

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang majemuk dengan kekhasan suku dan budaya dengan beragam latar belakang yang berbeda. Indonesia memiliki lebih dari 1.300 suku bangsa dengan jenis yang beragam, dengan jumlah populasi setiap suku bangsa juga sangat bervariasi, suku Jawa menjadi suku yang paling mendominasi menurut Badan Pusat Statistik dalam Rahmawati, dkk. (2020 : 49). Namun era globalisasi telah berdampak kepada lunturnya kebudayaan dan identitas budaya di Indonesia. Hal ini juga berdampak pada kepada generasi muda yaitu lunturnya nilai-nilai nasionalisme. Pelestarian budaya sebagai antisipasi dampak globalisasi melalui berbagai aspek perlu dikembangkan.

Salah satu aspek yang dapat mengembangkan identitas budaya sebagai sarana untuk melestarikan budaya, khususnya pada generasi muda adalah melalui pendidikan. Untuk mempertahankan kebudayaan yang dimiliki Indonesia, pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan, pendidikan merupakan hak seluruh umat manusia. Pendidikan erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Ketentuan Umum pasal 1 ayat 16 menyebutkan bahwa pendidikan berbasis masyarakat adalah penyelenggaraan pendidikan berdasarkan kekhasan agama, sosial, budaya, aspirasi, dan potensi masyarakat sebagai perwujudan pendidikan dari, oleh, dan untuk masyarakat.

Menurut Pannen dalam Muh.Fahrurrozi. (2015 : 1) pembelajaran berbasis budaya ini bukanlah sesuatu yang baru, namun dewasa ini sedang marak berkembang di banyak Negara. Teori yang mendasari strategi ini bukan sama sekali teori yang baru, namun strategi ini dihadirkan untuk membawa nuansa baru dalam proses pembelajaran. Nuansa baru tersebut

hadir bukan hanya pada jenjang operasional pembelajaran, namun juga pada perspektif budaya dan tradisi pembelajaran itu sendiri terutama berkenaan dengan interaksi antar guru dan siswa, serta perancangan pengalaman belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran berbasis budaya membawa budaya lokal yang selama ini tidak selalu mendapat tempat dalam kurikulum sekolah, termasuk pada proses pembelajaran beragam mata pelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran berbasis budaya, lingkungan belajar akan berubah menjadi lingkungan yang menyenangkan bagi guru dan siswa, yang memungkinkan guru dan siswa berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang sudah mereka kenal, sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. Siswa merasa senang dan diakui keberadaan serta perbedaannya, karena pengetahuan dan pengalaman budaya yang mereka miliki dapat diakui dalam proses pembelajaran.

Menurut Permendikbud No. 65 Tahun 2013 dalam Agustina (2016 : 94) tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Untuk mencapai hal tersebut, perlu adanya proses yang direncanakan dengan baik dan didukung oleh perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif yang dapat diperoleh melalui penelitian dan pengembangan.

Dalam suatu proses belajar mengajar, kemampuan peserta didik dalam memahami suatu konsep sangat dipegaruhi oleh kemampuan guru yaitu salah satunya dalam menyiapkan perangkat pembelajaran yang variatif. Perangkat pembelajaran yang variatif adalah perangkat

pembelajaran yang dapat memanfaatkan sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekolah dan dapat dijangkau oleh guru maupun siswa menurut Prastowo dalam Alfikry,dkk. (2019 : 2).

Perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila ada keterkaitan yang konsisten dari setiap komponen perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan karakteristik model pembelajaran yang diterapkan. Menurut Asikin dan Cahyono dalam Agustina Fatmawati, (2016 : 95) dapat dikatakan praktis jika perangkat tersebut mudah dan dapat dilaksanakan, dan dikatakan efektif jika tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui penggunaan perangkat pembelajaran yang telah di kembangkan. Dengan demikian, validitas, kepraktisan, dan efektivitas perangkat pembelajaran sangat mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif dan mencapai hasil yang diharapkan.

Berdasarkan hasil kunjungan observasi yang telah dilakukan peneliti di SDN Buah Gede didapatkan data bahwa kegiatan belajar mengajar dikelas belum menggunakan perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten. Hal ini menunjukkan perlu adanya pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten untuk mengenalkan budaya yang ada di Banten. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus menyiapkan pengembangan perangkat pembelajaran yang nantinya akan diimplementasikan kepada siswa, sehingga siswa dapat mengetahui kearifan lokal yang ada di Banten.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tergugah untuk melakukan penelitian terhadap pengembangan perangkat pembelajaran di SDN Buah Gede. Penelitian ini berfokus pada analisis berdasarkan kajian teori yang telah peneliti kumpulkan. Adapun penelitian ini berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Banten pada Tema 5 di Kelas 5 Siswa Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten pada tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem pembelajaran 2 di kelas 5?
2. Apakah perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten layak digunakan pada tema 5 subtema 1 komponen ekosistem pembelajaran 2 di kelas 5?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah yang sudah disusun. Maka peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten pada tema 5 di kelas 5.
2. Untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran berbasis budaya Banten pada tema 5 di kelas 5.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang didalamnya terdapat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Bahan ajar dan Test. Bahan ajar yang dihasilkan peneliti berupa *hand out* sesuai dengan tema 5 ekosistem, subtema 1 : komponen ekosistem, pembelajaran 2. Dalam pembuatan test akan dibuatkan kisi-kisi sesuai dengan pedoman soal test dan adanya kunci jawaban. Soal test yang dihasilkan berupa test tulis hasil mengamati dan membaca bahan ajar berupa *hand out* yang akan dihasilkan peneliti.

E. Manfaat Penelitian

Dari adanya penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan manfaat terutama bagi rumpun ilmu yang sedang diteliti dan pihak-pihak yang terlibat. Manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. Institusi pendidikan

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi institusi pendidikan dan ikut berkontribusi dalam membagi pengetahuan khususnya lembaga sekolah dasar.

2. Bagi guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi sekolah dan bermanfaat bagi guru-guru untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran di sekolah bagi tempat penelitian.

3. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai pelajaran jika nanti akan terjun langsung sebagai guru, dan sebagai salah satu tugas akhir untuk mendapatkan