

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal terpenting yang wajib dimiliki oleh setiap individu. Pendidikan umumnya sebuah proses pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang guna memperoleh sebuah pengetahuan, keterampilan, dan kegiatan dalam perubahan sikap dan perilaku ke arah yang lebih baik lagi. (Anwar, 2017:25) menyatakan bahwa pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang sesuai dengan nilai, norma, dan sikap yang berkembang di masyarakat. Menurut (Hakim, 2016:55) pendidikan berfungsi untuk menghasilkan generasi bangsa yang terampil sehingga dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi guna dapat membantu kebutuhan pembangunan di masyarakat. Di Indonesia sendiri, pendidikan telah diatur berdasarkan UU RI No 20 Tahun 2003.

Upaya agar pendidikan dapat berjalan dengan baik yaitu dengan adanya tenaga guru yang siap dan mampu berperan secara profesional dalam membantu membangun nilai karakter dalam diri peserta didik. Guru harus memiliki kemampuan dalam segala aspek sehingga tidak hanya terikat pada materi saja, salah satunya yakni dengan memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Penggunaan alat peraga atau media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana dalam membuat siswa lebih aktif, komunikatif, interaktif, meningkatkan semangat belajar serta dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Media adalah suatu perangkat yang digunakan oleh seseorang untuk memperoleh tujuan tertentu. Menurut (Nurfadhillah, 2021:35) kata media berasal dari bahasa latin yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa arab media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan. Gerlach dan Ely (Latif, 2013:44) mengartikan bahwa media berisikan makhluk hidup, objek dan kejadian yang membangun. Sedangkan menurut Heinich (Jannah, 2009:1) media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan sebuah informasi yang bertujuan dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan pendapat di

atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu perangkat, sedangkan media pembelajaran sendiri ialah sebuah alat yang dipakai oleh guru sebagai pelengkap dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan bapak Herry Supriyanto, M.Pd selaku pengawas sekolah dasar di Koordinator Wilayah Kecamatan Dinas Pendidikan Kembaran (KORWILCAMDINDIK) terkait dengan media pembelajaran yang ada di Kecamatan Kembaran, peneliti mendapatkan informasi bahwa dari 31 Sekolah Dasar baik negeri maupun swasta yang terdapat di kecamatan kembaran rata-rata sudah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang terdapat juga masih terbatas jumlahnya dan yang sering digunakan selama pembelajaran berupa media buatan, media audio, media visual serta media audio visual. Untuk media kearifan lokal sendiri sudah ada beberapa sekolah yang menerapkan namun penggunaannya sangat terbatas dan biasanya hanya berupa media peraga seperti bentuk senjata tradisional, jenis permainan gobak sodor yang biasanya dimainkan pada saat pembelajaran olahraga, serta praktek membuat olahan makanan yang dilakukan pada saat pembelajaran mulok.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Dukuhwaluh pada tanggal 29 September 2022 dengan Bapak Darlim selaku guru kelas VA menghasilkan sebuah informasi yang menyatakan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran, namun di sekolah belum terdapat media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Guru tidak selalu membuat media, melainkan guru cenderung memanfaatkan media yang sudah dimiliki oleh sekolah. Media yang dimiliki oleh SD Negeri 1 Dukuhwaluh juga masih sangat terbatas jumlahnya, hal tersebut dikarenakan terbatasnya waktu, tenaga dan biaya yang dibutuhkan untuk membuat sebuah media pembelajaran. Sekolah juga belum memiliki media pembelajaran yang mengusung jenis permainan di dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh SD Negeri 1 Dukuhwaluh khususnya pada materi Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di kelas V juga belum tersedia. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk mengembangkan media pembelajaran yang bersifat inovatif, menarik dan dapat memotivasi siswa.

David, Bern (Junaidi,2019:48) berpendapat bahwa alat bantu seperti media pembelajaran selain membantu guru, juga dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman konkrit, memotivasi dan menambah wawasan serta daya ingat siswa. Pembelajaran yang tidak menggunakan media yang tepat akan berdampak pada sulitnya pemahaman materi bagi peserta didik. Azhar Arsyad (Alwi, 2017:147) menjelaskan bahwa pembelajaran di dalam kelas kebanyakan masih berpusat pada peran guru sehingga proses pembelajaran berjalan monoton dan jarang dijumpai keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru hanya menggunakan media berupa alat peraga, media audio visual, dan media gambar yang telah tersedia di sekolah

Media pembelajaran menggunakan permainan dapat menjadi sebuah inovasi bagi guru yang dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Montessori (Chabib, 2017:912) yang menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang selalu dilakukan oleh anak sehingga akan cocok apabila guru menggabungkan media pembelajaran dengan permainan kedalam proses belajar. Guru dapat menggunakan media pembelajaran ular tangga sebagai sumber belajar. Ular tangga umumnya bentuk permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, untuk cara memainkannya juga sangat mudah pemain melemparkan sebuah dadu kemudian menjalankan pion sesuai mata dadu diatas papan permainan. Permainan ular tangga ini dipilih karna kita mengetahui bahwa permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan yang mendunia dan disukai di kalangan anak-anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Satya (Setiawati, 2019:88) yang menjelaskan bahwa permainan ular tangga memiliki sifat yang sederhana, mudah dan menghibur. Permainan ular tangga yang dikembangkan ini disesuaikan dengan kondisi dan keadaan anak yang setiap hari cenderung lebih suka bermain dan diharapkan media ini dapat meningkatkan minat belajar pada siswa, membuat suasana belajar yang menyenangkan, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. (Rahma, 2019:88) menjelaskan bahwa penggunaan media yang menarik dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga mampu menambah semangat belajar dalam diri siswa.

Proses pendidikan sekaligus menjadi pembelajaran yang mengenalkan anak-anak dan masyarakat tentang kebudayaan. Hubungan antara pendidikan dan budaya sangat erat dan tidak dapat dipisahkan. Media berbasis kearifan lokal juga sangat dibutuhkan oleh seorang guru ketika mengajar. Kearifan lokal sendiri merupakan kebiasaan/kebudayaan yang dimiliki oleh setiap daerah dan menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Menurut Sedyawati (Amri, 2021:5) kearifan lokal merupakan kebudayaan bangsa termasuk dalam segala unsur gagasan, teknologi, dan unsur estetika yang terkandung didalamnya. Sedangkan menurut (Njatrijani, 2018:17) yang diambil dari KBBI, kearifan dapat diartikan sebagai kemampuan dalam mengukur sesuatu yang dibutuhkan dalam berinteraksi. Kata lokal sendiri memiliki arti sebuah tempat yang bernilai atau mungkin juga berlaku universal. Kearifan atau budaya lokal seiring dengan berkembangnya zaman kini sudah mulai hilang. Penerapan pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam dunia pendidikan sebagai materi pembelajaran dapat memberikan pengetahuan baru kepada anak mengenai kearifan lokal serta mengajarkan anak untuk dapat menghargai dan melestarikan kebudayaan yang ada di sekitar daerah tempat tinggal mereka. Dengan adanya pembelajaran muatan lokal atau muatan lokal, guru dapat memberikan materi mengenai budaya lokal yang ada disekitar tempat tinggal siswa, serta mengajarkan kepada siswa betapa pentingnya menjaga dan melestarikan budaya lokal.

Pentingnya pemahaman mengenai kearifan lokal daerah pada lembaga pendidikan melalui materi pembelajaran muatan lokal telah tertuang dalam Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 79 Tahun 2014. Menurut Soewardi (Basari, 2014:20) kurikulum muatan lokal merupakan materi pelajaran yang mengenalkan siswa pada kearifan lokal seperti keterampilan, kebudayaan, kerajinan, hingga adat istiadat daerah. Demi terciptanya tujuan pembelajaran, media pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat diperlukan terutama dalam bidang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal diharapkan dapat menambah wawasan peserta didik mengenai pengetahuan kearifan lokal di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal diharapkan dapat

membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan, serta membantu guru dalam mengatasi permasalahan selama pembelajaran berlangsung. Dari analisis diatas maka dilakukannya sebuah pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Peraturan Undang-Undang mengenai kearifan lokal dalam bidang pendidikan belum sesuai dengan kondisi di sekolah.
2. Kearifan lokal sudah mulai ditinggalkan
3. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal di SD Negeri 1 Dukuhwaluh belum tersedia.
4. Media pembelajaran di SD Negeri 1 Dukuhwaluh khususnya pada materi Tema 3 belum tersedia.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan atas pertimbangan waktu, tenaga dan biaya. Tujuannya agar penelitian dapat dilakukan secara lebih terperinci dan tidak semua masalah diteliti, maka penelitian ini difokuskan pada :

1. Media pembelajaran di SD Negeri 1 Dukuhwaluh tidak mengaitkan dengan nilai-nilai kearifan lokal.
2. Media pembelajaran di SD Negeri 1 Dukuhwaluh khususnya pada materi tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V belum tersedia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditemukan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh menurut ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terkait media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari pengembangan ini yakni sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh menurut ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terkait media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal ini antara lain sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan materi pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 kelas V Sekolah Dasar.
2. Judul media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 terletak pada bagian atas papan permainan ular tangga dengan judul “*Local Cultural Snake and Ladder Game*”.
3. Terdapat alat permainan media ular tangga berupa orang/siswa sebagai pemain dan dadu untuk bermain media ular tangga.
4. Media pembelajaran ular tangga menggunakan pion yang berbentuk pakaian tradisional sebagai bentuk pengembangan pion dalam permainan ini.
5. Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga.
6. Media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan ini disesuaikan dengan kompetensi dasar, kompetensi inti, materi dengan kegiatan pembelajaran, dan sesuai dengan media yang dibuat.
7. Media pembelajaran permainan ular tangga dilengkapi dengan gambar-gambar yang terletak pada beberapa petak papan permainan ular tangga.
8. Media pembelajaran permainan ular tangga dilengkapi dengan adanya penilaian skor hasil akhir dari permainan ular tangga.
9. Media pembelajaran permainan ular tangga ini dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan yakni dengan melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, dilanjutkan dengan melakukan perencanaan, mengembangkan produk awal, melakukan validasi ahli dan melakukan uji coba, serta diakhiri dengan melakukan revisi.
10. Desain media pembelajaran Permainan Ular Tangga berbasis kearifan lokal dapat dilihat pada tabel dibawah ini sebagai berikut :

Tabel 1.1 Desain Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal

No.	Komponen Media Pembelajaran	Keterangan
1.	Judul media pembelajaran	Judul dari media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini terletak pada bagian atas papan permainan ular tangga yang bertuliskan “ <i>Local Cultural Snake and Ladder Game</i> ”.
2.	Desain papan ular tangga	Papan ular tangga ini dibuat dengan menggunakan banner yang mana di setiap petaknya terdapat gambar dengan latar kearifan lokal yang ada di Indonesia, contohnya dapat berupa gambar rumah adat, tarian daerah, orang sedang melakukan kegiatan gotong royong dan lain sebagainya.
3.	Desain karakter pion	Media pembelajaran ular tangga ini menggunakan gambar stiker vinyl berupa pakaian tradisional kemudian ditempel pada pion yang terbuat dari kayu jenis mahoni.
4.	Media ular tangga dikembangkan sesuai K.I dan K.D pada tema 3 kelas V Sekolah Dasar	Pembuatan media ular tangga yang dikembangkan ini sesuai dengan K.I dan K.D pada tema 3 kelas V. Peta kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator terletak pada kartu soal dan kartu penjelas dari media permainan ular tangga.

5.	Tampilan mata dadu dalam media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal	Mata dadu pada media pembelajaran permainan ular tangga menggunakan desain dadu pada umumnya. Dadu dibuat dari kertas ivory.
6.	Tampilan kartu penjelas	Tampilan kartu penjelas dalam media pembelajaran ular tangga juga menggunakan kertas ivory yang dilaminating dan didapatkan apabila pemain berhenti di petak yang berisikan gambar. Pada kartu penjelas berisikan kalimat-kalimat penjelas yang berkaitan dengan gambar pada petak. Dengan adanya kartu penjelas ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi.
7.	Tampilan Kartu Soal dan Jawaban	Tampilan kartu soal dan kartu jawaban pada media ular tangga juga menggunakan kertas ivory yang dilaminating sama seperti tampilan kartu gambar dan kartu penjelas. Pada kartu soal berisikan soal/pertanyaan yang berkaitan dengan kearifan lokal yang ada di daerah Jawa Tengah. Sedangkan pada kartu jawaban sendiri berisi tentang jawaban dari kartu soal.

G. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan diatas, maka penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

- a. Dengan adanya media ular tangga siswa dapat merasakan ketertarikan, lebih berminat dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
- b. Media ular tangga ini dapat membantu siswa dalam menambah wawasan tentang kearifan lokal serta dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Media pembelajaran ular tangga membantu siswa dalam memberikan pemahaman mengenai keberagaman suku bangsa, rumah adat, lag-lagu tradisional dan tari tradisional di Indonesia.

2. Bagi Guru

- a. Dengan adanya media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan mengenai keberagaman suku bangsa, rumah adat, lagu-lagu tradisional dan tari tradisional di Indonesia.
- b. Dengan adanya media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini memudahkan guru dalam menarik minat dan memfokuskan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- c. Dengan adanya media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal, guru lebih siap dalam menyampaikan materi mengenai kearifan lokal dengan menggunakan media yang tepat.

3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi sekolah yakni untuk menambah sarana pendidikan yang dapat dipersiapkan oleh guru dalam menyampaikan materi tentang kearifan lokal melalui media pembelajaran ular tangga yang telah dibuat.

H. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh ini terdapat beberapa asumsi antara lain, sebagai berikut :

1. Media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal ini layak ketika digunakan selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
2. Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini menggunakan Model ADDIE.

