

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Mutu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan mutu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang dicapai oleh seorang siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah kegiatan menanamkan makna belajar bagi pembelajar agar hasil belajar bermanfaat untuk kehidupannya pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses belajar dan mengajar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang menyenangkan yang akan memiliki kelebihan dalam mengumpulkan seluruh informasi secara utuh sehingga konsekuensi akhir meningkatkan kemampuan siswa (Najib & Elhefni, 2016)

Upaya untuk meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan memperbaiki cara belajar di dalam dan di luar kelas. Salah satu cara untuk memperbaiki proses belajar-mengajar adalah dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti menemukan hal yang perlu diperbaiki ketika melaksanakan observasi di SD N Jleper 2 yang berkaitan dengan budaya siswa seperti sopan santun terhadap guru dan budaya hidup bermasyarakat di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti laksanakan pada tanggal 7 Agustus 2023 dengan guru kelas IV di SD N Jleper 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam ulangan harian mata pelajaran IPAS belum mencapai nilai KKTP di sekolah yakni dibawah 70. Hasil belajar Prasiklus siswa dari jumlah 19 siswa kelas IV yang mampu mencapai nilai KKTP hanya 8 siswa dan 11 siswa belum tercapai dengan presentase tuntas sebesar 42% dan belum tuntas 58%. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa disebabkan karena kekurangan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas tersebut. Adapun beberapa faktor penyebabnya adalah pertama, kekurangan sarana yang disediakan oleh sekolah untuk mendukung guru dalam proses belajar

mengajar. Penyebab kedua, keterbatasan perangkat dan materi untuk pembuatan media dalam proses belajar mengajar. Penyebab ketiga, kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran.

Kesenjangan nilai budaya yang terjadi di tempat penelitian sangat tertera dalam kehidupan siswa dalam lingkungan sekolah. Contoh nilai etika dari siswa sudah memudar sekarang ini, yang harusnya bertutur kata yang baik dan benar hal itu sudah memudar dalam diri seorang siswa. Contoh lain dari nilai tanggung jawab siswa tidak membuang sampah pada tempat sampah yang sudah disediakan.

Kemudian faktor lainnya adalah terdapat permasalahan pada sikap siswa yang kurang sopan terhadap gurunya. Fakta yang ada di lapangan salah satu dari beberapa sekolah yang dalam proses pembelajaran media yang dipakai belum optimal, guru masih memakai metode ceramah yang mengakibatkan siswa cepat bosan dalam pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan pada saat peneliti melaksanakan observasi saat kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung menunjukkan ada beberapa siswa yang berkemampuan akhlak kurang dengan berbicara dengan gurunya terkadang menggunakan nada yang tinggi, saat izin keluar kelas tanpa membungkukan badan saat lewat didepan guru, saat guru sedang menjelaskan siswa cenderung bermain-main dan berbicara dengan temannya.

Sekolah atau pendidikan formal adalah salah satu sarana atau media dalam proses pembudayaan terhadap siswa. Proses pembudayaan (enkulturasi) merupakan upaya membentuk perilaku dan sikap seseorang yang didasari oleh ilmu pengetahuan dan keterampilan sehingga setiap individu dapat memainkan perannya masing-masing. Proses transformasi budaya dapat dilakukan dengan cara mengenalkan budaya, memasukan aspek budaya dalam proses pembelajaran (Zafi, 2018).

Berdasarkan permasalahan dan fakta di lapangan peneliti ingin memperbaiki hasil belajar siswa dan keterampilan mengajar guru dengan mengimplikasikan hasil temuan nilai-nilai yang terdapat dalam Grebeg Besar. Berdasarkan keadaan siswa yang diamati di SD N Jleper 2 salah satu media yang

cocok diterapkan dalam penelitian sebagai media pembelajaran *Power point* Interaktif. Serta Model Pembelajaran yang efektif diterapkan yaitu model *Discovery Learning*.

Grebeg Besar merupakan budaya yang diwariskan oleh leluhur Demak di masa lalu yang dilaksanakan secara turun temurun oleh masyarakat Kabupaten Demak. Grebeg Besar bukan hanya suatu kesenian yang digunakan sebagai media hiburan, akan tetapi memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalam setiap kegiatannya. Ardianto (2022) mengemukakan nilai yang terkandung dalam Grebeg besar meliputi, nilai religious, nilai kepemimpinan, nilai gotong-royong, nilai estetika dan nilai ekonomi.

Nilai-nilai kearifan budaya lokal jika tidak dijaga dan dipelihara, dikhawatirkan secara berangsur-angsur akan mengalami proses kepunahan karena tergerus globalisasi. Salah satu upaya untuk menjaganya adalah melalui pemanfaatan budaya lokal dalam proses pembelajaran di sekolah. IPAS sebagai pelajaran yang memegang peran signifikan untuk mengembangkan kebudayaan diharapkan dapat memberdayakan dan memanfaatkan dengan sebaik-baiknya budaya lokal yang tersedia.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar diharapkan dapat mengembangkan berbagai kemampuan pada diri siswa, khususnya kemampuan untuk hidup di tengah-tengah lingkungan atau masyarakat tempat siswa tinggal (Purbarini, 2020). Oleh karena itu, diperlukan guru yang mempunyai pemahaman yang memadai akan nilai budaya setempat, disamping kemampuannya memahami materi pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Berbagai pengaruh global melalui beragam media informasi, baik positif maupun negatif, masuk mempengaruhi masyarakat tanpa mampu dihambat. Jika dibiarkan tanpa kendali, maka nilai budaya setempat atau lokal akan tergerus hingga akhirnya hilang dari permukaan bumi.

Penanaman nilai-nilai luhur yang diwariskan bangsa kepada generasi penerusnya memerlukan sebuah sarana yang strategis dalam realisasinya. Pendidikan merupakan sarana yang paling strategis dalam upaya penanaman nilai-nilai luhur bangsa yang mana di dalamnya terkandung sebuah harapan dapat

mencetak dan menjadikan generasi penerus bangsa yang memiliki jati diri dan beridentitas sesuai dengan tanah kelahirannya dan bangsanya. Pendidikan merupakan wadah dan alat paling ampuh dalam rangka menanamkan kesadaran berbudaya dan melestarikan nilai-nilai kearifan lokal (Rahmawati, 2021).

Nilai-nilai Budaya dalam Grebeg Besar tak terlepas dari sejarah Kerajaan Demak dimasa lampau. Pembelajaran Sejarah di SD masih terdapat didalam mata pelajaran IPAS yang tidak berdiri sendiri. Penelitian yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai budaya ataupun kearifan lokal diantaranya yang dilakukan Widyanti (2016) menyatakan Nilai-nilai adat yang dianut oleh masyarakat Cireundeu sangat sesuai dengan keadaan masyarakat Indonesia. Jika nilai-nilai tersebut dijadikan sebagai bahan ajar dalam mata pelajaran IPS, maka akan sangat menarik dan mempermudah para guru dan siswa untuk memahami cara yang tepat dalam mengatasi berbagai masalah pangan yang kerap kali terjadi di negara ini.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas terdahulu yang dilakukan oleh Asriningsih (2021) mengangkat pembahasan mengenai penerapan *discovery learning* menggunakan media *power point* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD Negeri 21 Pemecutan. Hasil yang diperoleh layak digunakan dalam proses pembelajaran hal ini berdasarkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IVB siklus II rata-rata sebesar 81,77 dan ketuntasan belajar 81,80% dengan kategori tinggi. Penelitian yang lain oleh Fatmawati (2018) rumusan yang diangkat dalam penelitian ini adalah penerapan model *discovery learning* digunakan sebagai role model pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 65% dan peningkatan pada siklus II mencapai keberhasilan belajar sebesar 92 %.

Kemudian penelitian oleh Komang (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan model inovatif serta media pembelajaran yang dapat menumbuhkan antusias siswa dalam belajar. Ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar mencapai 67,57 ketuntasan belajar mencapai 66,66% dengan kriteria cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata nilai hasil belajar mencapai 79,84 dan ketuntasan belajar mencapai 87,87% dengan kriteria tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa model

pembelajaran *discovery learning* dan media *power point interaktif* layak digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi guru.

Persamaan dan perbedaan penelitian diatas dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama mengkaji tentang model *discovery learning*, media *power point* dan hasil belajar IPS/IPAS. Namun dalam penelitian ini juga terdapat perbedaan yaitu terletak pada penggunaan materi nilai-nilai budaya Grebeg Besar dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Berdasarkan informasi di atas, salah satu alternatif solusi yang bisa diambil adalah menerapkan model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan pembelajaran IPAS, terutama pada topik nilai-nilai Budaya Grebeg Besar. Model Pembelajaran *Discovery Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan, mencari, dan mengeksplorasi informasi yang berkaitan dengan topik yang sedang dipelajari. Model pembelajaran ini memperlihatkan peran penting guru dalam menciptakan situasi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan mandiri. Kegiatan pembelajaran menekankan agar siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat mengalami dan menemukan sendiri konsep-konsep yang harus mereka kuasai. Model Pembelajaran *Discovery Learning* akan membawa arti yang lebih dalam dalam pembelajaran karena akan mengubah kondisi pembelajaran yang pasif menjadi aktif dan kreatif, serta mengubah pendekatan pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Dengan cara ini, diharapkan bahwa siswa akan lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Nilai Budaya Grebeg Besar Kabupaten Demak Berbantuan PPT Interaktif Menggunakan Model *Discovery Learning* di SD N Jleper 2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPAS siswa dengan penerapan Nilai Budaya Grebeg Besar berbantuan media *power point* interaktif menggunakan model *Discovery Learning* pada siswa kelas IV SD N J leper 2?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dengan penerapan Nilai Budaya Grebeg Besar berbantuan media *power point* interaktif menggunakan model *Discovery Learning* di kelas IV SD N J leper 2 ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Menganalisis peningkatan hasil belajar IPAS siswa dengan penerapan Nilai Budaya Grebeg Besar berbantuan media *power point* interaktif menggunakan model *Discovery Learning* pada siswa kelas IV SD N J leper 2.
2. Menganalisis peningkatan keterampilan mengajar guru dengan penerapan Nilai Budaya Grebeg Besar berbantuan media *power point* interaktif menggunakan model *Discovery Learning* di kelas IV SD N J leper 2.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pengetahuan mengenai penggunaan model dan media pembelajaran dengan menerapkan nilai-nilai budaya dalam Grebeg Besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa
  - 1) Dapat menjadi motivasi siswa belajar dimasa yang akan datang.
  - 2) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

3) Dapat menambah pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat dijadikan masukan bagi guru dalam pembelajaran.
- 2) Dapat menambah wawasan guru terhadap nilai budaya dalam grebeg besar, media *power point* interaktif dan model pembelajaran *discovery learning*.
- 3) Dapat dijadikan kontribusi bagi refleksi yang bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa.
- 4) Sebagai bahan masukan dan informasi tambahan kepada guru tentang penggunaan materi kearifan lokal dalam pembelajaran dengan menggunakan media dan model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah adalah, dengan adanya penelitian ini sekolah dapat menjadikan pertimbangan untuk menentukan penggunaan media dan model dalam pembelajaran. Kemudian melalui penelitian ini diharapkan sekolah dapat meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran serta sekolah dapat memperoleh informasi sebagai masukan dalam menentukan kebijakan dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari masalah yang telah di rumuskan. Menambah wawasan tentang masalah yang diteliti dan menambah ilmu pengetahuan dalam melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berfokus dalam penerapan nilai budaya dengan memasukkannya dalam pembelajaran IPAS. Dengan selesainya penelitian ini diharapkan menjadi motivasi bagi peneliti untuk semakin aktif menyumbangkan hasil karya ilmiah bagi dunia pendidikan.

### 1.5 Definisi Operasional

Pemahaman yang terbatas tentang beberapa istilah kunci yang terkandung dalam judul kajian ini diberikan agar tidak terjadi kesalahpahaman

dalam memahami istilah yang terkandung dalam judul ini. Peneliti kemudian menjelaskan kata-kata kunci tersebut antara lain.

#### 1. Nilai Budaya Grebeg Besar

Nilai Budaya yang terkandung di dalam Grebeg Besar yakni Nilai Religi, Nilai Gotong royong, Nilai Kerukunan atau solidaritas, Nilai Cinta Tanah Air, Nilai Tanggung Jawab, Nilai Kepemimpinan, Nilai Etika, Nilai Estetika, dan Nilai Ekonomi. Nilai religi ditunjukkan dari prosesi ziarah dan sholat hari raya idul adha. Nilai gotong royong ditunjukkan dari prosesi iring-iringan tumpeng sanga dan selamatan ancaka.

Nilai kerukunan atau solidaritas ditunjukkan dari prosesi iring-iringan tumpeng sanga. Nilai cinta tanah air ditunjukkan dari prosesi arak-arakan prajurit patang puluhan. Nilai tanggung jawab ditunjukkan dari prosesi pensucian pusaka peninggalan Sunan Kalijaga. Nilai kepemimpinan ditunjukkan dari prosesi kegiatan yang dipimpin oleh Bupati Kabupaten Demak. Nilai etika ditunjukkan dari prosesi Penjamasan atau pensucian pusaka peninggalan Sunan Kalijaga. Nilai estetika ditunjukkan dari prosesi penampilan Tari Bedaya dan arak-arakan prajurit patangpuluhan. Nilai ekonomi ditunjukkan dari prosesi pasar rakyat di alun-alun Tembiring.

#### 2. Media *Power Point* Interaktif

*Power Point* interaktif adalah presentasi slide yang dirancang secara interaktif dan disusun dalam format menu sehingga dapat memberikan umpan balik yang terprogram. PPT dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan Microsoft Office dalam software komputer yang didalamnya terdapat materi pembelajaran Nilai Budaya Grebeg Besar Kabupaten Demak yang terdiri dari berbagai slide dengan durasi pemakaian dalam pembelajaran  $\pm$  30 menit.

#### 3. Model *Discovery Learning*

*Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menemukan konsep-konsep dan merangsang perkembangan mental anak serta mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Langkah-langkah pelaksanaan *discovery learning* dimulai dengan 1) *Stimulation* (pemberi rangsangan) 2) *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah) 3) *Data*

*Collection* (pengumpulan data) 4) *Data processing* (pengolahan data) 5) *Verification* (pembuktian) 6) *Generalization* (menarik kesimpulan).

#### 4. Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar adalah sebagai tolak ukur dari pengetahuan atau penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam program pembelajaran sesuai dengan pembelajaran tertentu. Hasil belajar tidak hanya dapat dilihat dari pencapaian akhir murid tetapi juga bisa diukur melalui perubahan perilaku yang terjadi pada murid, perubahan perilaku murid meliputi aspek kognitif, emosional, dan motorik.

Hasil belajar dalam penelitian ini diambil dari aspek kognitif dengan menggunakan instrumen penelaian tes evaluasi uraian. Tes evaluasi tertulis merupakan tes yang berbentuk soal deskriptif dengan jawaban panjang.

#### 5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai kehidupan sosial bermasyarakat, termasuk di dalamnya membahas permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sosial juga kaitannya dengan nilai-nilai budaya.

Materi dalam pembelajaran IPAS ini yaitu BAB 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku dengan mengambil unsur kearifan lokal Nilai Budaya Grebeg Besar Kabupaten Demak.