

# BAB I PENDAHULUAN

Bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

## 1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah masyarakat yang majemuk (*plural society*) dengan keberagaman suku bangsa, agama, dan ras yang beragam (Wulandari dkk, 2021). Negara yang majemuk karena memiliki keberagaman yang sangat luas, hal tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek diantaranya dari aspek agama, budaya, bahasa dan adat istiadat dengan lebih dari 1300 suku bangsa dan lebih dari 700 bahasa daerah. Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki tingkat keragaman etnis dan budaya tertinggi di dunia. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya tradisi, kebiasaan, dan budaya yang berbeda pada setiap daerah yang ada di Indonesia.

Keberagaman di Indonesia terlihat dari beragam agama yang dianut, yaitu Hindu, Buddha, Islam, Kristen Protestan, Katolik dan Konghucu, dengan mayoritas penduduk beragama islam (Prasojo, 2020). Meskipun memiliki perbedaan yang banyak, Indonesia memiliki prinsip persatuan dalam hal keberagaman yaitu Bhineka Tunggal ika yang berarti “berbeda-beda tetapi tetap satu”. Sebagai negara yang majemuk, Indonesia menghadapi banyak

tantangan dalam menjaga kesatuan dan keharmonisannya, namun juga memiliki potensi besar untuk meraih kekuatan dari keberagaman tersebut.

Keberagaman etnis dan agama di Indonesia adalah kekayaan yang menjadi aset kultural yang berharga. Berbagai aspek dari kekayaan budaya ini meliputi suku dan etnis, pakaian tradisional, bahasa, kesenian, dan musik tradisional. Pakaian adat yang beragam, seperti batik yang diakui UNESCO sebagai warisan budaya tak benda dunia, tenun dari Nusa Tenggara Timur, kebaya dari Jawa, dan songket dari Sumatera, digunakan dalam acara-acara khusus. Kesenian tradisional Indonesia, seperti Tari Pendet dari Bali, Tari Saman dari Aceh, dan Tari Kecak dari Bali, bersama alat musik tradisional seperti gamelan, angklung, kolintang, dan sasando, juga memperkaya warisan budaya yang hingga kini masih hidup.

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar demi mewujudkan suatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi lainnya (Rahman dkk, 2022). Pendidikan memiliki peran dalam menjadikan sebuah generasi sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Pendidikan merupakan usaha sadar yang juga terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka masing-masing untuk memiliki kekuatan dalam hal spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dilakukan untuk dirinya dan masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Menyatakan Bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan dasar memainkan peran yang penting dalam membentuk pengetahuan dan karakter peserta didik. Di jenjang Sekolah Dasar (SD), mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup berbagai topik yang memiliki fungsi untuk memperkenalkan siswa pada konsep-konsep dasar mengenai lingkungan, masyarakat, dan budaya Indonesia.

Kebudayaan memiliki peran dan fungsi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, termasuk dalam bidang pendidikan (Aminullah, 2022). Pendidikan dan kebudayaan di Indonesia memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi. Pendidikan berperan penting dalam melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dengan cara mengintegrasikan unsur-unsur budaya dalam kurikulum dan proses pembelajaran. Misalnya, pengajaran tentang bahasa daerah, seni tradisional, adat istiadat, dan sejarah lokal membantu siswa memahami dan menghargai warisan budaya mereka. Dengan cara ini, pendidikan menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda, sehingga mereka dapat mengenali identitas mereka sendiri dan menjaga keberlanjutan budaya tersebut di tengah arus modernisasi.

Sebaliknya, kebudayaan juga menjadi landasan dalam proses pendidikan, membentuk karakter dan identitas nasional yang khas. Kebudayaan adalah bagian integral dari pendidikan. Keduanya memiliki hubungan yang sangat erat karena saling melengkapi dan mendukung satu sama lain (Wdyastuti, 2021).

Nilai-nilai kearifan lokal seperti gotong royong, toleransi, dan kebersamaan dalam keberagaman diintegrasikan dalam pendidikan untuk membentuk karakter bangsa yang kuat. Pendidikan yang berbantuan budaya ini tidak hanya memperkaya wawasan siswa tentang warisan budaya, tetapi juga memperkuat rasa cinta dan kebanggaan terhadap tanah air. Dengan demikian, hubungan timbal balik antara pendidikan dan kebudayaan sangat penting untuk menjaga keberagaman dan keutuhan identitas bangsa Indonesia. Pengenalan budaya di sekolah bisa disisipkan melalui kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran tentunya memerlukan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan di SDN 3 Tiyingtali, SDN 3 Tiyingtali baru menerapkan kurikulum terbaru dari pemerintah yaitu kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum baru tersebut mengakibatkan pencapaian hasil belajar IPAS dari peserta didik SD N 3 Tiyingtali masih kurang maksimal terutama untuk kelas IV. Sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yaitu memberikan peserta didik motivasi untuk meningkatkan pemahaman serta ingatan, serta mampu meningkatkan kefokusannya dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran juga sangat berguna agar peserta didik tidak cepat bosan dalam mengikuti suatu pembelajaran di dalam kelas.

SDN 3 Tiyingtali memiliki persentase nilai akhir IPAS yang kecil. Data tersebut di dapat dari PAS kelas IV SDN 3 Tiyingtali Tahun Ajaran 2023/2024, yang dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa masih berada pada kategori rendah berdasarkan nilai penilaian akhir semester (PAS) tahun ajaran

2023/2024 dengan rata-rata nilai 66,18 dan perlu di tingkatkan lagi. Pada saat melakukan observasi di SDN 3 Tiyingtali juga ditemukan yang menyebabkan kecenderungan lebih banyak siswa di kelas IV di SD N 3 Tiyingtali adalah sebagai berikut: 1) guru kurang mampu membuat media yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, 2) pembelajaran monoton dan tidak menarik bagi siswa, dan 3) Guru kurang memotivasi siswa dalam belajar karena minimnya media pembelajaran yang digunakan. Melihat fakta yang di jelaskan tersebut, seharusnya dari pihak guru menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat digunakan secara praktis saat pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka akan dikembangkanlah media *diversity map* bagi siswa kelas IV SD N 3 Tiyingtali. Media *Diversity Map* merupakan sebuah media yang memungkinkan pengguna untuk secara interaktif menjelajahi dan memahami keberagaman di berbagai aspek seperti budaya, etnis, bahasa, atau agaman di suatu wilayah atau dunia secara keseluruhan. Indikator yang akan dikembangkan dalam media *diversity map* meliputi ; (1) Visualisasi yang menarik, visualisasi ini meliputi banyaknya gambar, tampilan. Dan variasi warna. (2) Mudah dioperasikan, pengoperasian media *diversity map* sangat mudah digunakan oleh siswa karena menggunakan antarmuka yang intuitif dan interaktif yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam mengakses dan juga kombinasi dari antarmuka yang mudah digunakan, navigasi yang interaktif, dan visualisasi yang informatif.(3) Isi yang disampaikan dibuat agar mudah dipahami oleh siswa.

*Diversity Map* adalah Multimedia Interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi dan memahami keberagaman (diversity)

dengan cara interaktif. Alat ini biasanya menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, peta, dan animasi, sehingga pengguna dapat menjelajahi konten dengan cara yang lebih dinamis dan terlibat. Dalam konteks pembelajaran, *Diversity Map* digunakan untuk menggambarkan distribusi dan variasi budaya, etnis, bahasa, agama, atau aspek keberagaman lainnya di suatu wilayah di Indonesia. Pengguna dapat mengklik area tertentu pada peta untuk mempelajari informasi lebih lanjut tentang komunitas yang berbeda, adat istiadat, tradisi, atau bahasa yang ada di wilayah tersebut. Dengan sifatnya yang interaktif, media ini memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan informasi yang disajikan, menjadikan alat yang efektif untuk memahami kompleksitas keberagaman di suatu tempat.

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Selain itu, penerapan pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa cepat merasa bosan jika media digunakan kurang menarik (sidqi dkk, 2020). Media pembelajaran yang menarik dapat mendukung pembelajaran yang efektif agar tujuan belajar tercapai, termasuk hasil belajar yang optimal.

Pemanfaatan *smartphone* dan internet secara seimbang dan tepat, khususnya dalam bidang pendidikan, dapat menodorong kemajuan serta perkembangan pendidikan sesuai dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, proses belajar mengajar di sekolah tidak dapat dipisahkan dari peran teknologi informasi. Misalnya, banyak kegiatan guru dan siswa yang melibatkan penggunaan komputer dan internet di sekolah (Maghfiroh dkk, 2018). Sebagai solusi, diperlukan alternatif

pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas, salah satunya dengan menggunakan aplikasi yang telah tersedia dari pihak ketiga. Penelitian ini membahas mengenai media pembelajaran Multimedia Interkatif yaitu *Diversity Map* yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Diversity Map* Berbantuan Fabel Pada Muatan IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas 4 SD N 3 Tiyingtali” yang diharapkan dapat menunjang berbagai dampak positif selama belajar luring dengan kurikulum baru yang diterapkan di kelas IV sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut

- 1) Rendahnya hasil belajar siswa: Nilai akhir mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN 3 Tiyingtali berada pada kategori rendah, seperti terlihat dari data UAS Tahun Ajaran 2023/2024. Hal ini menunjukkan adanya masalah dalam pencapaian hasil belajar siswa yang perlu ditingkatkan.
- 2) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif: Guru di SDN 3 Tiyingtali masih kurang mampu memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang inovatif. Akibatnya, media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik bagi siswa.

- 3) Pembelajaran yang monoton dan kurang menarik: metode pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran, sehingga mengurangi efektivitas proses belajar mengajar.
- 4) Minimnya motivasi belajar siswa: Kurangnya media pembelajaran yang digunakan membuat guru juga kurang dalam memotivasi siswa untuk belajar, sehingga siswa menjadi kurang bersemangat dalam belajar.
- 5) Kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan menarik: untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar, diperlukan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti *Diversity map*

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan *diversity map* berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV SD N 3 Tiyingtali.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media multimedia interaktif *diversity map* berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IV SDN 3 Tiyingtali?

- 2) Bagaimana kelayakan media multimedia interaktif *diversity map* berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IV SDN 3 Tiyingtali?
- 3) Bagaimana efektivitas multimedia interaktif *diversity map* berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV SDN 3 Tiyingtali?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui hasil rancang bangun media multimedia interaktif *diversity map* berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya pada siswa kelas IV SDN 3 Tiyingtali.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media multimedia interaktif *diversity map* berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IV SDN 3 Tiyingtali.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media multimedia interaktif *diversity map* berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IV SDN 3 Tiyingtali

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis yang dapat dipetik oleh pihak-pihak terkait dalam bidang ilmu pendidikan yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya pengetahuan, konsep, serta teori yang digunakan untuk mengembangkan media multimedia interaktif dan inovatif khususnya pembelajaran IPAS.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut.

#### 1) Bagi Siswa

Pengembangan Media *Diversity Map* berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya budaya di kelas IV ini dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga memberikan pemahaman konsep materi yang dibahas secara bermakna kepada siswa dan menjadi media pengenalan keragaman budaya yang efektif

#### 2) Bagi Guru

Penggunaan media *Diversity Map* berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya budaya di kelas IV ini diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dan pengenalan keberagaman budaya kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

#### 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar refleksi untuk menentukan kebijakan yang tepat terkait

mengembangkan kemampuan guru apda pembuatan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dapat mendukung pembelajaran di kelas dan membangun kebiasaan baru yakni mengenalkan keberagaman budaya Indonesia dari media pembelajaran yang dibuat

4) Bagi Penelitian lainnya

Penelitian yang diharapkan dari hasil pelaksanaan penelitian ini dapat menambah referensi bagi peneliti lain yang terlihat pada pengembangan media multimedia interaktif berbantuan fabel lainnya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indonesiaku kaya budaya di kelas IV. Media pembelajaran ini berguna sebagai sarana pendukung pada proses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa serta materi yang disampaikan mudah dipahami siswa dan juga sebagai media pengenalan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Adapaun spesifikasi produk pengembangan media *diversity map* ini sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini yaitu media interaktif berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indoneisaku kaya budaya di kelas IV SD N 3 Tiyingtali.
- 2) Media *Diversity Map* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi powerpoint dan canva

- 3) Media multimedia interaktif ini menggunakan Teknik *hyperlink*.
- 4) media ini terdiri dari beberapa sub menu yakni kompetensi, materi, keragaman budaya Indonesia, Games, dan profil pengembang.
- 5) Media interaktif yang dikembangkan dapat diakses melalui gawai, laptop dan komputer.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Memulai pengenalan keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar sangat penting dilakukan selaras dengan peraturan pemerintah. Pengenalan keberagaman budaya Indonesia kepada peserta didik bisa dilakukan melalui berbagai cara salah satunya disisipkan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan terhadap media pembelajaran seiring dengan adanya perkembangan teknologi sangat penting dilakukan agar dapat memberikan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran sehingga meningkatnya hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini mengembangkan suatu media interaktif berbantuan fabel pada muatan IPAS materi indonesiaku kaya budaya di kelas IV SD. Multimedia interaktif yang dikembangkan menjelaskan materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia disampaikan melalui karakter fabel sehingga siswa tidak bosan saat menonton dan mampu mengenalkan keberagaman budaya kepada peserta didik. Selain itu, media interaktif ini berisi games yang menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Serta media ini dapat diakses secara *offline* kapan saja dan dimana saja oleh guru dan siswa.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pada penelitian pengembangan media *Diversity Map* berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indonesia kaya budaya di kelas IV SD antara lain sebagai berikut

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pada proses pengembangan media *Diversity Map* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Media *Diversity Map* berbantuan fabel pada muatan IPAS materi Indonesia kaya budaya di kelas IV SD mampu menumbuhkan minat belajar siswa sehingga selama proses pembelajaran siswa mudah memahami materi yang disampaikan.
- 2) Melalui penggunaan media *Diversity Map* berbantuan fabel, siswa dapat mengenal keberagaman budaya yang ada di Indonesia.
- 3) Media *Diversity Map* berbantuan fabel dapat digunakan oleh guru saat mengajar di kelas dengan menayangkan media pada proyektor, serta media ini mudah diakses oleh siswa jika ingin mengulang kembali pelajaran di rumah melalui perangkat yang dimiliki.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pada pengembangan media *Diversity Map* pada penelitian ini yakni sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media penggunaan media *Diversity Map* berbantuan fabel mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV SD N 3 Tiyingtali.
- 2) Produk yang dikembangkan yakni multimedia interaktif terbatas hanya pada satu mata pelajaran yakni IPAS Indonesiaku kaya budaya
- 3) Produk media *diversity map* berbantuan fabel yang dikembangkan sulit dalam pengumpulan dan pengelolaan data yang akurat.

### 1.10 Definisi istilah

Definisi istilah digunakan untuk menjelaskan istilah-istilah yang digunakan agar menghindari kesalahpahaman dan menyamakan penafsiran, maka dari itu adapun istilah penting yang dijelaskan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurkan produk yang sudah ada, melalui proses penelitian yang sistematis. Produk yang dimaksud bisa berupa alat, model, strategi, atau sistem yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang seperti pendidikan, teknologi, kesehatan, atau industri. Penelitian pengembangan tidak hanya fokus pada penciptaan produk, tetapi juga pada pengujian efektivitas dan validitas produk tersebut sebelum diterapkan dalam konteks nyata.
- 2) Media pembelajaran adalah alat, metode, atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan informasi atau materi pelajaran secara lebih efektif. Media ini berfungsi

sebagai perantara antara pengajar dan siswa dalam menyampaikan pesan atau materi, sehingga mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang diberikan.

- 3) *Diversity Map* adalah media interaktif yang dirancang untuk menggambarkan dan mengeksplorasi keragaman budaya, etnis, agama, atau aspek lainnya secara interaktif. Dalam bentuk ini, *Diversity Map* diintegrasikan dalam slide presentasi untuk memungkinkan audiens berinteraksi dengan konten secara langsung, misalnya dengan mengklik peta atau elemen tertentu untuk mendapatkan informasi lebih lanjut.
- 4) Fabel adalah sebuah genre sastra yang biasanya berupa cerita pendek yang menampilkan hewan sebagai karakter utama, yang berperilaku seperti manusia dan dapat berbicara. Fabel sering kali menyampaikan pesan moral atau pelajaran hidup yang dapat diambil dari cerita tersebut.
- 5) Muatan IPAS adalah istilah yang merujuk pada Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ini adalah mata pelajaran yang diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, yang mencakup dua bidang ilmu: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Muatan IPAS bertujuan untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa tentang berbagai fenomena di alam dan dalam masyarakat.
- 6) Indonesiaku Kaya Budaya adalah sebuah topik atau pelajaran yang biasanya digunakan dalam konteks pendidikan untuk memperkenalkan dan menjelaskan keragaman budaya yang ada di Indonesia. Materi ini mencakup berbagai aspek budaya yang mencirikan masyarakat Indonesia.