

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan tempat belajar oleh siswa, baik di desa maupun di kota. Oleh sebab itu, pendidikan adalah hal penting untuk dirasakan oleh semua masyarakat Indonesia. Selain itu, pendidikan juga dapat meningkatkan imajinasi dan daya kritis untuk melakukan penalaran tertentu. Sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dalam kelas lebih aktif.

Pendidikan adalah usaha pengembangan kualitas diri manusia dalam segala aspeknya. Pendidikan sebagai aktivitas yang sengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan dengan satu dan lainnya. Sehingga membentuk suatu sistem yang saling mempengaruhi. Tujuan dari pendidikan adalah untuk memberikan individu dengan peningkatan fisik, mental dan emosional dan untuk membuat siswa kreatif. Individu diajarkan kepribadian dan fakta, dan keterampilan fisik dan mental, karena itu individu menjadi terpelajar dan terampil melalui pendidikan. Pendidikan adalah pendidikan yang mendukung perkembangan sosial, emosional dan etis siswa (Aeni, 2014: 51)

Belajar memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, terutama bagi siswa karena belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang sangat kompleks, yang artinya siswa belajar tidak lain hanya untuk memperoleh suatu perubahan, baik perubahan dalam bentuk tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perubahan tersebut dapat diperoleh siswa dari hasil belajar serta pengalamannya sendiri.

Dalam melakukan pembelajaran, banyak media dan cara yang dilakukan oleh guru untuk menstimulus agar siswa terlihat lebih aktif. Jauh sebelum peserta didik melakukan proses belajar di kelas, peserta didik sudah punya dasar pendidikan yang diajari oleh kedua orang tuanya atau keluarga. Karena pendidikan pertama yang didapatkan oleh semua peserta didik yaitu pendidikan oleh kedua orang tua dan keluarga. Tingkatan usia peserta didik sekolah dasar perlu adanya proses belajar mengajar yang di rasa menyenangkan, dengan seperti itu peserta didik akan terlihat lebih giat dalam mengikuti proses belajarnya. Sekolah merupakan tempat yang menyenangkan bagi anak yang berkembang, sehingga guru bisa berkarya dan berdedikasi untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif .

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang harus ditempuh oleh peserta didik selama enam tahun. Di usia tujuh tahun merupakan masa yang paling aktif seorang anak, sehingga butuh kesabaran dan ketelatenan yang harus dimiliki oleh setiap guru sekolah dasar. Selain itu, daya ingat yang dimiliki juga masih sangat melakat untuk diingat.

Guru adalah seorang yang dianggap paling benar oleh siswa, oleh karena itu guru memiliki peranan dan tanggung jawab yang sangat besar. Guru di ibaratkan pembimbing perjalanan, berdasarkan pengetahuan dan pengalaman bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan peserta didik dalam proses pembelajaran (Suprihatin. 2016: 74). Tanggung jawab yang dimiliki oleh seorang guru bukan hanya terletak pada proses belajar dikelas saja, melainkan juga kepribadian diluar kelas jugadiperhatikan oleh peserta didik. Sekali mempraktikan kepribadian yang kurang baik didepan peserta didik maka selamanya akan ditiru dan dianggap benar oleh peserta didik.

Pembelajaran yang dilakukan oleh siswa disekolah bisa dilakukan dimana saja, baik di dalam kelas atau di luar kelas. Pembelajaran yang dilakukan di luar kelas memiliki arti tersendiri, selain itu siswa juga dapat belajar secara langsung dan mempraktikkan. Oleh sebab itu, pembelajaran yang demikian siswa dapat langsung menilai hasil dari belajarnya, juga pembelajaran dengan cara pengalaman langsung dapat memberikan pemahaman terhadap materi yang lebih konkret dan nyata.

Istilah untuk pembelajaran yang dilakukan di dalam ruangan dikenal dengan istilah *indoor learning*, sedangkan untuk istilah pembelajaran di luar kelas dikenal dengan *outdoor learning*. *Indoor learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan mengoptimalkan pemanfaatan sumber belajar berupa benda-benda yang ada di dalam ruangan, sedangkan *outdoor learning* merupakan satu jalan bagaimana kita meningkatkan kapasitas belajar siswa. Siswa dapat belajar secara lebih mendalam melalui objek-objek yang dihadapi ketika berada diluar kelas. Selain itu, pembelajaran di luar kelas lebih menantang bagi siswa dan menjembatani antara teori di dalam buku dan kenyataan yang ada di lapangan (Asmana dan Rohim, 2018: 218).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di luar kelas, guru hanya sebagai pendamping siswa dan mengingatkan serta mengarahkan siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Kualitas dalam pembelajaran diluar kelas situasi yang nyata akan memberikan peningkatan kapasitas pencapaian belajar yang kreatif, melalui objek yang dipelajari serta dapat membangun keterampilan sosial. Belajar di luar kelas dapat membantu siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki (Asmana dan Rohim, 2018: 218).

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar *outdoor learning* siswa hanya dipandu oleh guru, agar siswa lebih aktif, kreatif, serta akrab dengan lingkungan sekitar. Pendidikan diluar kelas tidak sekedar memindah pelajaran di luar kelas, tetapi dilakukan dengan mengajak siswa menyatu dengan alam dan melakukan beberapa aktivitas yang mengarah pada terwujudnya perubahan perilaku siswa terhadap lingkungan melalui tahap-tahap penyadaran, pengertian, perhatian, tanggung jawab, dan aksi atau tingkah laku (Widiaworo, 2017: 80). Oleh sebab itu, proses belajar mengajar di luar kelas terdapat peran yang terlihat lebih aktif dan kreatif, sehingga siswa lebih santai saat proses belajar mengajar.

Permainan tradisional Madura yang semakin tidak dikenal oleh masyarakat Madura ini menjadi perhatian lebih oleh dua lembaga pendidikan tingkat dasar di Madura. Sehingga, permainan tradisional oleh para guru disekolahnya dijadikan sebagai model pembelajaran yang sangat digemari oleh peserta didik. Jauh sebelum peserta didik terdaftar sebagai siswa dilembaga tersebut, mereka semua sudah mengenal bahkan pernah memainkannya. Sehingga antusias peserta didik sangat terlihat.

Inisiatif para guru untuk menerapkan permainan tradisional Madura menjadikan sebagai model pembelajaran, karena disebabkan oleh kurangnya aktif para peserta didik. Dengan penerapan model tersebut, keaktifan dan pola pikir kreatif serta peningkatan imajinasi siswa di sekolah semakin terlihat. Kurikulum 2013 diterapkan oleh pemerintah bertujuan agar peserta didik lebih aktif.

Sehingga perkembangan yang terlihat di sekolah sangat berbeda dengan dengan sebelumnya. Misalnya kemampuan mengolah pemikiran-pemikiran yang sampai bisa menciptakan sesuatu yang berbeda. Menurut (Asrori. 2015:63)

perkembangan peserta didik terdapat kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Jika sebelumnya peserta didik cenderung pasif yang disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah permainan modern yang semakin marak, misalnya *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu alat komunikasi yang paling sering ditemui dikalangan siswa sekolah dasar. Hal itu yang menyebabkan kurangnya aktif disekolah, bahkan komunikasi sesama temannya juga masih sangat kurang, sekalipun duduk bersebelahan.

Sehingga para guru untuk mensiasati peserta didik agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar di sekolahnya menerapkan permainan tradisional. Selain untuk meningkatkan keaktifan siswa, juga melestarikan permainan tradisional yang semakin tergeser oleh permainan modern. Sehingga memang perlu adanya model pembelajaran yang memberi pengetahuan tentang permainan tradisional oleh para guru.

Kurangnya tingkat komunikasi pada peserta didik di sekolah belakangan ini sering terlihat. Komunikasi merupakan bagian penting untuk bisa menyampaikan suatu aspirasi dan untuk mengetahui keadaan sosial yang disekitarnya. Oleh sebab itu, ilmu komunikasi merupakan bagian dari ilmu sosial. Ilmu komunikasi adalah menempatkan komunikasi sebagai kontrol sosial (Sikumbang, 2014: 64). Sehingga komunikasi menjadi sangatlah penting, karena dengan komunikasi dapat memahami keadaan sosial. Fakta dan nilai komunikasi penting untuk dilakukan, karena masalah komunikasi ini bukan saja masalah pribadi, tetapi bisa melibatkan sosial dan masalah kebangsaan. (Sudarma, 2014: 3).

Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN Lerpak 3 permainan tradisional Madura semakin tergeser. Hampir 50% siswa SDN Lerpak 3 mengetahui permainan

tradisional Madura hanya saja siswa kurang aktif dan peningkatan komunikasi ilmiah siswa kurang, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “*Analisis Komunikasi Ilmiah Siswa Pada Tema 5 Mengenal Olahraga Dan Permainan Tradisional Menggunakan Model Outdoor Learning Di Kelas 3 SDN Lerpak 3*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini terfokuskan pada Bagaimana penerapan komunikasi ilmiah siswa pada tema permainan tradisional menggunakan model outdoor learning di kelas 3 SDN Lerpak 3?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui penerapan komunikasi ilmiah siswa pada tema permainan tradisional menggunakan model outdoor learning di kelas 3 SDN Lerpak 3.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini berdasarkan tujuan penelitian di atas sebagai berikut:

1.4.1 Secara teoritis

1.4.1.1 Dapat memberikan masukan kepada guru agar dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan komunikasi ilmiah siswa.

1.4.1.2 Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan komunikasi ilmiah siswa

1.4.1.3 Dapat memberikan pengetahuan pada kaum terpelajar tentang komunikasi ilmiah

1.4.2 Secara praktis

1.4.2.1 Memberikan masukan pada guru tentang pentingnya permainan tradisional madura dalam pembelajaran agar lebih menekankan pada keaktifan siswa di sekolah

1.4.2.2 Memberikan informasi atau gambaran pada calon guru tentang permainan tradisional madura dalam upaya membangun komunikasi ilmiah siswa

1.4.2.3 Dapat dijadikan sebagai acuan bagi masyarakat tentang pentingnya permainan tradisional madura dalam pelestarian budaya daerah.

1.5 Hipotesis Penelitian

Penelitian ini juga di landasi hipotesis penelitian tentang pembelajaran di luar kelas pada permainan tradisional pada kelas tiga di Madura. Permainan tradisional akhir-akhir ini sudah mulai tersingkirkan oleh permainan modern saat ini. Namun masih ada lembaga pendidikan tingkat dasar yang masih menerapkan permainan tradisional oleh gurunya pada siswa, yaitu di SDN Lerpak 3.

Selain untuk melestarikan permainan yang diwariskan oleh para leluhur. Penerapan pembelajaran pada tema 5 permainan tradisional menggunakan model *outdoor learning* di sekolah ini juga mampu membuat siswa lebih aktif dan kreatif serta menyenangkan, sehingga pembelajaran ini membuat siswa lebih nyaman dan tidak jenuh selama proses pembelajaran berlangsung, karena siswa sudah mempelajari permainan tersebut jauh sebelum dirinya terdaftar dilembaga pendidikan. Selain itu, komunikasi ilmiah pada pembelajaran permainan tradisional menggunakan model *outdoor learning*, siswa mampu mengeskpresikan dalam berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik

Misalnya dalam permainan tradisional yang dimainkan adalah permainan *bantengan* dan *dor-slodor*. Dua permainan ini sama-sama terdapat dua kelompok, sehingga dalam penilaiannya dua kelompok ini saling mengatur strategi agar dapat memenangkan permainan. Sehingga kerjasama tim dan memimpin sangat diperlukan. Dengan seperti ini komunikasi ilmiahnya akan lebih baik karena saling aktif satu sama lain.