

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari seorang figur yang dinamakan guru. Guru adalah sosok arsitektur yang dapat membentuk jiwa dan watak anak didik. Guru mempunyai kekuasaan untuk membentuk dan membangun kepribadian anak didik menjadi seorang yang berguna bagi agama, nusa, dan bangsa (Djamarah, 2005:36).

Tugas guru sebagai suatu profesi menuntut kepada guru untuk mengembangkan profesionalitas diri sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mendidik, mengajar, dan melatih anak didik adalah tugas guru sebagai suatu profesi. Untuk melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik agar dapat meningkatkan mutu pendidikan maka guru harus memiliki kompetensi yang harus dikuasai. Kompetensi guru tersebut meliputi: (a) menguasai bahan ajar; (b) menguasai landasan-landasan kependidikan; (c) mampu mengelola program belajar mengajar; (d) mampu mengelola kelas; (e) mampu menggunakan media/sumber belajar; (f) mampu menilai prestasi peserta didik untuk kepentingan pengajaran; (g) mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan; (h) mengenal penyelenggaraan administrasi sekolah; (i) memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil-hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran (Pendi, 2016:184-185).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokrasi, bertanggung jawab, cinta damai serta dapat menyesuaikan dengan pengaruh kehidupan masyarakat yang global (Nofiaturrahmah, 2015:217).

Ilmu pengetahuan sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Sehingga IPS memiliki tujuan utama, yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dan memiliki sikap mental positif terhadap ketimpangan sosial kehidupan, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi baik dengan dirinya maupun orang lain (Nurhayati, 2011:6).

Berdasarkan KTSP, tujuan pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar adalah sebagai berikut: (a) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (b) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (Susanto, 2014:32).

Lebih lanjut Susanto (2014:37-38) menjelaskan bahwa ada beberapa prinsip yang harus dipedomani dalam pembelajaran IPS. Prinsip-prinsip itu diantaranya adalah: (a) pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*); (b) pembelajaran yang terintegrasi (*integrative*); (c) pembelajaran yang berbasis nilai (*Value-based*); (d) pembelajaran yang menantang (*challenging*); (e) pembelajaran yang aktif (*active*).

Secara umum pada pembelajaran IPS masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Susanto (2014:3) guru cenderung masih menggunakan pembelajaran konvensional. Masih terdapat kelemahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS, sekalipun berbagai inovasi telah dilakukan tetapi hasilnya belum memuaskan. Beberapa kelemahan dari model pembelajaran konvensional ini diantaranya, guru kurang mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran, namun guru lebih cenderung menggunakan ceramah yang hanya menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan hafalan kejadian-kejadian serta nama-nama tokoh, tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih aktif.

Pembelajaran IPS di sekolah seharusnya lebih menekankan pada aspek-aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dari berbagai permasalahan yang ada disekitar peserta didik. Guru dituntut untuk mampu memotivasi peserta didik agar aktif, kreatif dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada, mampu memberikan solusi pemecahannya berdasarkan pengetahuan serta pemahamannya yang dimiliki oleh guru, misalnya dengan menerapkan berbagai metode, pendekatan atau media (Susanto, 2014:6).

Menurut Ashari (dalam Halimah, 2016:1) Siswa merupakan anak-anak dengan beragam karakter. Bermain adalah sifat anak, jadi karakter anak bisa dijadikan perantara dan membantu meningkatkan pembelajaran pada tahap yang optimum. Guru dan siswa saling berkaitan dalam kependidikan, akan tetapi meskipun tugas anak disekolah yaitu belajar, kita sebagai seorang guru juga tidak boleh melupakan kodrat seorang anak yaitu bermain. Anak akan merasa senang jika diminta bermain. Kita sebagai guru bisa menggunakan kesenangannya untuk melakukan terobosan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan metode bermain dengan permainan tradisional sebagai metode pembelajarannya.

Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016:47), keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuhkembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermaksakan hidup ditumbuhsurburkan dalam permainan tradisional. Jadi, kesejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media ataupun metode pembelajaran anak.

Berdasarkan uraian tersebut menjadikan guru termotivasi untuk menjadikan kegiatan pembelajaran yang aktif, inspiratif dan menyenangkan sehingga siswa dapat lebih tertarik lagi dan berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 Desember 2017 di SDN Tunggunjagir 1 Mantup Kabupaten Lamongan, diperoleh

bahwa pembelajaran IPS pada siswa kelas IV secara umum proses pembelajarannya berlangsung dengan cukup baik, siswa dalam proses pembelajaran sudah berlaku aktif, dapat bekerjasama dengan baik, saling berinteraksi, berani dalam mengutarakan pendapat dan tidak merasa bosan.

Setelah melakukan observasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Tunggunjagir I. Guru kelas IV mengatakan bahwa memang benar guru melakukan sebuah terobosan agar siswa dalam pembelajaran dapat berlaku aktif, dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan baik yaitu dengan menggunakan permainan tradisional sebagai metodenya, permainan yang dimaksud ialah permainan tradisional bentengan. Sebelum guru menggunakan metode permainan tradisional bentengan, siswa tidak begitu aktif dalam pembelajaran, kerjasama dan interaksi siswa kurang, dan siswa pun merasa bosan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terbiasa mendengarkan penjelasan materi dari guru kemudian mengerjakan soal-soal latihan, sehingga membuat siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran, oleh sebab itu guru tersebut melakukan terobosan dalam cara mengajarnya.

Pada zaman sekarang dapat diketahui pengaruh *gadget* begitu pesat dalam kehidupan sehari-hari, begitu pula dalam dunia anak. Kebanyakan anak lebih memilih *games* online dibandingkan bermain permainan tradisional, sehingga menyebabkan sikap individual terhadap diri anak. Terobosan ini dilakukan dalam rangka melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia khususnya daerah tempat tinggal masing-masing supaya tidak punah dan menggunakan

kesenangan siswa sebagai jalan untuk menyalurkan pengetahuan-pengetahuan baru yang tidak diketahui oleh siswa. Sehingga tujuan dalam pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru dapat terlaksana. Selain tercapainya tujuan dari guru, siswa juga tidak kehilangan karakteristik sebagai anak yaitu bermain dan merasa senang.

Permainan tradisional yang memungkinkan terjadinya interaksi yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya yang digunakan oleh guru di SDN Tunggunjagir 1 Mantup Kabupaten Lamongan adalah permainan tradisional bentengan. Permainan bentengan merupakan permainan tradisional dari Indonesia yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri atas 4 sampai dengan 8 anak atau lebih. Permainan bentengan melatih keterampilan motorik kasar anak. Selain itu, permainan ini menjadi media anak untuk bersosialisasi karena dimainkan bersama-sama. Permainan tradisional secara berkelompok dapat berpeluang mengembangkan emosi dan sosial anak. Hal ini dapat dilihat dari komunikasi dan interaksi yang terjalin ketika mengikuti permainan. Semua anak berperan aktif dalam menyukkseskan permainan (Mulyani, 2016:90).

Anak dapat belajar menghargai orang lain dan aturan kalah-menang dapat menjadi peluang untuk mengembangkan aspek tersebut. Selain itu, permainan ini juga melatih kemampuan anak dalam bekerja sama. Pemain harus dapat menyesuaikan kondisi kelompoknya, bisa berempati dengan kelebihan atau kekurangan teman maupun lawan mainnya. Permainan ini juga mengasah kemampuan menyusun strategi dan meningkatkan kreatifitas agar kelompoknya dapat menjadi pemenang. Anak-anak berlatih untuk membangun sportifitas. Para

pemain harus mampu menaati peraturan, sportif mengakui kelompok lawan yang menang, dan ia harus bersedia menjadi tawanan kelompok lawan apabila tertangkap oleh pemain lawan.

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Md Dwi Hendrayani pada tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Bermuatan Permainan Tradisional Benteng-Bentengan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV” menyatakan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan adanya perbedaan rata-rata kompetensi pengetahuan IPS siswa yang diberikan dan yang tidak diberikan perlakuan, hasil nilai yang didapat adalah $80,13 > 71, 68$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* bermuatan permainan tradisional benteng-bentengan terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD Gugus I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian terdahulu selanjutnya oleh Nadia Istiqomah pada tahun 2014 yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Tradisional Bebentengan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI IPS 3 SMA N 6 Tangerang Selatan” menyatakan bahwa hasil perhitungan data diperoleh t hitung 10,741 dan t table 1,66757 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Karena t hitung $10,741 > t$ tabel 1,66757, maka dapat ditetapkan terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* setelah menerapkan metode permainan tradisional bebentengan di kelas XI IPS 3. Sehingga dapat disimpulkan metode permainan tradisional bebentengan dapat

meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI IPS 3 pada mata pelajaran ekonomi bab akuntansi perusahaan jasa, materi jurnal umum.

Berdasarkan penjelasan dari observasi awal dan dikuatkan dengan penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Implementasi Pembelajaran IPS Melalui Permainan Tradisional di Kelas IV SDN Tunggunjagir 1 Mantup Kabupaten Lamongan”.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini difokuskan dalam permasalahan sebagai berikut:

- a) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS melalui permainan tradisional bentengan di kelas IV SDN Tunggunjagir 1 Mantup Kabupaten Lamongan?
- b) Bagaimana kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran IPS melalui permainan tradisional bentengan di kelas IV SDN Tunggunjagir 1 Mantup Kabupaten Lamongan?
- c) Bagaimana keaktifan dan kerjasama siswa setelah mengimplementasikan pembelajaran IPS melalui permainan tradisional bentengan di kelas IV SDN Tunggunjagir 1 Mantup Kabupaten Lamongan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS melalui permainan tradisional bentengan di kelas IV SDN Tunggunjagir 1 Mantup Lamongan.

- b) Mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran IPS melalui permainan tradisional bentengan di kelas IV SDN Tunggunjagir 1 Mantup Kabupaten Lamongan.
- c) Mendeskripsikan keaktifan dan kerjasama siswa setelah mengimplementasikan pembelajaran IPS melalui permainan tradisional bentengan di kelas IV SDN Tunggunjagir 1 Mantup Kabupaten Lamongan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan yang bermanfaat bagi peneliti lain sehingga dapat menambah pengetahuan.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi Sekolah

- a) Memotivasi sekolah untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran yang dinamis dan inovatif.
- b) Menciptakan iklim yang kondusif di sekolah yang mencakup kedisiplinan, pembinaan hubungan peserta didik dan pendidik, serta interaksi dalam pembelajaran.

2. Untuk Guru

- a) Memperbaiki proses kegiatan pembelajaran dengan memilih metode pembelajaran yang inovatif.
- b) Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

3. Untuk Siswa

- a) Meningkatkan daya tangkap siswa.
- b) Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah dan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar IPS.

1.5 Asumsi Penelitian

Adapun asumsi peneliti yang ingin disampaikan dalam penelitian ini adalah:

- a) Pembelajaran IPS melalui permainan tradisional cocok dengan karakteristik siswa SD. Seperti yang dijelaskan Ashari (Halimah, 2016:1) Siswa merupakan anak-anak dengan beragam karakter. Bermain adalah sifat anak, jadi karakter anak bisa dijadikan perantara dan membantu meningkatkan pembelajaran pada tahap yang optimum.
- b) Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media ataupun metode pembelajaran. Seperti yang dijelaskan Subagiyo (Mulyani, 2016:47), kesejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media ataupun metode pembelajaran anak. Dan dapat dilihat juga dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti.