

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman serba modern ini, pendidikan penting untuk pengembangan bangsa serta dapat menghasilkan generasi yang berkualitas. Peserta didik mengalami proses belajar yang akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan perilaku dimana peserta didik yang semulanya belum tahu menjadi tahu. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya suatu pengalaman ataupun latihan dalam pembelajaran. Namun sayangnya saat ini Indonesia adalah salah satu negara berkembang yang masih memiliki masalah dalam dunia Pendidikan. Hal ini terjadi karena masalah efektifitas, efesiensi, standarisasi pendidikan, dan kurangnya kreatifitas tenaga pendidik yang menyebabkan siswa mudah bosan dan merasa kesulitan dalam belajar (Rosvita & Anugrahen, 2021). Pendidikan proses pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang, baik melalui pengalaman, bimbingan, maupun pengajaran formal maupun informal.

Pendidikan di Sekolah Dasar yang sudah menerapkan pembelajaran IPAS, dimana pembelajaran ini memiliki nilai positif karena peserta didik dapat mempelajari tema yang ada sebagai isu sentral yang di dalamnya sudah terintegrasi berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya kecanggihan teknologi modern pendidik seharusnya menciptakan

suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga terciptanya rasa ingin tahu yang ada pada dirinya. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik (Salsabila & Aslam, 2022).

Peserta didik disini banyak yang merasa bosan, tidak semangat dalam proses pembelajaran karena pembelajaran ini masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah dan memberi penugasan dan pembelajaran hanya terpusat pada pendidikan sehingga peserta didik menjadi tidak aktif dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut. Oleh karena itu, perlunya kita sebagai pendidik menerapkan suatu model pembelajaran dengan menggunakan media. Sebagai pendidik harus bisa menyesuaikan dan menentukan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk siswa kelas IV adalah buku cerita bergambar. Menurut Nurjainah dan Hakim dalam (Apriliani & Radia, 2020) buku cerita bergambar mampu menarik perhatian karena tampilannya sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Buku cerita bergambar memiliki fungsi yang dapat digunakan sebagai penghias dan pendukung dalam cerita yang dapat membantu memudahkan proses

pemahaman terhadap isi buku tersebut. Buku cerita bergambar merupakan suatu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang akan disampaikan. Sehingga, buku cerita bergambar dapat tergolong layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar-mengajar bagi siswa. Dalam hal ini, buku cerita bergambar dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengenalkan berbagai aspek kebudayaan Indonesia kepada siswa, karena kebudayaan Indonesia mencakup nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan, serta struktur sosial dan religius yang menjadi ciri khas suatu masyarakat (Wahyuni, Kusuma, Sagita, & Trismawanti, 2023).

Pengembangan buku cerita IPAS mengenai keragaman budaya Kota Palembang sangat diperlukan, karena sebelumnya buku cerita yang tersedia hanya berfokus pada cerita umum tanpa menggali aspek budaya lokal yang khas. Kota Palembang, sebagai salah satu kota tertua di Indonesia, memiliki warisan budaya yang kaya dan beragam, seperti adat istiadat, seni tradisional, kuliner khas seperti pempek, rumah adat Limas, hingga tradisi seperti Ziarah Kubro dan Festival Bidar. Kekayaan budaya ini menjadi identitas penting yang perlu dikenalkan kepada siswa sejak dini. Keterbaruan dari media buku cerita IPAS ini adalah pengembangan buku cerita yang secara khusus membahas dan mengenalkan budaya lokal Kota Palembang, sehingga siswa tidak hanya belajar tentang materi IPAS, tetapi juga memahami dan menghargai budaya daerahnya sendiri. Dengan

memasukkan elemen-elemen khas tersebut, buku cerita ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal.

Dari penjelasan di atas, menurut hasil observasi yang telah ditemui oleh peneliti di lapangan melalui wawancara dengan salah satu guru kelas IV SD Negeri 1 Kaliberau dalam mata pelajaran IPAS masih menggunakan *teacher centered learning* artinya pendidik banyak memberikan materi sehingga peserta didik hanya bisa mendengarkan berjam-jam. Media pembelajaran yang ada kurang menarik dan tidak cukup menggambarkan kekayaan budaya lokal secara mendalam, sehingga membuat peserta didik bosan dan mengantuk ketika belajar karena pada sekolah tersebut anak-anaknya terlalu aktif sehingga membutuhkan media pembelajaran dan masih banyak yang belum menggunakan media karena adanya keterbatasan waktu, padatnya materi pelajaran, banyaknya pekerjaan lain yang harus dilakukan sehingga siswa kesulitan memahami keanekaragaman budaya Indonesia. Disini peserta didik juga akan bersemangat belajar karena mereka tak hanya aktif dalam melakukan aktivitas di kelas seperti berdiskusi sehingga dapat melatih pola pikir dan kekompakan mereka serta melakukan eksperimen dan sebagainya. Dimana buku cerita sebagai alat pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan memudahkan pemahaman materi melalui narasi yang menarik belum banyak digunakan, karena pengembangan karakter siswa sesuai dengan profil Pelajar Pancasila, sehingga hal tersebut akan

mendapatkan hasil yang valid, praktis dan efektif bagi peneliti.

Menurut Suprihatien, Isnaini, Silmi, Fa'izah, & Azaria, (2024) "Pengembangan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar (*Study Literature*)" sedangkan pada penelitian sekarang yaitu mengembangkan Pembelajaran Terhadap Hasil Membaca Siswa ,sedangkan peneliti mengembangkan pembelajaran IPAS, dan menurut Suhartina, Halifah, & Frazila, (2024) "Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah" sedangkan pada penelitian saat ini yaitu Mengembangkan Pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan peneliti mengembangkan pembelajaran IPAS.

Melalui ilustrasi yang menarik, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga dapat melihat visualisasi budaya yang membantu mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi. Hal ini menjadikan buku cerita IPAS lebih efektif dan menyenangkan, serta mengenalkan siswa pada keragaman budaya lokal yang bisa memperkuat rasa identitas dan kebanggaan mereka. Pengembangan buku cerita ini akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan bermakna, yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengedukasi tentang budaya Palembang.

Dengan demikian pada proses belajar di kelas dibutuhkan keaktifan dan meningkatkan pola pikir peserta didik seorang pendidik dalam membuat media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu pada peserta didik, meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk

belajar serta mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti melakukan suatu penelitian yang berjudul, **"Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita IPAS (Butapas) untuk Siswa Kelas IV Materi Indonesia Kaya Budaya pada Sekolah Dasar"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a) Minimnya Media Pembelajaran Interaktif dan Kontekstual.

Media pembelajaran yang ada kurang menarik dan tidak cukup menggambarkan kekayaan budaya lokal secara mendalam, sehingga siswa kesulitan memahami keanekaragaman budaya Indonesia.

- b) Rendahnya Pemanfaatan Buku Cerita sebagai Media Pembelajaran
Buku cerita sebagai alat pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan memudahkan pemahaman materi melalui narasi yang menarik belum banyak digunakan.

- c) Kebutuhan Akan Media yang Mendukung Profil Pelajar Pancasila

Media pembelajaran belum optimal dalam mengintegrasikan nilai edukasi, hiburan, dan pengembangan karakter siswa sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

1.3 Pembatas Masalah

Berikut adalah poin-poin penting pembatasan masalah

- a) Fokus pada tema *Indonesia Kaya Budaya* yang mencakup ragam budaya Indonesia (adat istiadat, pakaian tradisional, tarian, rumah adat, dll.).
- b) Sasaran pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kaliberau, Kec. Bayung Lencir, Kabupaten Musi Bayuasin, Sumatera Selatan.
- c) Media Pembelajaran: Pengembangan terbatas pada Buku Cerita IPAS (Butapas).

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Butapas* yang valid , praktis dan efektif untuk siswa kelas IV pada materi *Indonesia Kaya Budaya* ?

1.5 Tujuan Pengembangan

- a) Menghasilkan media pembelajaran *Butapas* dalam pemahaman siswa kelas IV terhadap materi *Indonesia Kaya Budaya* yang valid.
- b) Menghasilkan pengembangan media pembelajaran *Butapas* dalam pemahaman siswa kelas IV terhadap materi *Indonesia Kaya Budaya* yang praktis.
- c) Menghasilkan keefektifan hasil media pembelajaran *Butapas* dalam materi *Indonesia Kaya Budaya* kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Untuk siswa kelas IV dengan materi "Indonesia Kaya Budaya" pada sekolah dasar adalah untuk memperkaya teori pembelajaran dengan pendekatan baru dalam memfasilitasi pemahaman siswa tentang budaya Indonesia. Penggunaan media ini dapat mengembangkan teori tentang efektivitas media pembelajaran berbasis cerita dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran yang berbasis konteks budaya lokal.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru Sekolah Dasar

Pengembangan media pembelajaran Buku Cerita IPAS (Butapas) untuk siswa kelas IV materi "Indonesia Kaya Budaya" pada sekolah dasar memberikan manfaat bagi guru dengan meningkatkan kemampuan mengajar melalui penggunaan media yang menarik dan relevan, yang memudahkan penyampaian materi serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan efektif.

2. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Melalui buku cerita, siswa dapat lebih mudah memahami

konsep budaya yang kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media ini mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa, mengembangkan keterampilan literasi, serta menumbuhkan kesadaran dan empati terhadap budaya lokal. Dengan demikian, penggunaan buku cerita sebagai media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih peduli, kreatif, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran yang disajikan.

3. Bagi Sekolah

Membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia dengan cara menarik. Buku ini meningkatkan keterampilan berpikir kritis, memotivasi pembelajaran yang menyenangkan, dan mendukung pencapaian kurikulum serta rasa cinta tanah air.

4. Bagi peneliti Selanjutnya

Pengembangan teori media pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media berbasis cerita untuk pembelajaran tematik dan budaya. Penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang dampak media terhadap motivasi belajar siswa serta memperluas kajian penerapan media dalam konteks budaya lokal. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk mengeksplorasi penerapan buku cerita sebagai media pembelajaran yang efektif dalam memperkenalkan

keberagaman budaya Indonesia kepada siswa, yang dapat diterapkan pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi atau mata pelajaran lain.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Buku Cerita IPAS (Butapas) untuk siswa kelas IV dengan materi "Indonesia Kaya Budaya" dirancang untuk memperkenalkan dan mengedukasi siswa mengenai keberagaman budaya Indonesia melalui cerita interaktif yang menarik. Buku ini menggabungkan elemen cerita rakyat, legenda, serta penjelasan tentang rumah adat, pakaian tradisional, tarian, lagu daerah, dan kuliner khas Indonesia, sambil mengintegrasikan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dilengkapi dengan ilustrasi yang hidup dan aktivitas pembelajaran seperti kuis serta pertanyaan reflektif, buku ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya Indonesia, sekaligus mengajarkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam setiap cerita. Dengan desain yang sederhana dan menarik, buku ini dapat membantu siswa mengenal dan menghargai kekayaan budaya yang ada di tanah air mereka. Media ini akan dicetak dalam bentuk buku fisik sekitar 50 halaman, memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat.