

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar. Menurut Alma dalam Susanto, IPS adalah program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi.¹ IPS merupakan pencampuran dari beberapa ilmu sosial yang disederhanakan menjadi satu pokok bahasan. Kebudayaan merupakan salah satu pokok bahasan yang terdapat dalam ilmu antropologi.

Kebudayaan adalah keseluruhan sistem ide, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.² Kebudayaan yang terdapat di masyarakat tidak terbentuk dengan sendirinya, melainkan terbentuk oleh manusia melalui kebiasaan-kebiasaan yang berlangsung secara turun menurun dalam kehidupan bermasyarakat. Anggota masyarakat mempunyai peran penting dalam mengkomunikasikan kebudayaan yang ada dari generasi sebelumnya

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2013), h. 171.

² Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: PT Aksara Baru, 2009), h.181.

menuju generasi selanjutnya. Hal ini merupakan cara yang dilakukan manusia untuk mempertahankan eksistensinya.

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2010 menyatakan bahwa Indonesia terdiri dari 1.128 suku bangsa.³ Keberagaman suku bangsa tidak lepas dengan keberagaman kebudayaan. Hal ini menjelaskan bahwa Indonesia memiliki keanekaragaman kebudayaan, mulai dari keanekaragaman rumah adat, tarian, makanan, hingga alat musik tradisional. Kebudayaan lokal ini pada mulanya sangat dijunjung tinggi oleh masyarakat adat yang mendiami wilayah-wilayah di Indonesia. Namun, seiring perkembangan arus globalisasi dan modernisasi menyebabkan kebudayaan lokal mulai terkikis dan tergantikan oleh kebudayaan bangsa asing.

Tingginya informasi yang ditampilkan dalam media massa dan media elektronik mengenai kebudayaan asing menyebabkan banyak masyarakat yang terpengaruh dengan informasi yang mereka lihat atau mereka dengar. Tidak hanya orang dewasa, melainkan siswa yang duduk di bangku sekolah dasar juga terkena dampak dari globalisasi ini. Globalisasi merupakan penyebaran informasi yang tidak mengenal batas ruang dan waktu akibat kemajuan teknologi informasi, baik media cetak maupun media elektronik.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang mudah menyerap segala informasi yang didengar atau dilihatnya menyebabkan mudah terpengaruh

³ Afz, *Indonesia Miliki 1.128 Suku Bangsa*, 2010 (<http://www.jpnn.com/index.php?id=57455&mib=berita.detail>), diunggah pada tanggal 24 November 2014.

akan kebudayaan asing ini. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa sekolah dasar biasa menggunakan pencampuran antara bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris, seperti penggunaan kata *oh my god*, *please* atau *sorry*. Selain itu, banyak siswa sekolah dasar yang lebih menyukai bermain dengan *gadget*, seperti *tablet* atau *playstation* dibandingkan dengan permainan tradisional Indonesia.

Akibatnya siswa di sekolah dasar kurang mengetahui dan mengenal kebudayaannya sendiri. Hal ini disebabkan kurangnya penanaman nilai-nilai kebudayaan di rumah. Selain itu, pengajaran mengenai kebudayaan Indonesia di sekolah juga tidak terlaksana dengan optimal, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dalam mempelajari kebudayaannya sendiri. Orang dewasa hingga siswa yang duduk di sekolah dasar mulai meninggalkan kebudayaannya sendiri berdampak kepada banyaknya kebudayaan Indonesia yang diklaim oleh negara lain, seperti batik atau tari pendet yang diklaim oleh negara tetangga.

Pendidikan merupakan jalan yang tepat dalam mengenalkan kebudayaan kepada generasi muda. Melalui pendidikan suatu kebudayaan dapat dijaga dan diwariskan kepada generasi selanjutnya. Pendidikan membantu siswa dalam mengetahui jati dirinya sendiri dan mengenalkan negara dimana mereka hidup. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menyampaikan materi pelajaran dengan baik agar pembelajaran IPS berjalan dengan optimal.

Namun, pada kenyataannya masih terdapat sekolah yang belum mengoptimalkan pembelajaran IPS. Berdasarkan studi pendahuluan berupa wawancara dengan guru dan siswa yang peneliti lakukan di kelas IV SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan media ketika pembelajaran IPS berlangsung. Tidak adanya media menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam mentransfer materi pelajaran kepada siswa. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Selain itu, guru kesulitan menampilkan seluruh kebudayaan yang terdapat di Indonesia dikarenakan banyaknya keanekaragaman kebudayaan Indonesia. Akibatnya pembelajaran menjadi tidak optimal, sehingga rasa memiliki kebudayaan sendiri tidak tertanam kuat di ingatan siswa. Menurut siswa, pembelajaran IPS memiliki teks bacaan yang terlalu panjang dan memiliki sedikit visual, sehingga siswa menjadi bosan dan kurang tertarik terhadap pembelajaran. Teks bacaan yang terlalu panjang ini juga menyebabkan siswa malas untuk membaca, sehingga siswa kesulitan untuk memahami pelajaran.

Menurut Rasimin dan kawan-kawan, kehadiran media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, penyajian data atau informasi yang lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁴ Media pembelajaran umumnya dilengkapi dengan

⁴ Rasimin, dkk. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Trust Media, 2012), h. 74.

gambar, suara, atau pun video yang dapat menarik perhatian, sehingga siswa dapat mencurahkan seluruh perhatiannya pada pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami pelajaran karena siswa yang kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak dapat terbantu dengan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi dengan bentuk yang konkret. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dikarenakan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan aktivitas lain, seperti mengamati dan melakukan.

Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS, mulai dari media kaset pembelajaran, OHP, radio, maupun permainan. Guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar media yang digunakan dapat tepat sasaran dan bermakna bagi siswa. Salah satu cara untuk menentukan media pembelajaran yang tepat adalah menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik, yaitu masih senang bermain dan bergerak. Karakteristik tersebut sesuai apabila guru menggunakan media permainan dalam kegiatan pembelajarannya. Dengan menggunakan media permainan, materi IPS yang bersifat abstrak lebih bisa dikonkretkan. Selain itu, media permainan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena mengedepankan aspek bermain sambil belajar. Berdasarkan konsep,

manfaat, serta kesesuaian media permainan dengan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, maka sangatlah cocok apabila peneliti mengembangkan suatu media permainan yang dapat digunakan saat pembelajaran IPS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemui sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan media saat pembelajaran IPS
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan.
3. Guru kesulitan menampilkan berbagai macam kebudayaan yang terdapat di 34 provinsi Indonesia.
4. Siswa malas untuk membaca.
5. Siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS.

C. Ruang Lingkup

Penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran yang ruang lingkup penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Permainan

Hasil dari penelitan ini adalah sebuah produk berupa Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia dengan materi keragaman kebudayaan Indonesia.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang SD karena latar belakang pendidikan yang sedang ditempuh peneliti merupakan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Kelas yang dipilih peneliti adalah kelas IV SD karena materi dan masalah yang ditemukan peneliti terdapat pada kelas IV ini.

3. Mata pelajaran

Mata pelajaran yang terdapat dalam media permainan ini adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SD.

D. Fokus Pengembangan

Fokus dari pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa permainan yang tepat sasaran dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Materi yang akan dikembangkan adalah mengenai keragaman kebudayaan yang meliputi keragaman pakaian adat, tari adat, rumah adat, senjata tradisional, serta lagu daerah yang terdapat di provinsi Indonesia dalam pelajaran IPS kelas IV SD.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan. Adapun produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPS. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk referensi kegiatan penelitian berikutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran berupa permainan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS.

b. Bagi Siswa

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi keragaman suku dan kebudayaan Indonesia.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran inovatif.