

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan langkah awal untuk seseorang dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan didapat ketika seseorang tersebut menjalani pendidikan sejak memasuki usia sekolah dasar. Sebagaimana yang dikatakan oleh Supeni, dkk (2021: hlm 151), pada saat seorang anak memasuki sekolah dasar, saat itu ia akan mulai belajar tentang ilmu yang sesungguhnya, baik ilmu pengetahuan, maupun ilmu agama dan budaya. Untuk itu pendidikan merupakan hal penting bagi seseorang dalam menjalani kehidupan yang akan dilaluinya.

Dalam menempuh pendidikan, seseorang tidak terlepas dari kehidupan atau budaya yang ada di wilayah setempat. Menurut Sensus Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2010, Indonesia adalah negara yang mempunyai banyak budaya karena Indonesia memiliki 1340 suku. Dengan banyaknya suku menjadikan Indonesia memiliki beragam budaya lokal di dalamnya. Budaya lokal sendiri meliputi berbagai kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat tertentu. Dengan adanya kebiasaan tersebut dapat dijadikan atau dikaitkan dengan pembelajaran di sekolah guna mengedepankan pendidikan.

Namun seiring berkembangnya kemajuan teknologi, siswa menjadi kurang minat terhadap pembelajaran berbasis budaya atau kearifan lokal. Menurut Zakaria (2022: hlm 90), gempuran teknologi dan informasi seperti penggunaan *handphone*, maraknya penggunaan media sosial yang tidak tepat dapat membuat pengetahuan anak semakin memudar terhadap budayanya sendiri. Belum lagi berbagai macam bentuk kearifan lokal yang ada di daerah-daerah Indonesia, adat istiadat saat ini seperti tarian tradisional, pakaian tradisional, dan makanan tradisional pun sepertinya kurang dimengerti atau diketahui oleh generasi sekarang. Selain itu, kini permainan

tradisional juga sudah jarang dimainkan. Mungkin hanya beberapa saja yang masih dimainkan di masyarakat khususnya siswa sekolah dasar. Seharusnya kearifan lokal semakin diminati agar masyarakat Indonesia tidak mudah terpengaruh oleh budaya luar. Sebagaimana yang dikatakan oleh Ayushandra dan Wuryastuti (2022: 208), kearifan lokal mampu memfilter budaya global sehingga adanya harapan untuk dapat mempertahankan kearifan lokal meskipun sekarang ini budaya asing telah banyak mempengaruhi ke dalam kehidupan masyarakat.

Ayushandra dan Wuryastuti (2022: 208) juga mengatakan bahwa penggunaan kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya digunakan, dari jenjang sekolah dasar hingga menengah ke atas. Sehingga peserta didik tidak mengenali budaya yang ada di daerahnya sendiri. Penggunaan kearifan lokal dari daerah tersendiri dapat memberikan suasana pembelajaran menjadi lebih nyata dan konkret dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlunya pengkajian dan penggalian secara khusus tentang kearifan lokal agar tidak hilang dan dapat juga diambil manfaatnya bagi dunia pendidikan.

Saat ini hampir seluruh sekolah dasar di Indonesia, mata pelajaran IPA tidak lagi menjadi satuan mata pelajaran. Namun, dalam kurikulum merdeka kini Ilmu Pengetahuan Alam digabungkan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial. Sebagaimana yang dikatakan oleh Agustina, dkk (2022: hlm 9181), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi sudah berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan kurikulum yang dikenal sebagai “Kurikulum Merdeka”. Pada kurikulum merdeka, pembelajaran IPA diintegrasikan dengan IPS menjadi IPAS. Tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini ialah mengembangkan rasa keingintahuan, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep pembelajaran IPAS.

Dengan demikian, siswa tidak lagi menjadi objek pada pembelajaran tetapi menjadi subjek pada pembelajaran. Maka dari itu, guru harus mampu

dalam mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran yang bisa meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Namun terkadang pada proses pembelajaran di kelas, guru kurang melibatkan atau mengikutsertakan siswa secara penuh sehingga menyebabkan pembelajaran yang terkesan membosankan untuk siswa sehingga membuat siswa kurang aktif dalam mempelajari mata pelajaran IPAS. Keterlibatan siswa secara langsung pada proses pembelajaran lebih aktif. Dalam situasi ini, siswa tidak hanya sekedar aktif mendengarkan, mengamati, dan mengikuti, tetapi juga secara langsung ikut serta dalam percobaan, peragaan atau mendemonstrasikan sesuatu, (Wahid, dkk, 2021: hlm 90). Selain itu, guru juga cenderung kurang menggunakan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPAS khususnya pada materi gaya.

Media merupakan perantara yang berbentuk secara fisik yang digunakan sebagai alat dalam penyampaian materi pelajaran. Oleh karena itu, media memiliki nilai praktis dan peranan yang sangat penting pada proses pembelajaran, Gagne dan Briggs (dalam Wibiantoro, 2021: hlm 43). Guru harus bisa membangkitkan semangat belajar siswa demi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yang membuat siswa tidak mudah bosan. Dalam hal ini, guru membutuhkan media yang dapat menghidupkan suasana belajar. Menurut Nurfadhillah, dkk (2021: hlm 10), “Dalam pembelajaran menggunakan media, akan lebih menghidupkan suasana belajar sehingga akan terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa”. Hal ini memberitahukan bahwa media pembelajaran bisa membantu dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Nur Fitriana Rahmawati (2018) dengan judul “Analisis Permainan Kelereng Sebagai Alternatif Media Pembelajaran IPA Pada Konsep Gaya Di Kelas IV SDN Sukadana Kecamatan Kasemen” dan penelitian yang dilakukan oleh Siti Ayu Awanda Siregar (2018) dengan judul “Analisis Pengaplikasian Permainan Gasing Dalam Proses Pembelajaran Gaya Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui bahwa permainan

kelereng dan gasing dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, dilihat dari kesesuaiannya dengan beberapa fungsi media, antara lain fungsi media sebagai fungsi atensi yaitu dapat menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan keadaan yang dijelaskan diatas, diperlukan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa, melibatkan kearifan lokal dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain karena siswa senang bermain, dengan permainan tradisional siswa dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain yang disertai dengan pelestarian kearifan lokal. Salah satu permainan yang sering dimainkan oleh siswa sekolah dasar di sekolah adalah permainan berjenis bola kecil, yaitu permainan bola kasti. Permainan bola kasti dimainkan oleh dua regu. Permainan bola kasti dapat melatih kedisiplinan, memupuk rasa kebersamaan, sportivitas, belajar fokus, dan menggelorakan semangat. Permainan ini banyak mengandung unsur gerakan yang dilakukan oleh pemainnya, dari gerakan itulah terdapat hubungan antara gerakan yang dilakukan dengan pembelajaran IPAS khususnya pada materi gaya, sehingga permainan bola kasti dapat dijadikan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi gaya di kelas IV SD.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti memanfaatkan permainan bola kasti sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS khususnya untuk materi gaya bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Bola Kasti Dalam Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya Kelas IV Di SD Negeri Kuranji”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apa saja materi gaya yang terdapat dalam permainan bola kasti?

2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan permainan bola kasti pada mata pelajaran IPAS materi gaya kelas IV di SD Negeri Kuranji?
3. Bagaimana efektivitas permainan bola kasti sebagai media pembelajaran IPAS dalam memahami materi gaya di kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan materi gaya yang terdapat dalam permainan bola kasti.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah penerapan permainan bola kasti pada mata pelajaran IPAS materi gaya kelas IV di SD Negeri Kuranji.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas permainan bola kasti sebagai media pembelajaran IPAS dalam memahami materi gaya di kelas IV.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
Dapat memberikan kontribusi pemikiran pengetahuan, informasi dan sekaligus berupa bacaan ilmiah bagi guru.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
Dapat memberikan semangat dan gaya belajar baru dalam mempelajari mata pelajaran IPAS khususnya pada materi gaya melalui permainan bola kasti.
 - b. Bagi Guru
Dapat memberikan inspirasi dan inovasi pada alternatif media pembelajaran dalam mengajarkan mata pelajaran IPAS khususnya pada materi gaya melalui permainan bola kasti.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan bahan masukan dengan memanfaatkan wilayah sekolah sebagai sarana untuk bermain permainan bola kasti sambil mempelajari mata pelajaran IPAS khususnya pada materi gaya.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam memanfaatkan dan mengenalkan permainan bola kasti pada siswa.

E. Definisi Istilah

Istilah-istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mata Pelajaran IPAS

Istilah mata pelajaran IPAS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum merdeka. IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Materi Gaya

Istilah materi gaya yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu materi ajar yang ada pada mata pelajaran IPAS yang membahas tentang tarikan atau dorongan yang dapat merubah keadaan suatu benda.

3. Permainan Bola Kasti

Istilah permainan bola kasti yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua regu yang dengan alat pemukul yang terbuat dari kayu, dan bola kasti yang terbuat dari karet yang diselimuti dengan benang.