

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan fondasi dalam membangun suatu bangsa, karena melalui pendidikan akan menciptakan manusia berkualitas yang dibutuhkan oleh suatu negara. Menurut (Izzati, 2019, hlm. 1) suatu pendidikan dapat dipandang berhasil apabila pendidikan mampu membentuk individu yang cerdas, berkarakter, bermoral, serta memiliki kepribadian yang baik. Setiap individu mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Dengan adanya pendidikan yang layak dapat membantu manusia mengembangkan potensi-potensi dalam dirinya. Hal ini selaras dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam mengembangkan potensi-potensi anak bangsa dibutuhkan mutu pendidikan yang berkualitas, hal ini melibatkan kontribusi dari semua pihak termasuk pemerintah. Upaya pemerintah dalam hal ini adalah menciptakan suatu kebijakan dengan memperbaharui kurikulum pendidikan.

Pendidikan tidak dapat terlepas dari kurikulum. Kurikulum merupakan suatu perangkat program pendidikan yang diterapkan oleh sekolah dalam suatu konsep yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Andriani, 2020, hlm. 2; Wahid, 2021, hlm. 2). Kurikulum Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang merupakan kurikulum pembaharuan sebagai perbaikan pada kurikulum sebelumnya. Pada kurikulum 2013 yang dituntut adalah pembelajaran yang berbasis pada penguatan penalaran bukan lagi mengutamakan hafalan. Selaras dengan (Muslim, dkk., 2018, hlm. 21) yang mengungkapkan bahwa kurikulum 2013 berbasis penguatan penalaran diharapkan dapat melahirkan insan yang kreatif dan inovatif sehingga manusia Indonesia tidak dikenal sebagai insan penghafal.

Pembelajaran yang termuat dalam kurikulum 2013 terdiri dari beberapa muatan pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat IPS. IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai tingkat perguruan tinggi. Penerapan dalam proses pembelajaran IPS zaman sekarang berbeda dengan zaman dulu. Yang dimana mata pelajaran IPS yang diajarkan pada zaman dulu hanya mengutamakan hafalan semata. Pendidikan IPS merupakan salah satu bidang pendidikan yang sangat penting, yang dimana berfokus dalam membentuk warga negara menjadi warga negara yang berbudi pekerti baik. Dalam memperkokoh suatu negara dengan bentuk pemberian pemahaman kepada warga negaranya mengenai perbedaan yang harus dijaga ialah salah satunya dengan menerapkan pendidikan IPS (Hilmi, 2017, hlm. 165).

Pembelajaran IPS diterapkan di sekolah dan dibangun dari tujuh disiplin ilmu yaitu ilmu-ilmu sosial (ilmu sejarah, ilmu sosiologi, ilmu geografi, ilmu psikologi, ilmu ekonomi, ilmu antropologi dan ilmu hukum) dan ilmu humaniora (aspek norma, nilai, budaya, seni dan bahasa) yang dimana tujuannya untuk mengembangkan potensi yang terdapat pada diri peserta didik dalam menjalani kehidupan kewarganegaraan (Rahmaniah, 2012, hlm. 94; Sugiyarti, 2019, hlm. 1). Mata pelajaran IPS memiliki tujuan yaitu memberikan pengetahuan tentang fakta dan materi yang harus dipelajari, dipahami, lalu diingat dan diimplementasikan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam menjalani kehidupan pada lingkup masyarakat, bangsa dan negara (Jumriani, dkk., 2021, hlm. 2028). Lebih lanjut Jumriani dkk., mengatakan bahwa dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS dibutuhkan seperangkat rancangan yang dijadikan sebagai rencana dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan temuan kajian di lapangan oleh Depdiknas menyatakan bahwa terdapat kecenderungan pemahaman yang salah bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang cenderung akan hafalan (Alfinikmah, 2016, hlm. 3). Pemahaman seperti ini mengakibatkan pembelajaran IPS yang disampaikan oleh

guru hanya dalam bentuk verbalisme atau ceramah, sehingga pembelajaran yang disampaikan tidak variatif dan mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh. Sejalan dengan pendapat Miftah (2013, hlm. 98) masih banyak guru yang membiasakan peserta didik untuk mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru, kemudian peserta didik diminta mencatat dan dipaksa untuk menghafalkan materi pembelajaran. Hal ini juga selaras dengan Agustin, dkk., (2019, hlm. 70) yang mengatakan bahwa prestasi dalam pembelajaran IPS harus ditingkatkan lagi, sebagaimana yang terjadi ketika membelajarkan IPS guru masih menerapkan metode konvensional yang mana isinya hanya berupa teori, sehingga mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh dan tidak tertarik untuk belajar mengenai pembelajaran IPS. Keadaan seperti ini juga teramati oleh peneliti ketika melaksanakan program kampus mengajar angkatan 1 yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) di SD Argasari Pangkalpinang yang dimana guru memberikan pembelajaran kepada peserta didik hanya melalui buku dan metode ceramah, salah satu solusi yang peneliti berikan ialah dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu berhuruf dikarenakan peneliti ditempatkan di kelas 1 dengan memegang salah satu peserta didik yang mengalami kebutuhan khusus tunagrahita yang belum mampu mengenal huruf. Selain membantu proses pembelajaran di kelas 1 peneliti juga mengamati kegiatan pembelajaran di kelas lain, seperti di kelas IV yang dimana belum memanfaatkan media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran.

Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan mengakibatkan sulitnya mendapatkan media pembelajaran yang dibutuhkan, seperti halnya pada pembelajaran IPS di kelas IV SD pada tema keberagaman budaya bangsa. Selaras dengan Fadillah (2021, hlm. 2) yang mengatakan bahwa masih ditemukannya proses pembelajaran IPS tanpa menggunakan media pembelajaran, guru hanya memberikan penjelasan mengenai materi keberagaman budaya di depan kelas lalu meminta peserta didik membaca buku dan peserta didik diperintahkan untuk mengerjakan soal. Salah satu materi IPS yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan adalah keberagaman budaya bangsa.

Materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPS berupa materi keberagaman budaya bangsa adalah materi yang masih berkaitan dengan lingkungan peserta didik baik itu dari fisik, sosial dan budaya dalam kehidupan bermasyarakat yang dialami oleh peserta didik. Materi mengenai keberagaman budaya bangsa merupakan materi yang mampu mengenalkan berbagai keberagaman budaya bangsa yang ada di Indonesia kepada peserta didik. Keberagaman budaya di Indonesia yang begitu beragam, diantaranya terdiri dari rumah adat, pakaian adat, tari tradisional, alat musik tradisional, lagu daerah, senjata tradisional, permainan tradisional, makanan khas, dan lain sebagainya. Salah satu cara agar tidak terjadinya perpecahan antar masyarakat dalam keberagaman budaya bangsa yaitu dengan menanamkan karakter toleransi. (Hasana, F. D., & Nugraha, 2021, hlm. 95) toleransi merupakan sikap atau karakter dalam menghargai dan menghormati satu sama lain tanpa membedakan perbedaan yang ada seperti bahasa, budaya, suku, dan ras. Oleh karena itu pentingnya menanamkan karakter toleransi dimulai dari jenjang SD, agar peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik dalam memperkokoh suatu negara sesuai dengan fokus pendidikan IPS. Pengemasan materi keberagaman budaya bangsa dengan menanamkan karakter toleransi yang belum diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran akan membuat peserta didik mengalami persepsi yang salah. Sekarang masih banyak guru yang beranggapan bahwa membuat media pembelajaran itu harus canggih, padahal media yang digunakan tidak harus selalu canggih melainkan media yang ideal adalah media yang relevan dalam membantu guru menyampaikan pesan dari pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar atau makna bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN 3 Kenanga Kecamatan Sumber didapatkan sebuah informasi terkait proses pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya bangsa yang masih menggunakan cara konvensional yaitu metode tanya jawab, ceramah dan diskusi. Pada proses pembelajaran materi keberagaman budaya bangsa peserta didik merasa kesulitan saat mengingat beberapa nama dan ciri rupa adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan alat musik tradisional yang ada di Indonesia. Terlebih lagi, guru di kelas IV ini tidak merinci dalam membahas atau memberikan pembelajaran terkait

makanan khas daerah yang ada di Indonesia. Sehingga peserta didik, tidak terlalu mengetahui makanan khas daerah di Indonesia. Selain itu, pada proses pembelajaran terdapat beberapa kesulitan saat menanamkan karakter toleransi khususnya dalam materi keberagaman budaya bangsa di kelas IV SD, diantaranya adalah kesulitan dalam pengkodisian peserta didik, yang dimana diantara peserta didik kurang menghargai pendapat temannya, dan juga kurang menghargai perbedaan yang ada. Dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS khususnya materi keberagaman budaya bangsa untuk menanamkan karakter toleransi kepada peserta didik kelas IV SD hanya menggunakan media buku tema dan gambar-gambar saja.

Dalam meminimalisir hal ini diperlukan sebuah improvisasi dalam pembelajaran IPS yaitu dengan menuntut guru untuk bisa berkreasi serta melakukan sebuah inovasi dalam menyampaikan pesan yang ada pada materi pembelajaran, sehingga dengan adanya hal ini dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam belajar IPS. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan mengembangkan media pembelajaran dan bahan ajar untuk peserta didik. Menurut Hamalik (dalam Abdullah, 2017, hlm. 38) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Memilih media untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran harus memperhatikan karakteristik atau perkembangan dari peserta didik. Menurut Piaget (dalam Mu'min, 2013, hlm. 91) tahap-tahap perkembangan terbagi menjadi tahap sensori motorik (usia 0–2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2–7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7–11 tahun) dan tahap operasional formal (usia 11–15 tahun). Peserta didik kelas IV SD berada di tahap perkembangan operasional konkrit (usia 7–11 tahun), pada tahap ini peserta didik akan lebih membutuhkan sesuatu yang konkrit atau nyata untuk memahami sesuatu yang abstrak, begitu juga dengan cara berpikir peserta didik yang masih berpikir secara holistik. Pada tahap operasional konkrit peserta didik masih membutuhkan media pembelajaran untuk memvisualisasikan bagaimana permasalahan tersebut terjadi. Sehingga diperlukan

media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik untuk membangun pengalamannya secara langsung mengenai materi pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya bangsa dan penanaman karakter toleransi yang akan disampaikan. Hal ini sejalan dengan temuan Vernon A. Magnesen dalam *Quantum Teaching*, peserta didik belajar 10% dari membaca; 20% dari mendengar; 30% dari melihat; 50% dari melihat dan mendengar; 70% dari yang peserta didik katakan dan 90% dari yang peserta didik katakan dan lakukan (Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, 2019, hlm. 164).

Media pembelajaran IPS dengan materi keberagaman budaya bangsa dan penanaman karakter toleransi dapat dikemas dalam bentuk permainan. Pemilihan materi keberagaman budaya bangsa yang dikaitkan dengan karakter toleransi dirasa dapat saling berkesinambungan. Hal ini dipertegas oleh pernyataan (Alifia, Arifin, Istianti, Salma, 2021, hlm. 103) yang menyatakan bahwa keberagaman budaya Indonesia memiliki sikap dan nilai yang sesuai dengan karakter bangsa, dan menjadi salah satu cara dalam menanamkan karakter di sekolah. Lebih lanjut, (Alifia dkk., 2021, hlm. 103) menyatakan bahwa dengan berbagai keberagaman budaya tersebut terdapat nilai-nilai karakter yang dapat peserta didik terapkan untuk menjadi bekal dalam menjalani kehidupan, seperti penerapan karakter toleransi di kehidupan sehari-hari. Pemilihan media pembelajaran yang berbentuk permainan akan melibatkan peran langsung dari peserta didik dalam proses pembelajarannya, sehingga pembelajaran yang disampaikan lebih menyenangkan dan lebih bermakna. Media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” merupakan permainan papan yang dirancang dalam bentuk mengedukasi peserta didik dalam mempelajari materi keberagaman budaya bangsa sekaligus menanamkan karakter toleransi bagi peserta didik.

Perancangan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” bertujuan untuk menciptakan suatu permainan yang dikemas dalam bentuk mengedukasi peserta didik terhadap materi pembelajaran berupa keberagaman budaya bangsa dengan menanamkan karakter toleransi bagi peserta didik, sekaligus mampu menambah variasi media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat

membantu guru dalam proses pembelajaran dengan menciptakan suatu suasana yang menyenangkan, menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Konsep awal dari media permainan monopoli edukatif ini ialah berpacu pada karakteristik peserta didik jenjang SD yang suka bermain. Yang dimana bermain dapat mengembangkan fisik, psikis, serta jiwa sosial peserta didik. Selain itu dengan adanya kegiatan bermain di dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik berinteraksi dengan teman lainnya sehingga dapat memberikan pengalaman berharga. Berpacu pada konsep bermain sambil belajar, media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” ini akan mengajak peserta didik masuk ke dalam dunia belajar yang awalnya membosankan berubah menjadi mengasyikan dengan tetap memperhatikan materi pembelajaran berupa keberagaman budaya bangsa yaitu mengenai makanan khas dari tiga puluh empat provinsi di Indonesia dan karakter toleransi. Salah satu alasan peneliti memilih konten materi makanan khas daerah dikarenakan seiring perkembangan zaman, kepedulian akan cita rasa terhadap makanan khas mulai memudar dan tergantikan oleh makanan dari luar negeri seperti makanan Barat, makanan Korea, makanan Jepang, dan makanan China. Selain itu juga, anak-anak zaman sekarang lebih bangga jika menyantap makanan dari luar negeri dibandingkan dengan makanan khas Indonesia. Padahal makanan khas Indonesia tidak kalah enakya dengan makanan dari luar negeri, yang dimana juga makanan khas dari Indonesia kaya akan rempah-rempah di dalamnya.

Media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” selain memberikan pemahaman kepada peserta didik, media yang dikemas dengan materi keberagaman budaya bangsa ini mengajarkan rasa syukur, rasa bertanggung jawab, rasa cinta terhadap bangsa, dan rasa bangga karena telah dilahirkan di Negara yang penuh akan kekayaan keberagaman budaya bangsanya. Dengan adanya rasa syukur, tanggung jawab, bangga, dan cinta terhadap bangsa patutlah kita untuk menjaganya dan melestarikannya, salah satunya dengan menanamkan karakter toleransi agar tidak terjadi perpecahan di tengah keberagaman budaya bangsa Indonesia. Salah satu cara menanamkan karakter toleransi dalam media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” yaitu dengan adanya aturan permainan berupa buku

petunjuk dan dengan adanya kartu-kartu pertanyaan dan kartu permainan yang berkaitan dengan toleransi.

Berdasarkan kondisi seperti ini, dalam menciptakan pengalaman yang bermakna pada pembelajaran IPS peneliti bermaksud untuk mendesain dan mengembangkan suatu media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA”. Maka, judul penelitian ini adalah “Rancang Bangun Media Permainan Monopoli Edukatif “MERKAYASA” untuk Menanamkan Karakter Toleransi dalam Pembelajaran IPS di SD Kelas IV”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, permasalahan yang menjadi kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV?
2. Bagaimanakah hasil uji kelayakan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV?
3. Bagaimanakah respon guru dan peserta didik terhadap media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui rancangan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV.
2. Mengetahui hasil uji kelayakan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV.

3. Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui tahapan desain dan proses pengembangan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam membantu proses pembelajaran IPS di SD kelas IV.

2. Bagi Peserta Didik

Media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPS sekaligus memiliki karakter toleransi dalam menghargai perbedaan yang ada.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menambah variasi media pembelajaran khususnya dalam materi keberagaman budaya bangsa dan karakter toleransi pada pembelajaran IPS di SD kelas IV

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi peneliti mengenai rancang bangun media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” yang dibuat dapat membantu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran IPS di SD kelas IV serta dapat dijadikan bekal peneliti untuk terjun ke dunia pendidikan.

5. Bagi Pembaca

Pembaca dapat mengetahui rancang bangun media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” dalam membantu proses pembelajaran IPS di SD kelas IV.

1.5 Struktur Organisasi

Penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Media Permainan Monopoli Edukatif “MERKAYASA” untuk Menanamkan Karakter Toleransi dalam Pembelajaran IPS di SD Kelas IV” terdiri dari lima bab. Adapun gambaran mengenai penjelasan dari kelima bab tersebut dijelaskan dalam sistematika sebagai berikut:

A. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I memaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

B. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab II memaparkan mengenai kajian pustaka meliputi pembelajaran IPS di SD, media pembelajaran, media permainan, dan karakter toleransi.

C. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III memaparkan mengenai penjabaran metode penelitian yang digunakan, meliputi desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan penyajian data.

D. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV memaparkan mengenai dua hal pokok, yaitu temuan dan pembahasan peneliti yang merujuk pada rumusan masalah penelitian.

E. BAB V PENUTUP

Pada bab V memaparkan mengenai simpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti serta implikasi dan rekomendasi. Peneliti juga menyajikan saran sebagai bentuk rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan yang ada di lapangan.