

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Budaya, suku bangsa, agama, dan bahasa yang ada di Indonesia sangatlah beragam. Keberagaman inilah yang kemudian menjadikan Indonesia sebagai negara dengan pemilik warisan budaya terbanyak di dunia, salah satunya seperti budaya lokal. Budaya lokal sendiri didefinisikan sebagai sebuah kebiasaan unik yang hanya dapat ditemukan di masing-masing daerah yang ada di Indonesia dan tidak bisa ditemukan di daerah-daerah lainnya (Rilmi Eptiana et al., 2021, p. 25). Sehingga secara sederhana budaya lokal dapat diartikan sebagai ciri khas dari suatu daerah yang ada di Indonesia.

Kabupaten Sumenep merupakan salah satu dari sekian banyak daerah yang memiliki budaya lokal unik di dalamnya. Banyaknya budaya lokal di daerah Sumenep tentu menjadi suatu kebanggaan bagi masyarakat daerah setempat. Namun, dibalik rasa kebanggaan tersebut terdapat sebuah tantangan yang harus dihadapi ke depannya. Salah satu tantangan yang menjadi tanggung jawab besar bagi masyarakat daerah Sumenep adalah mempertahankan keberadaan budaya lokal di era globalisasi seperti saat ini. Perlu diketahui bahwa, minimnya rasa kesadaran dan kepedulian tentang pelestarian budaya lokal tentu akan berdampak pada pengetahuan seputar budaya lokal di generasi berikutnya.

Oleh karena itu, salah satu upaya menjaga dan memperkenalkan budaya lokal pada generasi muda saat ini yaitu dapat dikemas dalam sebuah kegiatan pembelajaran di sekolah. Kegiatan pembelajaran dalam pengenalan budaya lokal dapat dicapai dengan pembelajaran IPAS. Dengan belajar IPAS, seseorang dapat memperoleh pengendalian karakter dalam menanamkan pelestarian budaya sejak dini. Hal itu juga diperkuat dengan adanya materi pada pembelajaran IPAS kelas IV yang membahas seputar keberagaman budaya Indonesia yang disajikan pada bab Indonesiaku Kaya Budaya.

Diketahui, pada penerapan kurikulum merdeka kebebasan yang diberikan kepada guru untuk melakukan kegiatan belajar yang dekat dengan lingkungan sekitar siswa dapat mendukung upaya pengenalan budaya lokal ini. Artinya guru dapat menjadikan lingkungan sekitar sebagai sumber dan media pembelajaran sehingga pada akhir tujuan pembelajaran materi ini siswa dapat lebih mengenal keberagaman budaya lokal di daerahnya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka, peran guru dalam proses belajar di sekolah agar siswa dapat memahami keberagaman budaya lokal yang ada di Indonesia dengan baik sangat penting untuk diperhatikan. Salah satu syarat yang harus diperhatikan oleh guru dalam proses mencapai tujuan pembelajaran yang sesungguhnya adalah dengan memahami kebutuhan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun terdapat beberapa komponen penting terkait proses pembelajaran

dan kebutuhan siswa yang perlu diperhatikan oleh guru sebagai tenaga pendidik yaitu keberadaan modul ajar, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan media pembelajaran (Jannah & Reinita, 2023, p. 1096).

Berdasarkan pernyataan di atas, penggunaan media pembelajaran ternyata dapat menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran. Dimana siswa dapat dengan mudah mengenali budaya-budaya lokal di sekitar mereka dengan berbantuan sebuah media pembelajaran. Sebagaimana definisi dari media pembelajaran yaitu sebagai sebuah alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat pembelajaran lebih mudah (Mukarromah & Andriana, 2022, p. 47). Selain itu, sejalan dengan konsep pembelajaran kurikulum merdeka bahwa pembelajaran yang dikembangkan harus memuat beberapa kegiatan yang melibatkan keaktifan siswa seperti kegiatan mengamati, kegiatan menanya, kegiatan menganalisis dan kegiatan mengkomunikasikan (Abdul Fattah Nasution et al., 2023, p. 209). Sehingga penggunaan media pembelajaran pada proses belajar juga harus memuat komponen-komponen kegiatan tersebut.

Namun, pada kenyataannya beberapa lembaga pendidikan dasar masih menggunakan cara lama dalam proses pembelajarannya, penggunaan media pembelajaran sebagai sarana yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya di mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, contohnya penggunaan metode mengajar

konvensional masih *center* dilakukan, dimana guru hanya memfokuskan perhatian siswa melalui metode ceramah dan materi yang ada di buku saja.

Kondisi ini juga sama seperti yang terjadi di beberapa Lembaga Pendidikan dasar di Kabupaten Sumenep yakni SDN Karangduak I, SDN Larangan Barma I dan SDN Parsanga IV. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di ketiga sekolah dasar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tergolong masih rendah. Ketersediaan media pembelajaran di dalam kelas masih kurang. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan sumber informan yaitu guru kelas IV bahwa pada penggunaan media pembelajaran yang selama ini diterapkan dalam pembelajaran IPAS tentang materi keberagaman budaya daerah di tiga sekolah dasar tersebut adalah hanya media-media sederhana yang sudah ada disekolah seperti halnya papan tulis, gambar di dalam buku paket dan tempelan gambar poster budaya di dinding kelas.

Adapun pada penggunaan media berbasis teknologi tergolong masih kurang. Hal tersebut dikarenakan rata-rata ketiga sekolah tersebut tidak memiliki fasilitas yang memadai tentang pengadaan komputer, proyektor dan LCD. Selain itu, guru juga terlihat sangat jarang memanfaatkan media berbasis teknologi selama mengajar. Contohnya pada pembelajaran keberagaman budaya guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi berupa pemutaran video kebudayaan yang ada di Youtube bukan dari video yang dibuat sendiri. Sehingga, hal itu

tentu saja tidak akan membuat siswa banyak memahami materi melainkan siswa hanya akan berfokus kepada kegiatan menonton saja dan suasana pembelajaran menjadi monoton.

Hal di atas jika dikaitkan dengan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran tentu tidak dibenarkan. Adapun kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran pada siswa diantaranya: (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) ketrampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa (Wulandari et al., 2023, pp. 3934–3935). Oleh karena itu, media yang mampu memaksimalkan kemampuan siswa dan merangsang siswa agar lebih aktif dalam memahami suatu materi pembelajaran sangatlah diperlukan.

Selain itu, pada kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di ketiga sekolah dasar di Kabupaten Sumenep tersebut bertujuan untuk menentukan media pembelajaran seperti apa yang diperlukan oleh guru dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas, khususnya pada mata pelajaran IPAS tentang materi keberagaman budaya daerah di bab Indonesiaku Kaya Budaya. Adapun hasil dari analisis kebutuhan melalui kegiatan wawancara kepada guru kelas IV yang sekaligus mengajar mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa jika diperhatikan lebih dalam siswa membutuhkan media pembelajaran yang memudahkan mereka untuk

memahami sebuah materi, media yang membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran terhadap penggunaan media adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran dan membuat pemahaman siswa pada materi pelajaran menjadi lebih bermakna. Berdasarkan hal tersebut maka kegiatan belajar sambil bermain dapat dipilih sebagai salah satu jenis kegiatan penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna dengan tujuan mengurangi kemonotonan dalam kegiatan belajar (Afifah & Hartatik, 2019).

Sebagaimana dalam konsep teori media pembelajaran yaitu teori *syismbol sytem* yang dirumuskan oleh George Salomon pada tahun 1997 yang menyatakan tentang efektivitas sebuah media bergantung pada seberapa cocok media tersebut dengan siswa dan seberapa menarik materi yang disampaikan di media tersebut (Kurniawati, 2021, p. 3).

Oleh karena itu, sebagai jawaban untuk memperlancar sebuah proses pembelajaran dan mengoptimalkan sistem pendidikan, diperlukan media yang sesuai untuk mendukung dan meningkatkan kegiatan pembelajaran, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk permainan tradisional ular tangga yang di dalamnya memuat gambar-gambar seputar budaya lokal khas Kabupaten

Sumenep dan soal-soal tantangan yang memuat pertanyaan seputar keunikan budaya lokal Sumenep. Media tersebut dinamai dengan sebutan UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) yang digunakan oleh guru pada muatan IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Berdasarkan beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan hasil yang positif pada proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga sebagaimana pada penelitian yang dilakukan oleh Damayanti et al (2023) tentang pengembangan media permainan ular tangga terhadap pemahaman siswa kelas IV pada materi keragaman pakaian adat daerah yang menghasilkan bahwa produk media pembelajaran berbasis permainan ular tangga tersebut ternyata layak digunakan sebagai media pembelajaran terbukti dari hasil penilaian uji ahli materi sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak” dan uji ahli media sebesar 68% dengan kategori “Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Merujuk pada penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Sumenep”**. Media ini digunakan untuk mempelajari keberagaman budaya lokal khususnya budaya lokal yang ada di Kabupaten Sumenep.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti dapat menentukan rumusan masalah, sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) sebagai media pembelajaran pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) sebagai media pembelajaran pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* siswa kelas IV sekolah dasar ditinjau dari validasi ahli?
3. Bagaimana keefektivan media UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) sebagai media pembelajaran di materi *Indonesiaku Kaya Budaya* siswa kelas IV sekolah dasar ditinjau dari respon guru dan siswa setelah menggunakan produk?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka, tujuan penelitian pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* siswa kelas IV siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan produk pengembangan media UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) sebagai media pembelajaran pada materi

*Indonesiaku Kaya Budaya* siswa kelas IV sekolah dasar ditinjau dari para ahli validasi.

3. Mengetahui keefektifan pengembangan media UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) sebagai media pembelajaran pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* siswa kelas IV sekolah dasar ditinjau dari angket respon guru dan siswa setelah penggunaan produk.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) sebagai media pembelajaran pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* adalah:

1. Produk yang dikembangkan merupakan produk media pembelajaran yang diberi nama UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal).
2. Media yang dikembangkan dicetak seperti banner dengan ukuran 3x4m menggunakan bahan spanduk *flexy* korea yang terbukti tahan lama dan harganya terjangkau.
3. Media UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) ini memiliki komponen-komponen gambar budaya lokal Kabupaten Sumenep yaitu meliputi gambar pakaian tradisional, kesenian tradisional, upacara adat, senjata tradisional dan rumah adat tradisional Sumenep yang berwarna.

4. Produk media pembelajaran UTABULO juga dilengkapi dengan lembar buku petunjuk permainan, kartu soal, dadu jumbo, modul ajar dan materi ajar.
5. Aktivitas dalam media pembelajaran ini mengacu pada konten IPAS yang terdapat pada kurikulum merdeka berupa materi keberagaman budaya daerah di Indonesia yang kemudian dispesifikan menjadi keberagaman budaya lokal Kabupaten Sumenep pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Materi yang termuat dalam pembelajaran tersebut, sebagai berikut:
  - a. Bentuk dari kekayaan budaya di Kabupaten Sumenep (rumah adat tradisional Sumenep, baju adat tradisional Sumenep, kesenian daerah tradisional Sumenep, upacara adat tradisional Sumenep, dan senjata tradisional Sumenep).
  - b. Penjelasan tentang bentuk dari kekayaan budaya yang ada di Sumenep.
  - c. Soal- soal yang di masukkan dalam kartu soal dengan dibagi menjadi tiga bagian (soal tantangan, soal tebakkan dan, soal pertanyaan) yang masing-masing berkaitan dengan capaian materi pembelajaran).

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan media UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) sangatlah penting dilakukan. Adapun pentingnya pengembangan ini bila dilihat dari berbagai aspek yang ada adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Siswa**

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajarnya, siswa juga akan lebih banyak berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung terutama pada muatan IPAS.

### **2. Bagi Pendidik/Guru**

Dengan adanya media pembelajaran permainan berupa UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) dapat menjadi inovasi baru untuk menyampaikan sebuah materi, meningkatkan mutu pembelajaran, dan meningkatkan kinerja guru dalam mengajar agar lebih menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### **3. Bagi Peneliti**

Peneliti dapat memberikan solusi dan kontribusi dalam masalah yang telah ditemukan pada saat melakukan observasi dan wawancara sehingga peneliti bisa menumbuhkan semangat belajar bagi siswa serta hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi studi pustaka bagi peneliti lainnya.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Media permainan UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) dapat memudahkan penyampaian serta pemahaman materi kekayaan budaya kepada siswa. Desain pada permainan ini dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat siswa. Tidak hanya itu, siswa juga bisa bermain sambil belajar di dalam maupun di luar ruang kelas. Media memiliki ukuran yang proporsional sehingga mudah dibawa kemana saja.

Keterbatasan dari pengembangan media UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) terletak pada jumlah pemain. Jumlah pemain yang akan bermain tidak disarankan terlalu banyak. Oleh sebab itu, hal tersebut dapat diatasi dengan pengelompokan jumlah pemain yang akan mewakili kelompok-kelompok tersebut.

## **G. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kemungkinan terdapat pengertian ganda pada istilah yang digunakan dalam pengembangan UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) ini maka diberikan beberapa penegasan istilah yang dapat dilihat pada deskripsi di bawah ini:

1. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat belajar yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan berupa materi pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami dan membangun rasa keingintahuannya terhadap materi.

2. UTABULO (Ular Tangga Budaya Lokal) yang dikembangkan ini dibuat berbentuk seperti banner dengan komponen-komponen gambar budaya yang ada di Kabupaten Sumenep meliputi baju adat, kesenian, upacara adat, tradisi adat dan senjata tradisional Sumenep. Media ini dibuat menggunakan bahan spanduk flexy korea.
3. Budaya lokal merupakan budaya asli suatu wilayah yang menjadi ciri khas dari sekelompok masyarakat di wilayah tersebut.
4. Materi Indonesiaku kaya budaya merupakan materi yang terdapat dalam muatan IPAS yang kemudian dalam penelitian ini pembahasannya lebih difokuskan pada kekayaan budaya lokal di Kabupaten Sumenep.