

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki 34 provinsi dengan berbagai macam keberagaman yang terdiri dari 17.000 pulau, 714 suku, 6 agama, serta 1001 bahasa yang berbeda. ¹ Dengan banyaknya suku, budaya, dan agama yang ada di Indonesia, tidak semua masyarakat dapat mengenal dengan baik budaya dan agama satu sama lain. Setiap budaya memiliki pandangan dan arti yang berbeda. Pada masyarakat yang kurang mengenal budaya dan agama lain, hal ini dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial di masyarakat yang akhirnya dapat memicu konflik. Situasi ini terjadi karena kurangnya pemahaman keragaman budaya pada setiap individu. Pemahaman keragaman budaya pada setiap individu sebaiknya dilakukan sejak dini melalui pendidikan di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pendidikan sendiri merupakan suatu usaha yang sudah terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha seseorang yang sudah dewasa dalam pergaulan dengan siswa untuk membimbing perkembangan jasmani dan rohani ke arah kesempurnaannya.²

Secara prinsip pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dengan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan

¹Azanella Ayu, Luthfia Tamtomo Bhayu, A., & Velarosdela Nuris, R. (2019). CEK FAKTA: Jokowi Sebut Ada 714 Suku dan 1.001 Bahasa di Indonesia. <https://nasional.kompas.com/read/2019/03/30/21441421/cek-fakta-jokowi-sebut-ada-714-suku-dan-1001-bahasa-di-indonesia>

²Rosdiana A. Bakar. 2015.Dasar-Dasar Kependidikan. Medan : CV. Gema Ihsani. h.12

yang terjadi dalam lingkungan tertentu. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan siswa terlihat dari proses dan sistem pembelajaran yang sudah dirancang serta diterapkan di dalam kelas. Namun, di dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya hubungan yang terjadi pada guru dan siswa melainkan interaksi belajar yang tidak hanya menyampaikan materi oleh guru tetapi juga menanamkan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari siswa khususnya pada pembelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang didalamnya membahas tentang manusia serta berbagai macam lingkungan alam fisik seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, psikologi, maupun ilmu politik.³ Sedangkan pembelajaran IPS merupakan suatu sistem atau sebuah proses pembelajaran siswa yang sudah dirancang dan dilakukan dengan evaluasi secara sistematis agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan juga efektif.⁴

Mata Pelajaran IPS di sekolah dasar terdapat materi tentang keragaman budaya. Indonesia memiliki banyak keragaman budaya dari mulai keragaman agama, keragaman suku, keragaman etnis, keragaman ras, keragaman sosial budaya, keragaman Bahasa, dan masih banyak lagi. Dengan banyaknya keragaman yang dimiliki Indonesia, para pendiri Bangsa Indonesia memikirkan cara untuk membuat Indonesia tetap bersatu meskipun banyaknya perbedaan yang sangat terlihat dengan jelas. Hal ini dapat dilihat dengan adanya semboyan Bangsa Indonesia, yaitu “Bhinneka Tunggal Ika” yang memiliki arti “berbeda-beda tetapi tetap satu jua”.

Keragaman budaya yang terdapat di Indonesia tidaklah menjadi penghalang bagi bangsa Indonesia agar dapat membangun kemamkmuran dan kesejahteraan rakyat Indonesia. Berdasarkan Undang-undang No. 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan pasal 1 ayat (2) dan (3), Kebudayaan Nasional Indonesia merupakan proses dari keseluruhan serta hasil interaksi antar Kebudayaan yang hidup dan berkembang di Indonesia.

³ Pengantar Ilmu Sosial - Rajawali Pers. (2021). (n.p.): PT. RajaGrafindo Persada.

⁴ Eka Yusnaldi. 2018. Pembelajaran IPS MI/SD. Medan : CV Widya Puspita, h.2

Pemajuan Kebudayaan merupakan usaha untuk meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia ditengah adanya peradaban dunia melalui perlingdungan, pemanfaatan, pembinaan kebudayaan, dan pengembangan.

Materi pembelajaran keragaman budaya ini perlu diajarkan secara baik dan keseluruhan dengan model pembelajaran maupun metode pembelajaran yang mendukung tingkat berpikir siswa. Pada saat ini kenyataannya di Sekolah Dasar Negeri 04 Cawang Pagi Jakarta Timur, masih ada siswa yang masih sibuk sendiri dan cepat bosan. Siswa di sekolah tersebut masih beranggapan bahwa mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang membosankan. Hal ini dikarenakan pelajaran IPS masih diajarkan sebagai sesuatu yang monoton, abstrak, dan tidak menarik. Oleh karena itu, guru sebagai seorang pendidik mempunyai kewajiban untuk mengubah anggapan para siswa mengenai pelajaran IPS, dengan cara mengembangkan proses pembelajaran aktif bagi siswa dan tidak hanya berpusat pada guru saja.

Berdasarkan hasil wawancara sementara kepada guru kelas III yang telah peneliti lakukan di SDN Cawang 04 Jakarta Timur, guru tersebut mengatakan bahwa Pelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya masih banyak siswa yang belum mencapai target terutama pada keragaman suku, etnis dan sosial budaya. Dilihat dari siswa masih tidak tahu asal daerah temannya karena tidak tertarik, menganggap budayanya paling benar contohnya siswa tersebut mengatakan bahwa cara berpakaian di daerahku paling bagus dan pakaian adat lain jelek, tidak mau mencicipi makanan daerah lain pada saat makan bersama, dan tidak tertarik dengan makna upacara adat yang dilakukan oleh keluarga.

Pembelajaran mengenai keragaman budaya sebaiknya diajarkan dengan melibatkan siswa agar pembelajaran terasa menyenangkan dan juga efektif. Jika pembelajaran yang dilakukan tidak menyenangkan, siswa akan cepat bosan dan cepat melupakan materi yang sudah diajarkan. Permasalahan siswa yang belum mencapai target juga bisa disebabkan karena model dan metode yang dipakai belum tepat. Maka dari itu,

pembelajaran IPS sebaiknya menggunakan metode Bermain Peran modifikasi *Case Based Learning* agar proses pembelajaran terasa menyenangkan dan materi keragaman budaya menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eka Wahyuni dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Kelas IV di MIN 3 Kota Medan Jalan Pembangunan 1 Kecamatan Medan Timur Kota Medan T.A 2019-2020” dikatakan bahwa pembelajaran mengenai keragaman sosial dan budaya di sekolah yang diajarkan melalui pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa hanya mendengarkan materi saja tanpa ada contoh aplikasinya pada kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang dipakai juga kurang menarik hanya dengan metode ceramah. Hal ini kurang memotivasi dan mendorong siswa untuk memahami keragaman sosial dan budaya di Indonesia karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Pembelajaran IPS bukan hanya sebatas membekali siswa dengan sebuah konsep yang bersifat hafalan, melainkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan.⁵

Penelitian tersebut didukung juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Indi Fuziani, Tuti Istianti, dan Muh. Husein Arifin yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Radec dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Keberagaman Budaya di SD Kelas IV” mengatakan bahwa pada pembelajaran IPS di sekolah masih banyak siswa yang belum bisa memahami dan juga mengamalkan nilai-nilai yang ada dalam keberagaman budaya di kehidupan masyarakat sehari-hari. Seharusnya keragaman ini bisa menjadi pelajaran bagi siswa untuk memahami keberagaman di Indonesia, namun siswa belum mampu melihat perbedaan ini sebagai identitas bangsa yang dapat dijadikan sumber pengetahuan. Oleh sebab

⁵ Wahyuni, E. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Index Card Match Kelas IV Di MIN 3 Kota Medan Jalan Pembangunan 1 Kecamatan Medan Timur Kota Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).

itu, diperlukannya evaluasi untuk menentukan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman keragaman budaya di antara siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek keragaman budaya.⁶

Pembelajaran IPS di sekolah dasar yang dilakukan oleh pengajar untuk mengajarkan keragaman budaya pada siswa dianggap kurang menarik hanya dengan metode ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif. Seharusnya pembelajaran di sekolah dasar dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif, karena siswa merupakan pusat dari kegiatan pembelajaran. Kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan metode ceramah dengan baik dapat membuat siswa cepat bosan dan mengantuk, sehingga pembelajaran yang diajarkan tidak dapat diterima baik oleh siswa. Metode pembelajaran pada dasarnya merupakan cara guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam lingkup proses belajar mengajar.⁷ Penggunaan metode tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efektif, tetapi juga dapat membantu siswa memahami materi lebih mendalam dan menyeluruh. Jika siswa hanya mendengar penjelasan dari guru, pemahaman mereka mungkin kurang optimal. Namun, jika siswa dilibatkan dengan kegiatan seperti melihat, mendengar, menyentuh, dan mengalami langsung, pemahaman siswa akan menjadi lebih baik sehingga siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas III SDN Cawang 04 Pagi Jakarta Timur pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan metode bermain peran modifikasi *Case Based Learning*. Model *Case Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan kasus-kasus nyata sebagai gambaran yang berdasarkan dengan situasi yang nyata. Pada model ini, contoh kasus yang digunakan didokumentasikan dengan baik dan dirancang semenarik

⁶ Fuziani, I., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Penerapan model pembelajaran radec dalam merancang kegiatan pembelajaran keberagaman budaya di sd kelas iv. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).

⁷ Wirabumi, R. (2020, October). Metode pembelajaran ceramah. In *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)* (Vol. 1, No. 1, pp. 105-113).

mungkin agar dapat berfungsi sebagai sarana kegiatan pembelajaran.⁸ Dalam pembelajaran dengan model *Case Based Learning*, siswa diajak untuk menganalisis dan memahami kasus nyata yang relevan dengan materi yang dipelajari. Model ini dapat diperkuat dengan penerapan metode bermain peran, dimana siswa tidak hanya memahami kasus secara teoritis, tetapi juga mempraktikannya melalui bermain peran. Metode bermain peran sendiri merupakan metode pembelajaran yang dimana siswa akan bermain peran sesuai dengan peran yang sudah ditentukan dan menirukan situasi dari tokoh-tokoh dengan tujuan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, dan gerak-gerik tokoh dalam hubungan sosial antar manusia.⁹ Dengan metode bermain peran siswa dapat meningkatkan pemahaman keragaman budaya. Selain itu, siswa juga dapat belajar memahami sisi positif dan negatif dari setiap peran yang dimainkan. Penggabungan metode bermain peran dan model *Case Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman keragaman budaya pada siswa, karena metode ini memungkinkan siswa untuk mengetahui berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia melalui peran yang didapatnya. Peneliti akan berusaha meningkatkan pemahaman keragaman budaya pada siswa, sehingga peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul: “Implementasi Metode Bermain Peran Modifikasi Case Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPS Kelas III SDN Cawang 04”

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka fokus penelitian adalah sikap toleransi siswa dalam kehidupan sosial, sedangkan identifikasi area terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Pemahaman Keragaman Budaya siswa masih rendah, (2) Siswa cepat

⁸ Dewi, C. A., & Hamid, A. (2015). Pengaruh Model Case Based Learning (CBL) Terhadap Keterampilan Generik Sains dan Pemahaman Konsep Siswa Kelas X Pada Materi Minyak Bumi. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 3(2), 294.

⁹ Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48-52.

bosan dan kurang menyukai pembelajaran IPS, (3) Kurangnya kreatifitas pengajar dalam pembelajaran IPS dan (4) Kurangnya model dan metode yang inovatif dalam pengajaran seperti model *Case Based Learning* dan metode bermain peran.

C. Pembahasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi area yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini akan berfokus pada meningkatkan pemahaman keragaman budaya siswa pada pembelajaran IPS materi “Bentang Alam dan Keragaman Budaya” melalui metode bermain peran modifikasi *Case Based Learning* pada siswa kelas III SDN Cawang 04 Pagi.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan pembahasan fokus penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi metode bermain peran modifikasi *Case Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman keragaman budaya dalam pembelajaran IPS kelas III SDN Cawang 04 Pagi Jakarta Timur?
2. Apakah implementasi metode bermain peran modifikasi *Case Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman keragaman budaya dalam pembelajaran IPS siswa kelas III SDN Cawang 04 Pagi Jakarta Timur?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran dapat meningkatkan pemahaman keragaman budaya pada siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Adapun pihak-pihak yang terlibat antara lain :

a. Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan terjadinya peningkatan pemahaman keragaman budaya pada siswa. Peneliti juga mengharapkan, setelah menerapkan metode pembelajaran bermain peran, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan dalam mempelajari materi muatan IPS.

b. Guru

Melalui penelitian ini, guru diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, bermakna, dan dapat mengembangkan daya imajinasi siswa.

c. Kepala Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, kepala sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru untuk menerapkan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa di kelas.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi peneliti berikutnya dalam melakukan penelitian serupa atau lebih mendalam di kemudian hari, serta memberikan manfaat yang dapat membantu peneliti lain untuk mengkaji topik ini lebih lanjut.