

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan tolok ukur kemajuan suatu bangsa. Dunia pendidikan bersifat dinamis yang selalu mengikuti perkembangan zaman. Sumber daya manusia dituntut untuk terus berubah dan berkembang. Pendidikan formal dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dalam mencapai suatu tujuan tertentu, kegiatan pembelajaran selayaknya dilakukan melalui proses yang efektif dan berkualitas. Hasil belajar yang baik dapat diraih melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung dan melengkapi satu dengan yang lain.

Dalam dunia pendidikan ada pendidik dan peserta didik yang dituntut berperan aktif untuk ikut mewujudkan pendidikan yang maju dan berkualitas. Bahkan, sejak tahun 2019 Pemerintah Kota Madiun telah memberikan bantuan laptop dan chromebook bagi peserta didik di SD dan SMP. Hal ini karena pemerintah Kota Madiun bersungguh-sungguh ingin meningkatkan kualitas Pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman, yaitu zaman digitalisasi. Tidak dapat dihindari bahwa peserta didik saat ini, termasuk generasi milenial yang sudah mampu menggunakan akses digitalisasi, bahkan sebelum diajarkan oleh pendidik, yaitu melalui android yang dimiliki atau milik orang tua.

Kemampuan peserta didik dalam mengakses digital ini tentu menjadi sesuatu hal yang membanggakan. Namun, bagi peserta didik di SD masih perlu bimbingan intensif baik oleh guru di sekolah maupun orang tua di rumah, agar

kemampuan mengakses digital yang cepat dan canggih ini mampu memberikan dampak yang positif bagi perkembangan peserta didik. Sebagaimana tercantum dalam Panduan Pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan Tahun 2024, terdapat empat macam prinsip pembelajaran, yaitu; interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi. Interaktif artinya bahwa pendidik berperan sebagai fasilitator dan bukan satu-satunya sumber belajar. Inspiratif maksudnya mampu memberikan keteladanan yang positif bagi peserta didik. Menyenangkan, dimana pembelajaran dilaksanakan agar peserta didik mengalami proses belajar dan memperoleh pengalaman yang menimbulkan emosi yang positif. Menantang, artinya pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk terus meningkatkan kompetensinya melalui tugas dan aktivitas dengan tingkat kesulitan yang tepat. Dan pembelajaran juga harus dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik harus dapat dikaitkan dengan pembentukan karakter. Satria, Adiprima, Jeanindya, Anggraena (2024: 1) menyatakan “Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila”. Dalam Kurikulum Merdeka kompetensi tersebut dirumuskan menjadi enam profil pelajar Pancasila, yaitu: 1). Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. 2) Berkebinekaan global. 3) Bergotong-royong. 4) Mandiri. 5) Bernalar kritis. 6) Kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa Pendidikan di Indonesia tidak hanya fokus pada perkembangan kemampuan kognitif, namun

juga perkembangan sikap dan perilaku yang sesuai dengan jati diri sebagai bangsa Indonesia dan sekaligus sebagai warga dunia.

Karakter anak bangsa selayaknya dapat dibentuk sesuai dengan budaya bangsa, yaitu budaya bangsa Indonesia. Budaya di Indonesia sangat beragam, hal ini karena di setiap daerah memiliki budaya yang berbeda-beda. Keragaman budaya lokal dan nasional adalah aset bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan bersama oleh seluruh masyarakat di Indonesia. Namun, di era globalisasi ini pengaruh budaya asing tidak dapat dihindari oleh masyarakat Indonesia. Begitu pula perkembangan kebudayaan di Kota Madiun, terlihat semakin maju dan modern. Bukan hanya keragaman budaya nusantara, tetapi kebudayaan asing juga ikut mempengaruhi perkembangan masyarakat Kota Madiun. Hal ini karena pengaruh digitalisasi yang begitu mudah diakses oleh generasi muda dan memunculkan kebiasaan – kebiasaan baru yang sewaktu-waktu dapat menggerus budaya lokal yang ada. Oleh sebab itu dunia pendidikan harus ikut berperan aktif untuk terus mengenalkan keberagaman budaya lokal yang ada di tiap-tiap daerah diseluruh wilayah nusantara termasuk Kota Madiun mulai dari tingkat pendidikan SD.

Hasan, Milawati, Darajat, Harahap, Tahrir, Anwari, Rahmat, Masdiana, Indra (2021: 2) menyampaikan “proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia”. Bagi peserta didik SD mendapatkan pengetahuan budaya melalui pembelajaran materi IPAS di Fase B dan C. Namun, materi tersebut masih sangat terbatas pada budaya nusantara dan propinsi, sedangkan materi keragaman budaya lokal di

daerah tempat tinggal disesuaikan daerah masing-masing. Hal ini menjadikan peserta didik mengalami kesulitan karena kurangnya media penunjang dalam mempelajari keragaman budaya daerah tempat tinggal.

Menurut Hasan, dkk (2021: 2) “proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik”. Namun faktanya tidak semua pendidik mampu menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan tidak berjalan efektif.

Berdasarkan fakta dilapangan tersebut, peneliti menemukan bahwa salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS tentang Keragaman Budaya Lokal di Daerah Tempat Tinggal yaitu media pembelajaran yang digunakan belum variatif dan kurang efektif. Dalam pembelajaran media yang digunakan adalah buku dan teks dari internet yang kurang menarik dan membosankan. Hal ini menyebabkan kurangnya minat peserta didik untuk membaca buku atau teks yang diperoleh dari pendidik. Sehingga peserta didik kurang memahami materi Keragaman Budaya Lokal daerah asal karena materi tersebut tidak dapat menjelaskan secara konkret. Para peserta didik usia SD lebih menyukai media visual yang menarik daripada membaca materi dibuku maupun teks dari internet. Karena kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap keragaman budaya lokal di daerah tempat tinggal yaitu di Kota Madiun, maka dibutuhkan media pendukung yang dapat menjadi sumber pengetahuan/informasi yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik SD.

“Media pembelajaran merupakan alat atau sarana belajar yang berperan sebagai penghubung pesan ajar yang dimanfaatkan, diadakan dan/atau diciptakan secara terencana secara sistematis oleh dosen/guru atau pendidik” (Kurniawan, 2021: 5). Media merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Karena media berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran dan juga sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut pendapat Piaget anak dalam kelompok usia 7-11 tahun tahap perkembangan kemampuan kognitifnya pada tahap operasional kongkrit. Pada tahapan ini peserta didik sudah mampu berpikir secara logis untuk memecahkan persoalan-persoalan, objek dan kejadian, meskipun masih terbatas pada hal-hal yang sifatnya konkret atau nyata saja. Salah satu solusi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPS yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk menggantikan benda kongkret ke dalam kelas. “Di SD/MI membutuhkan energi yang banyak karena guru akan menanamkan atau memasukkan materi pembelajaran kepada peserta didik yang kesehariannya lebih senang bermain daripada belajar” (Suparlan, 2020: 309). Jadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik SD adalah alat permainan. Dari sekian banyak alat permainan terdapat permainan kartu. Salah satunya adalah permainan kartu kuartet.

Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang didalamnya tertera keterangan berupa tulisan yang menjelaskan gambar tersebut (Tasrief dan Patria, 2020: 21). Setiap judul atau tema dalam kartu kuartet terdiri dari empat subtema. Tulisan judul gambar ditulis

di bagian paling atas dari kartu dan tulisannya lebih besar atau lebih tebal. Sedangkan keterangan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah antara judul dan gambar. Keterangan gambar biasanya diberi warna berbeda. Ukuran dari kartu kuartet ini beragam, ada yang ukuran kecil dan sedang. Permainan ini bisa menggunakan 24 atau 32 lembar kartu, dengan masing-masing kartu dalam satu kelompok judul atau tema yang sama.

Pemilihan media kartu kuartet sebagai pengembangan media pembelajaran pada materi keragaman budaya lokal di daerah tempat tinggal karena media ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya, media kartu kuartet dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, memungkinkan adanya partisipasi aktif dan umpan balik langsung dari peserta didik, media ini bersifat efektif dan menarik dalam pembelajaran, media ini bersifat praktis dan fleksibel karena dapat dibawa kemana-mana dan dapat digunakan dimana – mana. Selain itu media ini dapat digunakan oleh peserta didik sewaktu-waktu dan tanpa pengawasan pendidik.

Kondisi dan situasi pembelajaran IPAS di kelas 4 SD khususnya materi keragaman budaya lokal di daerah tempat tinggal, membutuhkan solusi agar dapat tersampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan, serta dapat dipahami dengan lebih baik pada peserta didik SD di Kota Madiun. Sebagai contoh adalah peserta didik di kelas 4A SDN 01 Nambangan Lor yang berjumlah 25 peserta didik. Berdasarkan hasil observasi pendidik pada kelas tersebut menunjukkan gejala-gejala, yaitu 16% peserta didik memiliki minat belajar baik, 24% yang lainnya cukup, dan sisanya 60% kurang berminat dengan materi

keragaman budaya lokal di daerah tempat tinggal . Sebanding dengan minat belajarnya, hasil belajarnya juga menunjukkan perkembangan yang kurang memuaskan. Hal ini karena hanya 16% peserta didik hasil belajarnya baik, 24 % hasil belajarnya cukup, dan 60% lainnya masih perlu bimbingan. Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi penting dan layak untuk dilaksanakan.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu bagaimanakah Media Pembelajaran Kartu Kuartet *KABULOK KOMAD (Keberagaman Budaya Lokal Kota Madiun)* Yang Tepat Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD di Kota Madiun?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dihasilkannya Media Pembelajaran Kartu Kuartet *KABULOK KOMAD* Yang Tepat Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD di Kota Madiun.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik
  - a. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi keragaman budaya lokal di daerah tempat tinggal yaitu Kota Madiun.

- b. Memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi peserta didik berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.
2. Bagi Pendidik
  - a. Membantu pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran, terutama materi keragaman budaya lokal di daerah tempat tinggal yaitu Kota Madiun.
  - b. Menjadi motivasi bagi pendidik untuk membuat media yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.
3. Bagi Sekolah
  - a. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
  - b. Menambah referensi media pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran IPAS.
4. Bagi Peneliti
  - a. Untuk memenuhi salah satu persyaratan penyelesaian Sekolah Paska Sarjana (S2) Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas PGRI Madiun (UNIPMA).
  - b. Meningkatkan kemampuan pengembangan media pembelajaran.
5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan media kartu kuartet.

### **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Beberapa asumsi dan keterbatasan yang mungkin terjadi dalam pengembangan kartu kuartet pada materi keragaman budaya lokal di daerah tempat tinggal. sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS kelas 4 SD di Kota Madiun, adalah sebagai berikut:

Asumsi:

1. Pengetahuan peserta didik dalam memahami pengetahuan dasar tentang penggunaan kartu kuartet tidak sama.
2. Guru memiliki keterampilan dalam mengembangkan materi pembelajaran menggunakan kartu kuartet.
3. Peserta didik cukup termotivasi mempelajari materi tentang keberagaman budaya lokal daerah tempat tinggal.
4. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini telah teruji dan dapat diterima oleh peserta didik.

Keterbatasan:

1. Jumlah sampel peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini yang terbatas.
2. Penggunaan kartu kuartet sebagai media pembelajaran hanya terbatas pada materi tertentu.

Produk yang dikembangkan berupa kartu disertai dengan materi, gambar dan keterangan yang dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media. Kartu kuartet merupakan permainan kartu yang terdiri dari sejumlah kartu bergambar dengan tema yang telah di tentukan. Pada setiap kartu terdapat judul, sub judul, gambar dan keterangan, dan disetiap temanya terdapat 4 kartu subtema. Produk ini

diharapkan mampu menambah pengetahuan dan membantu peserta didik dalam memahami materi keragaman budaya lokal di daerah tempat tinggal, khususnya Kota Madiun pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV Semester II (Genap).