

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu tindakan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh baik dari institusi resmi maupun tidak resmi untuk memperoleh manusia yang mempunyai kualitas. Supaya kualitas yang diinginkan bisa terpenuhi, dibutuhkan penetapan arah pendidikan yang benar. Arah pendidikan yang akan menentukan kesuksesan dalam cara penciptaan manusia yang bermutu, dengan tidak meninggalkan kontribusi dari pembentuk lain dalam pendidikan.

Arah pendidikan yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan yang dimaksud di sini adalah kecerdasan umum yang memiliki arti lebih luas, bukan hanya kecerdasan yang merujuk pada kecerdasan intelektual. Telah dijelaskan pada UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 berbunyi :

“...Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar. IPS seperti mata pelajaran lainnya merupakan bidang studi yang memiliki banyak topik untuk dijelajahi. Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang membahas kehidupan sosial berdasarkan kehidupan/sejarah masa lalu, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan administrasi publik. Dengan mempelajari IPS, makna nilai karakter dapat diintegrasikan dengan bahan ajar. IPS sangat penting diajarkan kepada siswa karena manusia adalah makhluk sosial yang hidup di lingkungan masyarakat (Afandi, R. 2011).

Pembelajaran IPS memuat materi tentang keragaman budaya, karena keragaman budaya merupakan bagian dari sejarah bangsa Indonesia yang harus dilestarikan dan dilindungi. Dari seluruh keragaman budaya yang membentuk 34 provinsi di Indonesia itu terdiri dari pakaian, rumah adat, senjata, alat musik serta makanan khas daerah.

Generasi muda sejak dini di sekolah dasar perlu diperkenalkan akan keragaman budaya bangsanya sendiri agar tidak dilupakan sehingga keragaman budaya nusantara diajarkan dalam kurikulum pembelajaran dasar yaitu melalui bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pemahaman pada konsep atau prinsip IPS diperlukan supaya anak didik dapat menjadi masyarakat yang patuh. Oleh karena itu, siswa perlu dibekali dengan ilmu tentang kemasyarakatan (sosial) sehingga ia memiliki sikap baik dan keterampilan yang berguna untuk dirinya maupun masyarakat (Endayani, 2017).

Proses belajar mengajar (PBM) memegang peranan penting. Tiga unsur penting yang terlibat dalam proses belajar mengajar, yaitu guru, murid (siswa) dan bahan ajar (Dimati, 2006: 54). Salah satu faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan adalah pemanfaatan sumber belajar yang kurang optimal. Dalam proses belajar mengajar sebagian besar guru masih menggunakan metode klasikal yaitu metode pengajaran yang lebih berorientasi pada guru sehingga siswa merasa bosan, mengantuk dan pasif serta hanya menulis materi di buku pelajaran.

Peneliti melakukan pengamatan selama PPL di SD Negeri Penggung, di mana rata-rata guru ketika pembelajaran hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional/ceramah. Penyebabnya adalah kurangnya kualitas guru dan alat bantu yang telah disediakan kurang mendukung yaitu hanya tersedia satu buah proyektor. Dan pemasangan proyektor di sana memerlukan waktu yang lama. Dilanjutkan sesi wawancara dengan guru kelas IV yang masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. Guru belum pernah menerapkan alat

interaktif selama mengajar, dan nilai IPS pada Penilaian Tengah Semester (PTS) kelas IV tergolong rendah. Nilai rata-ratanya adalah 66,5 masih di bawah nilai KKM sekolah sebesar 70.

Penyebabnya karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah kurang menarik, sulit untuk dipahami, banyak hafalan, dan media pembelajaran hanya mengandalkan buku paket atau LKS tematik yang kurang menarik, sehingga siswa malas membaca serta metode pengajarannya yang masih didominasi dengan metode konvensional. Metode konvensional dapat disebut dengan metode pembelajaran tradisional yang sejak dahulu digunakan untuk alat komunikasi guru dengan siswa, di mana terdiri dari ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas (Djamarah, 2010: 97).

Seiring dengan berkembangnya zaman, metode ceramah dinilai tidak menarik dan tidak penting dengan ranah edukasi yang semakin berkembang. Apalagi metode ini memiliki banyak kekurangan dan membuat siswa pasif dalam menerima pelajaran yang membutuhkan banyak hafalan seperti IPS sehingga berdampak pada pemahaman juga hasil pembelajaran.

Dari permasalahan yang ada, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa dapat mengembangkan minat dalam belajar tentang keragaman budaya di Indonesia. Di zaman teknologi informasi yang berkembang pesat, media *game* edukasi dapat digunakan untuk kepentingan pendidikan. Melalui *game* edukasi siswa lebih termotivasi selama pembelajaran, dengan bertukar pikiran dan interaksi satu sama lain siswa akan mudah menyampaikan pemikirannya. Menurut Asghari (2013) *game* mempunyai dampak baik pada pembelajaran karena permainan memberi siswa pengalaman langsung saat mereka terlibat. Dari penelitian McLaren (2017) dijelaskan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa dapat memahami dengan baik materi sehingga masalah terselesaikan setelah menggunakan *game* edukasi.

Salah satu *game* edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah Marbel Budaya Nusantara. Marbel atau Mari Belajar Bersama termasuk serial aplikasi belajar dan bermain untuk anak. Marbel memiliki banyak jenis *game* seperti Marbel Angka, Marbel Hijaiyah, Marbel Belajar Buah, Marbel Belajar Tubuh dan masih banyak lainnya. *Game* Marbel Budaya Nusantara ini merupakan *game* online yang di dalamnya memuat materi keragaman budaya mulai dari pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata, alat musik, dan makanan daerah. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Wilda Yanti (2019) dengan menggunakan *game* Marbel Belajar Shalat terhadap prestasi belajar PAI di SD Negeri 03 Bermani Ilir, Kabupaten Kepahiang yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan sebesar 5% setelah menerapkan *game* tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, mendorong peneliti untuk melakukan sebuah penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan judul “Penerapan *Game* Edukasi Marbel Budaya Nusantara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti membuat rumusan masalah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SD Negeri Penggung?
2. Bagaimana hasil peningkatan belajar siswa setelah menerapkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SD Negeri Penggung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SD Negeri Penggung.
2. Untuk mengetahui hasil peningkatan belajar siswa setelah menerapkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SD Negeri Penggung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Keunggulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran IPS tentang keragaman budaya di Indonesia.

b) Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan dan berbagi ide bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia.

c) Bagi Sekolah

Sebagai bahan yang perlu diperhatikan dalam merancang kurikulum dan mengidentifikasi strategi dan media pembelajaran yang tepat agar hasil belajar siswa dapat lebih baik dari sebelumnya.

E. Verifikasi Konsep

Sebagaimana dalam judul peneliti ini yaitu “Penerapan *Game* Edukasi Marbel Budaya Nusantara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SD Negeri Penggung”, penjelasan tentang istilah-istilah yang digunakan antara lain:

1. *Game* edukasi atau permainan edukasi adalah alat edukasi yang dibuat dengan cara yang menyenangkan untuk menarik perhatian anak. Permainan edukatif juga dapat memotivasi anak untuk belajar, memudahkan anak memahami materi yang disampaikan, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas (Irsyadi dan Nugroho, 2015).
2. Marbel Budaya Nusantara ialah semacam *game* edukasi dari seri Marbel di *play store*. Marbel adalah singkatan dari "mari belajar bersama". Dalam permainan ini, anak-anak dapat belajar tentang budaya Indonesia, seperti pakaian, rumah adat, tarian daerah, senjata, dan alat musik serta makanan daerah.
3. Hasil belajar adalah proses penentuan sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah kegiatan pendidikan atau keberhasilan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan (Putri dan Oktaviana, 2019).
4. Pembelajaran merupakan proses transfer pengetahuan timbal balik dari pengajar sebagai pembawa pengetahuan kepada siswa sebagai penerima pengetahuan (Munif Chatib, 2009: 25).
5. Ilmu sosial adalah mata pelajaran yang membahas, menyelidiki, dan menganalisis gejala dan masalah sosial masyarakat dengan mengamati berbagai aspek kehidupan atau kelompok (Ishak, 2004: 136). Oleh karena itu, pembelajaran IPS bertujuan untuk membekali siswa dengan

keterampilan dasar berpikir kritis dan logis, keterampilan memecahkan masalah, serta keterampilan hidup bermasyarakat.

6. Keragaman Budaya merupakan keunikan atau ciri khas suatu negara yang berbeda dari negara lain dengan banyaknya berbagai suku, pakaian, bahasa, rumah adat, tarian, senjata, makanan yang patut dilestarikan dan diperkenalkan kepada generasi muda.