

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang krusial dalam menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan yang unggul akan menciptakan individu yang berkualitas, inovatif, dan produktif, yang akan memperkuat daya saing bangsa.¹ Pendidikan perlu memiliki perspektif jangka panjang dan mempertimbangkan tantangan yang akan dihadapi oleh siswa di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa dengan baik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan membangun peradaban bangsa yang bermartabat, dengan fokus mencerdaskan bangsa.²

Salah satu tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk membentuk watak siswa yang berbudi pekerti yang baik. Sebagai seorang pendidik, banyak sekali cara membentuk watak dan karakter dan siswa, salah satunya adalah dengan cara membentuk siswa dengan sikap toleransi yang tinggi.³ Kesadaran tentang pentingnya sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan suku, budaya, dan agama di Indonesia dapat dibangun secara terstruktur melalui pendidikan. Oleh karena itu, tujuan pendidikan di sekolah dasar bukan hanya meningkatkan pengetahuan akademis, tetapi juga mengenalkan siswa pada keberagaman di lingkungan sekitar mereka salah satunya melalui mata Pelajaran IPS.⁴

¹ Dessy Fitria Berlianti, Ashfa Al Abid, and Arcivid Chorynia Ruby, 'Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 1, 2024 | 1861', 7 (2024), 1861–64.

² Andita Rahmawati, 'Pengembangan Media Pembelajaran LUDO Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang', 2019, 198.

³ Pipit Widiatmaka and Mohammad Yusuf Hidayat, 'JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Pendidikan Multikultural Dan Pembangunan Karakter Toleransi Oleh', 09.02 (2022), 119–33.

⁴ Mita Anggraeni and others, 'Pengembangan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar Pada Keberagaman Di Indonesia', *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7.1 (2022), 16–24 <<https://doi.org/10.22437/gentala.v7i1.15694>>.

Pada tingkat sekolah dasar, IPS merupakan mata pelajaran mandiri yang mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, dan isu-isu kehidupan sosial. Tujuan utama IPS pada tingkat sekolah dasar adalah untuk membantu siswa memahami dan mengenali diri mereka sebagai bagian dari masyarakat serta lingkungan sekitarnya, baik dari segi sosial dan budaya, sehingga siswa dapat berkembang di sekolah dan masyarakat. Lingkungan sekitar siswa memainkan peran penting dalam menentukan kepribadian mereka.⁵

Salah satu materi IPS yang dipelajari oleh siswa adalah keberagaman budaya di Indonesia. Keberagaman di Indonesia adalah anugerah dari Tuhan yang menjadi salah satu kekayaan bangsa, sesuatu yang tidak dimiliki oleh banyak negara lain di dunia. Keragaman ini dipengaruhi oleh faktor geografis yang beragam di antara kelompok masyarakat. Perbedaan akibat faktor geografis dapat terlihat, misalnya, dalam bahasa dan budaya masyarakat pesisir yang sangat berbeda dengan bahasa dan budaya masyarakat di daerah pegunungan. Perbedaan tersebut mencakup intonasi dan pilihan kata dalam komunikasi, desain rumah dan pakaian, pelaksanaan upacara adat, serta aspek lainnya.⁶ Melalui pembelajaran ini, guru membantu siswa memahami berbagai perbedaan atau keberagaman yang ada di Indonesia. Dengan pemahaman ini, siswa diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang harmonis dan menghindari konflik akibat perbedaan tersebut, serta menjaga persatuan dan kesatuan.

Melihat pentingnya tujuan pendidikan IPS, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat mengatasi masalah sosial yang semakin kompleks di tengah kemajuan zaman.⁷ Sebelum siswa

⁵ I Gusti Ayu Dian Apriliani, Husniati Husniati, and Muhammad Sobri, 'Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8.3 (2023), 1522–33 <<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>>.

⁶ Ramot Peter and Masda Surti Simatupang, 'Keberagaman Bahasa Dan Budaya Sebagai Kekayaan Bangsa Indonesia', *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 9.1 (2022), 96–105 <<https://doi.org/10.33541/dia.v9i1.4028>>.

⁷ Aulia Nursyifa, 'Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6.1 (2019), 51 <<https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p51-64>>.

mengamalkan nilai – nilai toleransi, tentunya pendidik haruslah memperkenalkan terlebih dahulu mengenai nilai – nilai tersebut melalui materi keberagaman budaya pada pembelajaran IPS yang sangat relevan dengan sikap toleransi.⁸

Namun, pada faktanya siswa masih mengalami kesulitan pada pemahaman mengenai materi Keberagaman budaya pembelajaran IPS. Fakta tersebut terjadi pada SDN Paseban 18. Di mana, hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada empat siswa menunjukkan bahwa kurangnya ketertarikan dengan pembelajaran IPS yang terkesan seperti membosankan dan tidak menyenangkan. Permasalahan tersebut juga diperkuat oleh data *pretest* siswa kelas IV SDN Paseban 18 mengenai mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya di Indonesia, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. 1 Hasil *Pretest* Materi Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Paseban 18

Materi Pembelajaran	Jumlah Siswa		Persentase	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Siswa memahami keberagaman budaya di Indonesia	3	15	17%	83%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa jumlah siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya mencapai lebih dari 50%. Di mana batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Pada penilaian *pretest*, terdapat 16 siswa yang belum mencapai KKM, sementara 2 siswa telah memenuhi standar KKM. Data tersebut menunjukkan adanya kesulitan belajar siswa dalam memahami materi keberagaman budaya yang harus ditingkatkan kembali. Pada penilaian *pretest* siswa mengalami banyak siswa yang tidak tuntas dalam mengerjakan soal tentang keberagaman budaya yang meliputi, pakaian adat, rumah adat, suku, kebudayaan, agama, rasa,

⁸ Devia Alfriana, 'International Journal of Education, Social Studies and Conseling (IJEDUCA) Vol.2, No.1, 2024', 2.1 (2024), 1–8.

dan cara menghargai perbedaan tersebut atau bersikap toleransi. Hal tersebut menandakan bahwa siswa di SDN Paseban 18 masih banyak yang belum memahami materi keberagaman budaya yang ditandai dengan hasil nilai *pretest* tersebut. Penyebab siswa mengalami kesulitan belajar adalah sebagai berikut:⁹

(1) metode yang digunakan dalam pembelajaran masih cenderung tradisional, di mana guru lebih sering menggunakan ceramah dan sesi tanya jawab karena sudah terbiasa dan merasa nyaman dengan metode tersebut, (2) terdapat keterbatasan dalam penyediaan sumber belajar, (3) guru jarang menerapkan model pembelajaran yang inovatif, (4) guru tidak memanfaatkan media pembelajaran lain dalam proses mengajar.

Berdasarkan pra penelitian pada tanggal 05 dan 23 September 2024, melalui observasi dan wawancara dengan siswa kelas IV, terdapat beberapa permasalahan di sekolah tersebut dalam pembelajaran terutama pada media pembelajaran. Permasalahan tersebut meliputi kurangnya variasi media pembelajaran IPS yang beragam dan interaktif, guru masih menggunakan media pembelajaran tradisional yang hanya menggunakan PPT dan gambar saja, serta siswa kurang terlibat dalam penggunaan media pembelajaran tersebut, sehingga kurangnya ketertarikan dan antusiasme terhadap pembelajaran IPS khususnya materi Keberagaman budaya, selain itu media yang dibuat belum dapat menjelaskan konsep – konsep abstrak dalam IPS menjadi lebih sederhana.

Untuk menjawab permasalahan mengenai kurangnya minat siswa dalam materi keberagaman budaya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif.¹⁰ Pemanfaatan media pembelajaran dapat menimbulkan minat dan motivasi baru, serta memberikan rangsangan untuk belajar.¹¹

⁹ Irma Sintiya Safitri and others, 'Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS Di Sekolah Dasar', *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5.1 (2024), 77–81 <<https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331>>.

¹⁰ Unik Hanifah Salsabila and others, 'Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar', *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25.2 (2020), 284–304 <<https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>>.

¹¹ Khamila Husna and Supriyadi Supriyadi, 'Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4.1 (2023), 981–90 <<https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>>.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang abstrak, membantu guru dalam proses pengajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa,¹² sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang tepat. Media ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep abstrak dan menjadikan proses belajar lebih menarik.

Dalam menjawab permasalahan mengenai kurangnya minat siswa dalam pembelajaran IPS dan pemahaman siswa dalam materi keberagaman budaya, hadirlah media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara yang dianggap sesuai untuk merangsang minat dan antusiasme belajar siswa, terutama dalam hal pemahaman dan penerapan materi mengenai kekayaan budaya Indonesia. Ludo sendiri merupakan sebuah permainan papan yang berasal dari India sejak abad ke-6, dimainkan oleh empat pemain dan menggunakan dadu. Untuk memenangkan permainan, pemain harus melempar dadu untuk menggerakkan pion mereka ke kotak hingga mencapai rumah.¹³

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa materi media permainan ludo dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata Pelajaran IPS khususnya materi Keberagaman budaya. keberagaman budaya sangat penting di teliti karena menjadi dasar dari penanaman nilai nilai persatuan dan toleransi siswa, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Hidayat Supriatna dan Muhamad Sofian Hadi¹⁴ dengan judul penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa adanya penurunan semangat belajar serta pencapaian hasil evaluasi pembelajaran IPS pada siswa. Hal ini diduga

¹² Laila Zulfa, Diana Ermawati, and Lovika Ardana Reswari, 'Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas V', *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14.4 (2023), 509–14.

¹³ Rahmawati., *op.cit.*, h. 82-83.

¹⁴ Hidayat Supriatna and Muhammad Sofian Hadi, 'Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS Di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat', *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8.3 (2023), 2337–45.

disebabkan oleh kurangnya daya tarik media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi yang didapatkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan ludo yang dimodifikasi, pendidik berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran IPS.

Lalu, penelitian lainnya yang membahas hal serupa adalah Syifa Syifa Aulia Nissa dan Novanita Whindi Arini¹⁵ dengan judul penelitian Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa game Ludo IPS untuk siswa kelas IV di SDS Muhammadiyah Jakarta Timur dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan ini membuat siswa lebih bersemangat dan terlibat aktif, terutama saat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disisipkan dalam game.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa adanya keterkaitan antara media permainan ludo dengan mata Pelajaran IPS yang dinilai dapat meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih antusias serta aktif saat pembelajaran IPS berlangsung.

Penelitian mengenai pengembangan permainan ludo untuk materi kegaraman budaya juga pernah diteliti oleh Veri Arif Noviyanto di dalam skripsinya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran GEMUL (Games Edukasi Monopoli, Ular Tangga, dan Ludo) Materi Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia Muatan Ajar PPKN Siswa IV SD Negeri 1 Monggot”¹⁶. Di mana hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari

¹⁵ Dian Apriliani, Husniati, and Sobri., *op.cit.*, h. 1522.

¹⁶ Veri Noviyanto, ‘Pengembangan Media Pembelajaran GEMUL (Games Edukasi Monopoli, Ular Tangga, dan Ludo) Materi Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia Muatan Ajar PPKN Siswa IV SD Negeri 1 Monggot’, SKRIPSI. Semarang: Universitas Negeri Semarang, h 125.

ahli materi mencapai 75% dengan kategori layak, sedangkan ahli media memberikan penilaian sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Pada uji kelompok besar, terdapat peningkatan rata-rata hasil pretest dan posttest sebesar 52%, yang termasuk dalam kategori sedang. Penggunaan media Gemul dalam pembelajaran PPKn menunjukkan hasil belajar yang baik. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media Gemul layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Monggot pada materi Keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.

Mengacu pada hasil beberapa penelitian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara untuk mata Pelajaran IPS khususnya materi keberagaman budaya. Media Rumah Ludo Nusantara adalah suatu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar-mengajar, di mana konsep permainannya terinspirasi dari gabungan permainan ludo, monopoli, dan uno. Selanjutnya, penggunaan media dilakukan secara berkelompok sehingga terjadi kompetisi yang akan memupuk rasa semangat siswa dengan cara memenangkan permainan melalui pengumpulan koin sebanyak mungkin. Kebaharuan dari media ludo ini dibandingkan dengan media lainnya adalah terletak pada penilaian aspek siswa. Di mana media ludo pada umumnya hanya melihat dari segi aspek kognitif saja, namun pada media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara melihat kepada ketiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Sehingga, siswa tidak hanya fokus sebatas pemahaman saja, tetapi juga kepada sikap dan aktivitas siswa yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" ini dapat mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi karena mereka terlibat langsung dalam penggunaan media tersebut.

Hal ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi tentang keberagaman budaya selama pembelajaran IPS. Media "Rumah Ludo Nusantara" akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga bisa menjadi solusi dalam meningkatkan hasil pembelajaran IPS tentang rumah adat. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk

mengembangkan penelitian baru berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar". Media ini akan mengangkat topik mengenai keberagaman budaya Indonesia untuk kelas IV SD, dengan tujuan menarik minat siswa dalam mempelajari keberagaman budaya Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS materi Keberagaman budaya di SDN Paseban 18 masih menggunakan media tradisional seperti PPT dan gambar yang kurang interaktif.
2. Siswa merasa jenuh dan kesulitan mempertahankan konsentrasi selama proses pembelajaran akibat penggunaan media yang monoton dan kurang beragam.
3. Media PPT dan gambar belum efektif dalam menyederhanakan konsep-konsep abstrak dari pembelajaran IPS materi Keberagaman budaya.
4. Media PPT dan gambar belum dapat memfasilitasi pembelajaran secara kolaboratif antar siswa.
5. Siswa kesulitan memahami materi IPS, terutama mengenai keberagaman budaya, karena cakupannya yang luas dan kompleks.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah yang diteliti perlu penulis lakukan agar tidak melebar kepada permasalahan yang lain, selain itu dengan pembatasan masalah akan lebih terarah dan tidak menyimpang dari judul penelitian, oleh sebab itu peneliti membatasi permasalahan dengan pengembangan sebuah produk yaitu: "Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Muatan pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Siswa Sekolah Dasar".

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara dalam pembelajaran IPS, khususnya materi keberagaman budaya, di kelas IV sekolah dasar?
2. Apakah media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara dalam pembelajaran IPS, khususnya materi keberagaman budaya di kelas IV sekolah dasar layak untuk digunakan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah ditemukan, tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk memahami proses pengembangan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara dalam pembelajaran IPS, terutama pada materi keberagaman budaya di kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi keberagaman budaya di kelas IV sekolah dasar.

F. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi pembacanya.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, terutama pada jurusan pendidikan guru sekolah dasar dalam mata Pelajaran IPS. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil pengembangan ini dapat menjadi acuan untuk penelitian berikutnya yang terkait dengan inovasi dalam media pembelajaran.
- b. Bagi tenaga pendidik atau guru, diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran berupa permainan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan mata pelajaran IPS mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia seperti

budaya, adat, suku, dan agama serta dapat membantu guru dalam menyampaikan sikap saling menghargai dan bertoleransi dengan berbagai keberagaman yang ada.

- c. Bagi siswa di sekolah dasar, diharapkan dapat digunakan untuk membantu siswa memahami berbagai keberagaman budaya yang ada di Indonesia baik dari segi budaya, adat, suku, dan juga agama.

