahui dengan jelas serta dapat melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia.

Peneliti juga menerapkan model pembelajaran kooperatif sebagai pendukung dalam proses pembelajaran untuk melibatkan peserta didik aktif dan saling bekerjasama. Menurut Fathurrohman (2017: 82) pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan peserta didik agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dalam kegiatan belajar. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satunya tipe *Numbered Head Together* (NHT).

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam penguatan pemahaman pembelajaran atau mengecek pemahaman peserta didik terhadap materi (Daryanto dalam Hutomo, 2015: 4). Selain itu, Menurut Hidayatul (dalam Suandewi, dkk, 2017: 61) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) adalah salah satu cara yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien, apabila model pembelajaran kooperatif ini diterapkan maka model ini dapat melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan, selain itu memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih

rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Penggunaan model pembelajaran tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan didukung penerapan media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) sehingga tepat untuk menyampaikan pembelajaran tematik. Setelah membuat beberapa kelompok kecil dalam kelas dan memberikan nomor kepala pada masing-masing anggota kelompok, maka pendidik dapat membagikan media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA). Media ini dilengkapi dengan buku panduan berisikan langkah-langkah penggunaan media, soal bacaan, dan gambar rumah adat yang sudah diberi kayu penancap untuk menjawab soal yang ada dibuku bacaan tersebut. Anggota kelompok saling bekerjasama dan memiliki tanggung jawab terhadap hasil kerjanya. Setelah berdiskusi mereka akan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas sesuai dengan nomor kepala yang ditunjuk pendidik. Peserta didik akan menceritakan kembali isi bacaan sesuai dengan pemahaman mereka masing-masing, setelah itu mereka dapat menjawab soal yang ada dibacaan tersebut dengan menancapkan gambar rumah adat pada salah satu pulau di media PATAYARA.

Dengan demikian, penggunaan model NHT dan penerapan media PATAYARA dapat mempengaruhi interaksi peserta didik untuk saling bekerja sama dalam sebuah kelompok, bertanggung jawab, dan paham terhadap hasil kerja masing-masing anggota kelompok, sehingga dengan kesadaran diri masing-masing, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat aktif, membuat suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan. Dengan

demikian peserta didik merasa termotivasi untuk belajar lebih giat sehingga aktivitas belajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada pada latar belakang, peneliti membuat judul “Pengembangan Media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) Pada Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV SD”. Peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran PATAYARA ini peserta didik dapat mudah memahami penjelasan pendidik dan mengetahui keragaman budaya di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana efektivitas media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) pada subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku kelas IV SD?
2. Bagaimana pengaruh media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) terhadap hasil belajar peserta didik pada subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui efektivitas media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) pada subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku kelas IV SD.
2. Mengetahui pengaruh media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) terhadap hasil belajar peserta didik pada subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pentingnya mengenal keragaman budaya yang ada di Indonesia. Peserta didik dapat menambah wawasan agar lebih mengenal budaya dari daerah lain. Peserta didik dapat mensyukuri dan melestarikan budaya yang sudah ada di daerahnya, agar warisan budaya tidak hilang akibat dari perkembangan zaman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam mengetahui dan mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia. Adanya penggunaan media pembelajaran PATAYARA ini, pendidik diharapkan mampu menyalurkan kreatifitasnya untuk mengembangkan ide-ide dalam membuat media pembelajaran tematik. Media pembelajaran PATAYARA ini juga memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran serta untuk menambah keterampilan dan pengetahuannya.

b. Bagi Peserta didik

Media PATAYARA ini memudahkan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran tematik. Media ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar mereka. Peserta didik juga mendapatkan pengalaman baru dengan suasana belajar yang

menyenangkan, dan mudah dalam mengingat materi pelajaran yang diajarkan.

c. Bagi Sekolah

Media PATAYARA dapat memberikan motivasi, baik untuk pendidik maupun peserta didik. Pihak sekolah seperti kepala sekolah dapat berperan dalam tercapainya pembelajaran yang inovatif, dengan cara memfasilitasi pendidik untuk mengembangkan kreatifitasnya pada media ini. Tenaga kependidikan juga bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan menambah pengetahuan tentang efektifitas dari penggunaan media pembelajaran PATAYARA terhadap peserta didik di kelas IV SD. Peneliti juga dapat mengetahui seberapa antusiasnya peserta didik pada saat menggunakan media tersebut. Peneliti berharap, dengan adanya penelitian mengenai penerapan media pembelajaran PATAYARA ini, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Batasan Masalah

1. Berfokus pada peserta didik kelas IV-B SD Negeri Siwalanpanji yang berjumlah 25 peserta didik. Tetapi karena keterbatasan dalam penelitian akibat dari pandemi COVID-19, maka penelitian dilaksanakan disekitar rumah dengan jumlah 6 peserta didik kelas IV SD.

2. Penelitian ini menerapkan media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku, dan pembelajaran 3 dengan mengintegrasikan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn).
3. Kegiatan pembelajaran pada saat penelitian menggunakan pendekatan konvensional yang mengakibatkan peserta didik kurang antusias, sehingga peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dalam kegiatan belajar agar peserta didik dapat berinteraksi, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap tugas-tugasnya.

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan media pembelajaran, adalah usaha dan proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik, berguna, dan menciptakan sesuatu yang berbeda. Media pembelajaran yang dikembangkan berfungsi sebagai sumber belajar yang memudahkan pendidik menyampaikan materi pelajaran dalam menjelaskan isi dari materi yang diajarkan, sehingga dapat tersampaikan dengan baik, diterima, dan mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) adalah media yang terbuat dari koran bekas yang akan dijadikan bubur kertas sebagai bahan pembuatan pulau Indonesia dengan menggunakan alas dari karton yang dilengkapi dengan gambar keragaman rumah adat dan bacaan mengenai rumah, bahan pembuatan, dan keunikan dari rumah adat

3. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran pada sebuah tema dengan beberapa subtema dan terbagi menjadi enam pembelajaran dalam masing-masing subtemanya.

G. Spesifikasi Produk

Indonesia memiliki kekayaan dan keragaman budaya yang unik dan menarik untuk dilestarikan. Kekayaan dan keragaman budaya tersebut perlu dikenalkan serta diwariskan kepada peserta didik untuk meningkatkan kecintaan dan kebanggaan terhadap tanah air. Media PATAYARA merupakan media pembelajaran tematik yang dikembangkan dalam bentuk miniatur pulau-pulau yang ada di Indonesia dengan keragaman suku bangsa yang mempunyai keragaman jenis rumah adatnya. Media PATAYARA ini sebagai alat komunikasi pada tema yang mengintegrasikan mata pelajaran antara Bahasa Indonesia, IPS, dan PPKn. Media PATAYARA yang menarik dalam pembelajaran memiliki spesifikasi khusus. Adapun kriteria ataupun spesifikasi khusus dari pengembangan media PATAYARA ini adalah:

1. Bahan dan alat yang digunakan dalam media pembelajaran PATAYARA
 - a. Bahan:
 - 1) Koran bekas.
 - 2) Lem Rajawali.
 - 3) Isolasi.
 - 4) Garam.
 - 5) Cat aga (warna-warni).

- 6) Alas yang digunakan untuk menggambar sketsa dan membentuk tiruan pulau peta budaya yaitu dari karton berukuran $\pm 76 \text{ cm} \times 47 \text{ cm}$.
- 7) Gambar rumah adat berukuran $7 \text{ cm} \times 5,5 \text{ cm}$.
- 8) Kayu yang digunakan untuk menancapkan gambar-gambar di tiruan pulau Indonesia di atas bubur kertas berukuran $\pm 12 \text{ cm}$.

b. Alat:

Baskom, kuas, gunting, pensil, penghapus, plastik, dan *cutter*.

2. Cara Pembuatan media PATAYARA

a. Membuat bubur kertas

- 1) Tiruan pulau pada media Peta Budaya Nusantara terbuat dari campuran koran bekas, air, dan garam yang direndam selama semalam agar tekstur koran menjadi lunak dan mudah dihancurkan. Garam ini berfungsi agar bubur kertas tidak berbau.
- 2) Setelah tekstur dari koran sudah menjadi bubur kertas atau sesuai dengan yang diinginkan, maka bubur kertas disaring untuk memisahkan antara bubur kertas dan air untuk diambil kertas lunaknya saja.
- 3) Kertas lunak tersebut dicampur rata dengan lem rajawali, agar bubur kertas saling melekat dan dapat menjadi adonan bubur kertas yang diinginkan.
- 4) Adonan bubur kertas tersebut disusun di atas karton yang sebelumnya sudah ada sketsa gambar pulau, agar membentuk tiruan pulau-pulau di Indonesia.

5) Setelah itu bubur kertas dijemur dengan keadaan tekstur tidak terlalu kering dan tidak terlalu basah, hal ini bertujuan agar bisa di buat lubang untuk kayu penancap gambar rumah adatnya. Kemudian melakukan pewarnaan sesuai yang diinginkan dengan melihat batas wilayah provinsi yang ditandai dengan warna yang berbeda.

b. Karton yang menjadi alas peta di cat dengan warna biru, supaya nampak seperti daerah perairan.

c. Gambar rumah adat digunting rapi, disematkan kayu, dan direkatkan menggunakan isolasi. Kayu ini berfungsi untuk menancapkan gambar tersebut pada bubur kertas yang ada dimedia PATAYARA.

d. Media PATAYARA ini dilengkapi dengan buku panduan bacaan mengenai rumah, bahan pembuatan, dan keunikan dari rumah adat.

3. Cara Penggunaan Media PATAYARA

a. Pendidik membagi peserta didik dalam kelompok kecil.

b. Pendidik membagikan media PATAYARA dan nomor kepala pada masing-masing kelompok, terdapat bacaan, serta gambar rumah adat 34 provinsi di Indonesia dengan kayu penancapnya.

c. Peserta didik mendapatkan bacaan mengenai rumah, bahan pembuatan, dan keunikan rumah adat. Nomor kepala 1 (rumah adat baileo), Nomor kepala 2 (rumah adat tambi), nomor kepala 3 (rumah adat honai), nomor kepala 4 (rumah adat tongkonan, dan nomor kepala 5 (rumah adat lamin).

d. Peserta didik berdiskusi kelompok tentang bentuk, bahan pembuat, dan keunikan dari rumah adat.

- e. Setiap kelompok mewakili untuk menceritakan hasil diskusi kelompok di depan kelas sesuai dengan nomor kepala yang ditunjuk oleh pendidik pada masing-masing kelompok.
- f. Dari bacaan tersebut peserta didik dapat menceritakan kembali dengan menggunakan bahasanya sendiri. Setelah itu peserta didik dapat mengetahui daerah asal rumah adat dengan menancapkan gambar rumah adat pada media PATAYARA sesuai pulau asalnya, kemudian peserta didik dapat menyebutkan keunikan rumah adat tersebut.

