BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan IPS menurut Numan Somantri (2001: 92) adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diwajibkan kepada peserta didik jenjang dasar (SD/MI), tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 57 Tahun 2014 pasal 5 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar bahwa terdapat pengelompokan muatan pelajaran yaitu Kelompok A (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial) dan Kelompok B (Seni Budaya dan Prakarya, Pendidikan Olahraga Jasmani).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang berorientasi pada aktivitas belajar agar siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah yang berguna bagi dirinya serta lingkungannya. Mempelajari tentang lingkungan merupakan salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar, yaitu materi mengenai lingkungan alam dan buatan. Materi tersebut dipelajari oleh siswa kelas V sekolah dasar pada tema 1: organ gerak hewan dan manusia; subtema 2: manusia dan lingkungannya; KD 3.1 mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi; Indikator 3.1.1 mengetahui kenampakan alam buatan dan bukan buatan; dan bertujuan agar siswa dapat mengidentifikasi kenampakan alam buatan dan bukan buatan.

Indah Puspita Kurniasih, 2021
PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Proses belajar mengajar yang dilakukan pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial harus didesain sedemikian baik dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, hal tersebut bertujuan agar siswa turut serta dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna. Salah satunya desain pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk yang beragam, guru dapat menggunakannya dengan menyesuaikan materi dan kebutuhan pada kegiatan belajar mengajar. Menurut Usman (2011: 9), sebagai pengelola kelas guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang dapat membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas dalam proses pembelajaran berlangsung dengan baik, proses pembelajaran tersebut disusun dan direncanakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan harapan siswa menangkap dan memahami esensi dari pembelajaran.

Namun, masih banyak siswa yang belum merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan dalam berinovasi dan berkreativitas dalam pengelolaan proses belajar mengajar, salah satunya pada penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 Juni 2021 terhadap guru kelas V SD Negeri Gelam 2, diperoleh data bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS masih kurang bervariasi. Guru kelas mengungkapkan jika media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran IPS hanya media pembelajaran jenis visual, yaitu gambar yang terdapat pada buku paket dan keberadaan lingkungan sekitar sekolah.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti melakukan inovasi media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan. Menurut Moh. Roqib (2009: 107) pembelajaran *edutainment* adalah pembelajaran yang memadukan aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan yakni pendidikan dan hiburan menjadi pendidikan yang menghibur; e*dutainment*

secara epistemologi dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang menarik kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran dalam suasana yang kondusif dengan proses pembelajaran yang rileks, menyenangkan dan bebas dari tekanan baik fisik maupun psikis; praktek *edutainment* ini dapat dilakukan dengan menggunakan humor yang diselipkan di tengah-tengah penyampaian materi atau secara humor yang didesain untuk contoh-contoh faktual yang menarik terkait dengan materi yang dipelajari; teknik bermain peran (*role play*) dan demonstrasi serta penggunaan multimedia dengan diiringi musik yang menyentuh hati merupakan alternatif lain dari pelaksanaan *edutainment*. Media pembelajaran tersebut dipilih karena dianggap mudah dipahami dan dapat membuat siswa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan berbentuk audio-visual dan visual dengan hiburan berupa permainan, serta metode ceramah plus yang dipadukan dengan Tanya jawab, diskusi, dan demonstrasi yang disisipkan dalam kegiatan pembelajaran agar siswa terlibat aktif.

Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *edutainment* dilakukan oleh Izka Alfiyan pada tahun 2019. Dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Media Lift The Flap Book Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Isi Puisi Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 3*" menunjukkan hasil bahwa media *lift the flap book* berbasis *edutainment* sangat efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu memahami puisi.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti mengadakan penelitian untuk mengetahui secara lebih terperinci tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS dengan judul penelitian "*Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Edutainment Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Kelas V Sekolah Dasar*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan di kelas V SD Negeri Gelam 2?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas V SD Negeri Gelam 2 pada penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan di kelas V SD Negeri Gelam 2.
2. Mendeskripsikan aktivitas belajar siswa kelas V SD Negeri Gelam 2 pada penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment.*

D. Manfaat Penelitian

Manfaat secara teoritis.

Menambah pengetahuan mengenai pembelajaran berbasis *edutainment* melalui penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi lingkungan alam dan buatan.

Manfaat secara praktis.

1. Bagi siswa, memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses belajar mengajar yang berkaitan dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

2. Bagi guru, menambah pengetahuan mengenai pembelajaran berbasis *edutainment* serta berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran.
3. Bagi peneliti, sebagai referensi terkait penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

E. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran berbasis *Edutainment*

   Menurut Biggs (dikutip Rudi dan Cepi, 2008: 6) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya

   Moh. Sholeh Hamid (2014: 17) mengungkapkan bahwa *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.

   Jadi, media pembelajaran berbasis *edutainment* adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menghibur dan menyenangkan bagi siswa di kelas.

2. Pembelajaran IPS

Nursid Sumaatmadja (dikutip Supriatna, 2008: 1) mengemukakan bahwa secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Jadi, pembelajaran IPS adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan IPS yang dipelajari.

3. Materi Lingkungan Alam dan Buatan

Lingkungan alam terdiri atas beberapa bagian, yaitu ada gunung, sungai, danau, pantai, laut, dan sebagainya. Lingkungan alam itu disebut kenampakan alam. Kenampakan alam terbentuk karena adanya proses alam (alami). Artinya Tuhan yang maha kuasa yang menciptakan semua itu. Lingkungan buatan terdiri atas beberapa bagian, yaitu bendungan, waduk, taman, dan bangunan. Merupakan kenampakan buatan atau bagian lingkungan yang tampak di permukaan bumi yang merupakan hasil buatan manusia (Herlan Firmansyah, 2009: 1-15).