

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pacitan terletak di ujung barat daya Provinsi Jawa Timur yaitu tepatnya Pantai Selatan Pulau Jawa. Wilayahnya berbatasan dengan Kabupaten Ponorogo di utara, Kabupaten Trenggalek di timur, Samudra Hindia di selatan dan Kabupaten Wonogiri di barat. Adapun wilayah administrasi terdiri dari 12 Kecamatan, 5 Kelurahan dan 166 Desa.

Pacitan memiliki berbagai seni kebudayaan yang berasal dari 12 Kecamatan yang ada di Pacitan. Masing-masing Kecamatan tersebut memiliki jenis kebudayaan yang berbeda-beda, sehingga membuat Pacitan kaya akan kebudayaan tradisional. Budaya tradisional yang ada di 12 Kecamatan yang terdapat di Pacitan antara lain: upacara adat methik pari (Kecamatan Bandar), kethek ogleng (Kecamatan Nawangan), jaranan pegon pacitan (Kecamatan Arjosari), mantu kucing (Kecamatan Pacitan), baritan (Kecamatan Kebonagung), jemblung somopuro (Kecamatan Tulakan), jangkrik genggong (Kecamatan Ngadirojo), kotheakan lesung (Kecamatan Pringkuku), gembluk kromomedjo (Kecamatan Sudimoro), srumbung mojo (Kecamatan Punung), badut sinampurno (Kecamatan Tegalombo).

Seiring perkembangan jaman, kebudayaan-kebudayaan yang ada di Pacitan semakin tergeser dengan adanya teknologi yang semakin canggih. Hal ini terbukti dengan kurangnya keterlibatan anak-anak dalam prosesi

kebudayaan yang ada di lingkungan sekitarnya. Sehingga dalam proses kebudayaan tersebut hanya dijumpai para sesepuh desa. Jika hal ini dibiarkan terus menerus maka kebudayaan lokal yang ada di Pacitan akan hilang. Oleh karena itu melalui hasil angket yang diberikan oleh peneliti kepada siswa kelas IV yang ada di SDN 1 Hadiwarno diperoleh hasil bahwa pengetahuan mereka mengenai kebudayaan masih kurang.

Pemberian edukasi mengenai literasi budaya kepada siswa sekolah dasar sangatlah penting. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Literasi budaya ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar agar mereka lebih mengenal kebudayaan yang ada di sekitar.

Sebagai upaya dalam meningkatkan literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno, dibutuhkan elemen-elemen penting salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan saluran pesan, sedangkan penerima pesan adalah peserta didik bahkan pendidik itu sendiri. Sebuah pesan dituangkan oleh pendidik atau sumber ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik secara verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun non verbal atau visual (Setyawan, 2012:2). Media sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Selain menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman serta memenuhi kebutuhan individu siswa.

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, tahan lama, serta mudah digunakan dan harus disesuaikan dengan keadaan peserta didik. Ada beberapa macam media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran tiga dimensi. Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal (Laila Afifatun Nisa, 2014). Salah satu contoh media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran tersebut adalah media Mading 3D.

Mading 3D atau yang lebih dikenal dengan mading 3 dimensi, mading yang mempunyai ruang. Mading 3D membutuhkan ruang yang lebih besar, tapi dalam hal kreatifitas lebih bisa menunjang siswa menjadi lebih kreatif dan menjadi pendorong semangat belajar yang besar. Media mading 3D dirancang dengan dilengkapi tulisan yang berisikan materi kebudayaan jagkrik genggong yang ada di Desa sidomulyo serta gambar ilustrasi berbentuk 3 dimensi. Penggunaan gambar berbentuk 3 dimensi dapat menarik perhatian siswa sebab gambarnya terlihat seakan lebih nyata. Dengan adanya pengembangan media mading 3D ini diharapkan dapat membantu dan meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV yang ada di SDN 1 Hadiwarno.

Pengembangan media mading 3D ini dibuat karena di SDN 1 Hadiwarno belum ada penggunaan media saat proses pembelajaran mengenai literasi budaya. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran mading 3D untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Sehingga dapat membantu dalam meningkatkan literasi budaya serta memberikan inspirasi

kepada guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran Mading 3D terhadap literasi budaya siswa kelas IV yang ada di SDN 1 Hadiwarno. Penelitian ini diharapkan dapat menambah kemampuan literasi budaya siswa dan memenuhi kelayakan media serta dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Mading 3D Untuk Literasi Budaya Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masih Kurangnya pengetahuan dasar siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno tentang kebudayaan.
2. Perlu adanya pendidikan mengenai literasi budaya sebagai upaya dalam melestarikan kebudayaan lokal yang ada di Pacitan.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk menambah literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah media mading 3D.
2. Materi pembelajaran yang digunakan adalah kebudayaan jangkrik genggong yang ada di Desa Sidomulyo.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno?
2. Apakah penggunaan media mading 3D layak digunakan untuk literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno?
3. Bagaimana hasil pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menghasilkan deskripsi prosedur pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno.

2. Menghasilkan metode penggunaan media mading 3D layak digunakan untuk literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno.
3. Menghasilkan pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Aspek Pembelajaran
 - a. Tujuan: Pembelajaran yang mampu menambah literasi budaya siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno.
 - b. Materi: Kebudayaan jangkrik genggong yang ada di Desa Sidomulyo.
2. Aspek Model
 - a. Produk yang dihasilkan berupa Mading berbentuk 3 Dimensi.
 - b. Bahan yang digunakan yaitu alasnya dari hardcover dan untuk membuat bentuk 3 dimensinya menggunakan kertas ivory.
 - c. Media pembelajaran dilengkapi dengan tulisan mengenai penjelasan materi dan gambar ilustrasi berbentuk 3 dimensi.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat serta inspirasi kepada peneliti lain dan bisa menambah hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya. Selain itu dengan adanya penelitian ini dapat memberi gambaran kepada guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana dalam menambah literasi budaya siswa terhadap kebudayaan yang ada di Indonesia.

2. Secara Praktis

Dalam penelitian ini juga terdapat manfaat praktis, sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan pengembangan media pembelajaran mading 3D ini diharapkan mampu menambah kemampuan literasi budaya siswa. Siswa dapat mengatasi kesulitan dalam memahami materi serta dapat mengurangi kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan bagi guru, sebagai gambaran kepada guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menambah literasi budaya siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk menambah kemampuan literasi budaya siswa supaya siswa bisa lebih fokus saat proses pembelajaran dan hasil belajar juga lebih meningkat.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran mading 3 dimensi.
- 2) Menambah pengetahuan kepada peneliti tentang pengembangan media pembelajaran mading 3 dimensi dalam menambah kemampuan literasi budaya siswa.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran berbasis mading 3 dimensi, antara lain:

- a. Media pembelajaran mading 3 dimensi bisa meningkatkan minat baca siswa dengan menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran.
- b. Media pembelajaran mading 3 dimensi bisa menambah tingkat literasi budaya pada siswa SD.
- c. Belum adanya pengembangan media pembelajaran di sekolah yang mampu menambah kemampuan literasi budaya siswa SD.
- d. Media pembelajaran berbasis mading 3 dimensi akan membantu guru dalam menambah kemampuan literasi budaya pada siswa SD.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Materi Pengembangan

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini yaitu hanya terbatas pada materi kebudayaan jangkrik genggong di Desa Sidomulyo.

b. Model Pengembangan

Model yang akan dikembangkan pada media terbatas pada model mading berbentuk 3 dimensi yang terbatas pada materi kebudayaan jangkrik genggong di Desa Sidomulyo.

I. Definisi Istilah

Beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan model dan memvalidasi suatu produk pendidikan yang telah ada atau menghasilkan suatu produk menuju kearah perbaikan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi yang berfungsi untuk memotivasi dan merangsang siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Mading 3D



Mading atau Majalah Dinding 3D merupakan suatu jenis penyampaian informasi dimana media informasinya berbentuk 3 dimensi yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai panjang, lebar, dan tinggi serta dapat di tempelkan di dinding.

4. Validitas Media

Validitas media merupakan ukuran yang menunjukkan kevalidan suatu produk yang dibuat melalui suatu tes. Validitas media pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket kepada dosen ahli media, dan ahli materi yang terkait.

5. Kemenarikan Media

Kemenarikan dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti yaitu bentuknya yang berwujud 3 dimensi. Untuk mengetahui kemenarikan pada media yang dibuat, peneliti memberi angket kepada siswa lalu siswa memberikan masukan mengenai media pembelajaran tersebut.

