

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan merupakan usaha dalam mengembangkan dan menciptakan produk, baik seperti bahan, alat, media atau strategi pembelajaran dalam dunia pendidikan yang ditujukan untuk pembelajaran dilaboratorium atau di kelas (Febrianto, et al., 2020, hal. 3). Dalam hal ini guru perlu mengembangkan media yang kreatif pada proses pembelajaran karena pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yang terlalu banyak teori sehingga membuat siswa merasa bosan. Media adalah penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga media disebut dengan sarana penyampai informasi pendidikan. Media merupakan alat informasi penyampai pesan, tentu bermanfaat bila diikutsertakan dalam pembelajaran, media yang dipakai pada pembelajaran disebut dengan media pembelajaran (Shoffa, et al., 2021, hal. 1).

Media pembelajaran ialah alat yang menunjang proses pembelajaran didalam ataupun diluar kelas. Selanjutnya, media pembelajaran sebagai sumber belajar/ media fisik yang memuat pendidikan dilingkungan siswa yang merangsang belajar siswa pada pembelajaran (Khaira, 2020, hal. 40). Dalam hal pembelajaran, tidak semua yang dipelajari oleh siswa bersifat konkret. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar memerlukan perhatian terhadap kebutuhan anak umur 6 hingga 12 tahun. Menurut piaget, anak umur 7 hingga 12 tahun berada pada tingkat operasional konkrit dalam perkembangan intelektual atau kognitifnya. Mereka melihat dunia

secara keseluruhan dan berpikir bahwa tahun depan masih jauh. Mereka mementingkan hal-hal masa saat ini dan konkrit, bukan masa depan dan hal-hal abstrak yang mereka belum ketahui. Padahal muatan IPS penuh informasi yang sifatnya pesan abstrak (Setiawan, et al., 2022, hal. 28). Untuk mempermudah siswa mempelajari mata pelajaran IPS dapat memakai media saat pembelajaran. Dengan ini, guru harusnya memanfaatkan media pembelajaran sesuai materi pembelajaran sehingga dalam penyampaian materi nantinya dapat tercapai dengan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran yang cocok untuk dipakai dalam pembelajaran IPS yaitu dengan media kartu. Media kartu adalah media berbentuk kartu gambar yang mempunyai ukuran, gambar dapat dibuat dengan tangan atau difoto, dan gambar pada kartu memuat pesan yang berisi informasi tentang setiap gambar (Jumriati, et al., 2023, hal. 32).

Penelitian ini ialah penelitian pengembangan dengan memakai model ADDIE. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah kartu budaya Indonesia (kabusa). Model ADDIE yaitu model yang umum dipakai pada desain pembelajaran. Hal ini sangat membantu merancang pembelajaran saat mengembangkan objek apapun dan digunakan guru dalam membuat desain pembelajaran yang efektif. Model ini bisa digunakan saat pembelajaran langsung atau tidak langsung (Fauzi, et al., 2020, hal. 65).

Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan pada saat wawancara dan observasi di SD Negeri 231 Palembang pada tahun ajaran 2023/2024, permasalahan saat

proses pembelajaran adalah terbatasnya media pembelajaran terhadap pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, media yang dipakai seperti media gambar cetak terhadap pembelajaran IPS dan siswa kurang tahu tentang keragaman budaya yang ada di pulau Sumatra. Berdasarkan hal diatas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar materi bentuk keragaman budaya di Indonesia yang meliputi tarian, rumah, pakaian adat, dan makanan khas khususnya di pulau Sumatra. Media kartu adalah media yang digunakan dengan cara bermain sambil belajar, hal ini sangat cocok untuk diajarkan pada siswa kelas IV yang siswanya senang belajar sambil bermain. Agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat saling terkait sehingga memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan ini menjadi solusi dengan memberikan materi lengkap tentang bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya di pulau Sumatra. Pengembangan media pembelajaran tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman dan memudahkan dalam memahami isi pelajaran.

Pengembangan media kartu budaya Indonesia (kabusa) yang dikembangkan untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Kartu budaya Indonesia (kabusa) dikembangkan agar membantu siswa dan guru. Sekalipun guru dan siswa tidak dapat menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik pada saat pembelajaran, siswa tetap dapat melaksanakan pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa). Berdasarkan hal itu, penggunaan media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman materi yang disampaikan oleh guru.

Kemudian, dalam penjelasan tersebut diuji cobakan dengan salah satu media kartu budaya Indonesia (kabusa). Dengan demikian, dengan adanya media kartu budaya Indonesia (kabusa) agar mempermudah guru saat menyampaikan materi pembelajaran serta mempermudah siswa saat memahami materi. Media pembelajaran ini juga dilakukan dengan cara belajar sambil bermain agar siswa tidak bosan saat proses pembelajaran.

Penelitian yang mendukung pada topik permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Hikmah, et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Kartu Kuartet (Kartet) Materi Wujud Benda untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (pada Siswa Kelas II SDI Ma’arif Tawang Sari Garum) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil akhir diperoleh media kartu kuartet dapat meningkatkan penguasaan kosakata materi wujud benda dan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata ini memberikan dampak hasil belajar siswa yang meningkat.

Kemudian hasil penelitian oleh (Walidiati, et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPA” ditemukan hasil bahwa media telah sangat valid atau sangat layak dipakai sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPA. Kemudian hasil dari penelitian oleh (Mariani, et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN pada Muatan Pembelajaran IPS” ditemukan hasil bahwa media kartu kuartet ASEAN yang digunakan sangat valid.

Alasan peneliti tertarik mengembangkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) adalah karena siswa kelas IV sangat senang jika belajar sambil bermain.

Maka peneliti mengembangkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) agar siswa dapat belajar sambil bermain. Siswa kelas IV menyukai media pembelajaran secara nyata seperti halnya media kartu budaya Indonesia (kabusa) karena praktis dan mudah dibawa kemana saja, mudah dimainkan dimana saja, dapat dilihat, diraba, dipegang, serta kartu berisi gambar beserta keterangan gambar dan memiliki warna menarik yang membuat siswa suka dan tertarik. Alasan lain peneliti mengembangkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) adalah karena permainan kartu sangat populer dikalangan anak-anak karena kartu sangat efektif untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Dengan permainan kartu budaya Indonesia (kabusa) ini, maka suasana belajar akan sangat seru dan menyenangkan. Siswa dapat belajar nama provinsi, ibukota, tarian adat, rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas serta budaya khasnya di pulau Sumatra.

Selain itu peneliti tertarik mengembangkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) karena media ini berupa kartu permainan yang berisi tentang bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya pulau Sumatra yakni: pakaian, tarian, rumah adat, dan makanan khas. Setiap kartu berisi satu tema provinsi di pulau Sumatra dengan empat keragaman di provinsi tersebut yang terdapat keterangan yang menjelaskan gambar pada kartu. Kartu ini memiliki 4 pasang yang nantinya siswa harus mengumpulkan satu kartu dengan tiga kartu lainnya sesuai provinsi. Dengan demikian kartu budaya Indonesia (kabusa) sangat sesuai dengan materi bentuk keragaman budaya di Indonesia. Media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) selain berisi gambar dan warna yang menarik serta dilengkapi materi pembelajaran yaitu kartu budaya Indonesia (kabusa) tidak memerlukan

listrik. Dengan demikian media kartu budaya Indonesia (kabusa) dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Kartu Budaya Indonesia (kabusa) Pada Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, diantaranya:

1. Diperlukannya pengembangan media pembelajaran berupa kartu yang bisa menjadi sumber belajar siswa agar siswa terbantu dalam memahami pembelajaran.
2. Sumber belajarnya belum menggunakan media dan belum ada yang pernah menggunakan media pembelajaran berupa kartu pada materi bentuk keragaman budaya di Indonesia.
3. Banyak siswa yang masih sulit memahami materi dan kurangnya kontribusi siswa saat pembelajaran, dan siswa hanya mendengarkan apa yang guru jelaskan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah tersebut, permasalahan tersebut cukup luas, hingga perlunya pembatasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan kartu budaya Indonesia (kabusa) pada kelas IV Sekolah Dasar tahun ajaran 2023/2024. Mata pelajaran IPS materi bentuk keragaman budaya Indonesia

dipelau Sumatra. Subjek penelitian kelas IV B SD Negeri 231 Palembang, kartu yang dipakai berbasis kartu kuartet didesain menggunakan aplikasi *pinterest* dan *canva* yang valid, praktis, dan efektif.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini yakni:

1. Bagaimana mengembangkan kartu budaya Indonesia (kabusa) yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan kartu budaya Indonesia (kabusa) yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan kartu budaya Indonesia (kabusa) yang efektif?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini yakni:

1. Untuk menghasilkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) yang valid.
2. Untuk menghasilkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) yang praktis.
3. Untuk menghasilkan media kartu budaya Indonesia (kabusa) yang efektif.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai acuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kartu budaya Indonesia serta menjadikan inspirasi bagi kemajuan pendidikan dasar.

2. Kegunaan Praktis

Dengan adanya penelitian ini harapannya agar dapat bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti selanjutnya, berikut manfaat yang diharapkan:

a. Bagi Siswa

Dengan adanya kartu budaya Indonesia (kabusa) siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun dengan mudah. Karena media kartu budaya Indonesia (kabusa) ini dibuat dalam bentuk kartu kuartet agar mudah untuk dipakai. Media pembelajaran ini memuat gambar beserta keterangan mengenai tarian, rumah, pakaian adat, dan makanan khas agar membantu siswa memahami materi bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya pulau Sumatra pada pembelajaran IPAS.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini agar nantinya membantu guru menyusun dan merencanakan materi bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya pulau Sumatra pada pembelajaran IPAS dengan memanfaatkan media kartu budaya Indonesia (kabusa), sehingga pembelajaran menjadi lebih praktis dan efektif.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memotivasi pihak sekolah agar kiranya dapat memperbaiki serta melengkapi kekurangan pada media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya yang perlu informasi mengenai penelitian yang sudah dibuat ini.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu kartu budaya Indonesia (kabusa) pada kelas IV SD Negeri 231 Palembang.

Berikut spesifikasi produk yang diharapkan:

1. Pengembangan kartu budaya Indonesia (kabusa) menyesuaikan pada kondisi siswa kelas IV SD Negeri 231 Palembang dalam mengenal bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya pulau Sumatra.
2. Aplikasi bantu yang dipakai saat pembuatan media kartu budaya Indonesia (kabusa) ini menggunakan aplikasi *Canva* dan *Pinterest*.
3. Pada aplikasi *Canva* memiliki berbagai macam background dan warna yang menarik yang dapat digunakan untuk membuat kartu budaya Indonesia (kabusa) lebih menarik.
4. Pada aplikasi *Pinterest* memiliki berbagai macam gambar animasi yang dapat digunakan untuk membuat kartu budaya Indonesia (kabusa) lebih menarik.
5. Produk yang dihasilkan berupa kartu budaya Indonesia (kabusa) berbasis kartu kuartet untuk siswa.
6. Mengembangkan kartu budaya Indonesia (kabusa) berbasis kartu kuartet untuk mengenal bentuk keragaman budaya di Indonesia khususnya pulau Sumatra pada siswa.

7. Kartu budaya Indonesia (kabusa) berbasis kartu kuartet yang dimaksud merupakan kumpulan kartu yang dilengkapi gambar dan keterangan gambar, agar digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa dan guru dalam mengenal keragaman budaya di Indonesia khususnya pulau Sumatra.
8. Bentuk Produk
 - a. Berbentuk kartu.
 - b. Berbagai macam warna.
 - c. Kartu mempunyai gambar dan keterangannya.
 - d. Mempunyai ukuran panjang 10 cm dan lebar 7 cm.
 - e. Kartu budaya indonesia berbasis kartu kuartet menggunakan kertas konstruk Paper.

Penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada kartu budaya Indonesia (kabusa) yaitu adanya keterangan pada setiap gambar kartu sebagai media pembelajaran yang interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa.

