

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Human Development Indeks atau HDI adalah indikator untuk mengklasifikasikan tingkat kemajuan Negara-negara di dunia. HDI diukur berdasarkan 3 hal yaitu pendidikan, kesehatan dan kesejahteraan ekonomi.¹ Berdasarkan survei UNDP (*united nations development program*), pada tahun 2019 Indonesia berada pada peringkat 111 dari 189 negara. Antara tahun 1990 dan 2018, nilai IPM atau Indeks Pembangunan Indonesia meningkat dari 0,525 menjadi 0,707, meningkat 34,6 persen. Selama periode yang sama, harapan hidup saat lahir meningkat 9,2 tahun menjadi 71,5 tahun, rata-rata lama sekolah meningkat 4,7 tahun menjadi 8 tahun dan harapan lama sekolah meningkat 2,8 tahun menjadi 12,9 tahun. PNB per kapita Indonesia meningkat sekitar 155,9 persen antara tahun 1990 dan 2018 (Christophe Bahuét , 2019).²

Sustainable Development Goals atau SDGs adalah suatu program pembangunan berkelanjutan yang memiliki 17 tujuan dengan 169 target dengan waktu yang sudah ditentukan, salah satu tujuan dari SDGs adalah pendidikan berkualitas.³ Pendidikan merupakan suatu proses internalisasi gagasan, nilai dan seperangkat pengetahuan dari generasi ke generasi berikutnya. Dengan demikian pendidikan pada dasarnya ada proses pembudayaan. Dalam suatu pendidikan terjadi proses penanaman nilai yang akan menentukan bentuk dan tatanan masyarakat pada masa yang akan datang.⁴ Dalam pengertian teoritis secara sederhana dan umum, pendidikan bermakna sebagai usaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi bawaan, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan

¹ M. Faqihudin, “Human Development Index (HDI) Salah Satu Indikator Yang Populer Untuk Mengukur Kinerja Pembangunan Manusia,” *Cermin*, no. 047 (2010): 241331.

² Rujiman, Sukardi Lailan Syafrina Hasibuan, “Analisis Determinan Indeks Pembangunan Manusia (Ipm) Di Indonesia,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora* 5, no. 2 (2020): 139–141, <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2SH/article/view/470>.

³ Husnul Khatimah, Reski Dian Utami, and Ira Novia Sari, “Dodo (Domino Ludo); Sarana Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Tematik Pada Diri Anak Sekolah Dasar Di Era Sustainable Development Goals,” *Jurnal Pena* 3, no. 2 (2019): 11.

⁴ Susanto, Heri. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan.⁵ Hal tersebut selaras dengan konsep *Education for Sustainable Development* atau ESD yaitu pendidikan yang menyisipkan wawasan secara luas dan futuristik tentang lingkungan global untuk memberi kesadaran kepada masyarakat agar berkontribusi dalam pengembangan berkelanjutan di masa sekarang dan masa depan.⁶ ESD memiliki 6 pilar yaitu sosial, pemerintahan, ekonomi, teknologi, pendidikan dan kebudayaan.

Proses pembelajaran yang berkualitas adalah proses belajar yang menyenangkan. Salah satu proses belajar yang menyenangkan adalah memanfaatkan apa yang ada disekitar kita atau sesuatu yang dekat dengan peserta didik. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki berbagai macam kebudayaan, dari suku bangsa hingga kesenian. Salah satu contoh kesenian Indonesia yang ada adalah permainan Tradisional Indonesia yang berbeda disetiap wilayah. Pendidikan IPA dapat dikembangkan dengan menunjukkan keunikan dan keunggulan dari masing – masing daerah yang ada di Indonesia. Selain itu, dengan adanya pendidikan IPA yang berorientasi pada kebudayaan lokal dapat menumbuhkan sikap cinta tanah air dengan berbagai kebudayaan yang ada.⁷ Pendidikan IPA menjadi wahana bagi siswa dalam mempelajari lingkungan sekitar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari. Hal tersebut karena proses pembelajaran IPA memadukan konsep fisika, kimia, dan biologi yang dapat mengembangkan pengalaman dan kompetensi siswa memahami lingkungan sekitar.⁸

Pada zaman dahulu, permainan tradisional indonesia sangat digemari oleh masyarakat terlebih anak – anak. Permainan tradisional tidak hanya sebuah permainan yang dimainkan tetapi memiliki nilai budaya yang dapat diambil. Tetapi seiring perkembangan zaman dengan masuknya budaya luar menjadikan adanya krisis budaya. Selain itu, terjadi pergeseran minat masyarakat akan budaya dan

⁵ Mahfud, Chairul. 2011. *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

⁶ Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. "*Model Pendidikan Untuk Pembangunan Berkelanjutan (Education for Sustainable Development / ESD) Melalui Kegiatan Intrakurikuler*". Jakarta: Balitbang.

⁷ Meningkatkan Hasil et al., "Pengembangan Model Pembelajaran IPA Terintegrasi Etnosains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif," *Journal of Innovative Science Education* 6, no. 1 (2017): 116–128.

⁸ Listyawati, M. 2012. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu di SMP*. Jurnal Pendidikan IPA 1 (1)

berpengaruh pada peestarian kesenian tradisional pada masing – masing daerah.⁹

Pada anak usia sekolah dasar sampai dengan anak usia sekolah menengah, khususnya di daerah pedesaan sudah mulai jarang ditemukan anak – anak bermain menggunakan model permainan tradisional. Padahal, Secara tidak langsung, dengan memainkan berbagai jenis permainan tradisional tersebut mereka dapat menyerap berbagai unsur – unsur pembelajaran yang terkandung dalam bentuk permainan. Apalagi pada masa sekarang, hampir semua kegiatan anak dilakukan didalam ruangan jika hal tersebut dilakukan terus menerus akan berakibat buruk bagi anak seperti kurangnya bersosialisasi, beresiko mengalami obesitas, berkurangnya koordinasi motorik. Selain itu juga akan berdampak buruk pada perkembangan sosial, emosional, dan juga mental.¹⁰

Menurut *The American Journal of Human Biology* masa anak-anak merupakan masa kritis perkembangan kemampuan koordinasi motorik yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Aktivitas yang dilakukan secara terus menerus di dalam ruangan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan kemampuan koordinasi motorik, yang dikaitkan dengan menurunnya tingkat kebugaran, berkurangnya rasa percaya diri, dan menurunnya prestasi belajar anak.¹¹ Berdasarkan penguraian di atas, maka peneliti merasa perlu mengangkat permainan tradisional Indonesia dalam pembelajaran di sekolah, dengan cara mengaplikasikan permainan tradisional dengan bahan ajar IPA populer yang berorientasi ESD (*Education for Sustainable Development*).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, terdapat beberapa masalah dalam penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pemetaan permainan tradisional berdasarkan kompetensi dasar IPA ?

⁹ Afrinel Okwita and Siska Permata Sari, “Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam,” *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 4, no. 1 (2019): 19–33.

¹⁰ Gustiana Mega Anggita, “Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa,” *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education* 3, no. 2 (2019): 55.

¹¹ Lopes, Luis. “Associations Between Sedentary Behavior And Motor Coordination In Childre”. *AMERICAN JOURNAL OF HUMAN BIOLOGY*. 2012

2. Bagaimana kesesuaian konten permainan tradisional Indonesia dengan konsep IPA dalam kompetensi dasar di jenjang SMP / MTs ?
3. Bagaimana desain yang tepat sebagai bahan ajar IPA populer yang berorientasi *Education for Sustainable Development* melalui konten permainan tradisional Indonesia ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis *etnosains* melalui bahan ajar populer berbasis ESD (*Education for Sustainable Development*). Selain itu juga memiliki tujuan khusus yaitu sebagai berikut:

1. Memetakan permainan tradisional berdasarkan kompetensi dasar IPA.
2. Menganalisis kesesuaian permainan tradisional Indonesia dengan kompetensi dasar IPA yang ada di SMP.
3. Menganalisis desain yang tepat sebagai bahan ajar IPA populer yang berorientasi *Education for Sustainable Development* melalui permainan tradisional Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, kedua manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 Penelitian ini dapat menambah wawasan baru terkait bahan ajar IPA berorientasi ESD (*Education for Sustainable Development*) melalui permainan tradisional Indonesia.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Pembaca
 - 1) Menumbuhkan semangat pembaca dalam mempelajari kebudayaan Indonesia melalui permainan tradisional Indonesia.
 - 2) Mengembangkan kreativitas sains melalui bahan ajar IPA populer melalui permainan tradisional Indonesia
 - 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap lingkungan sekitar terkait pembelajaran IPA
 - b. Bagi Guru
 - 1) Menyediakan bahan ajar IPA populer dalam pembelajaran IPA melalui permainan tradisional Indonesia.
 - 2) Bahan pertimbangan dalam memilih bahan ajar IPA

- c. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - 1) Dapat mengembangkan dan menyempurnakan kekurangan yang ada dalam hasil penelitian ini.
- d. Bagi Peneliti
 - 1) Dapat menambah wawasan mengenai berbagai macam permainan tradisional Indonesia.
 - 2) Dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil penyusunan bahan ajar IPA populer berbasis ESD (*Education for Sustainable Development*) melalui permainan tradisional Indonesia.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar IPA populer berbasis ESD (*Education for Sustainable Development*) melalui permainan tradisional Indonesia dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar IPA yang disusun berorientasi pada ESD (*Education for Sustainable Development*).
2. Bahan ajar IPA populer yang di dalamnya terdiri atas beberapa informasi mengenai beberapa permainan tradisional Indonesia.
3. Bahan ajar IPA populer yang dilengkapi dengan gambar permainan tradisional Indonesia, manfaat permainan tradisional Indonesia, serta konsep IPA yang terdapat dalam permainan tradisional Indonesia
4. Bagian bahan ajar IPA populer terdiri dari:
 - a. Bagian awal berupa cover, kata pengantar, daftar isi, dan peta konsep,
 - b. Bagian konten yang meliputi berbagai kegiatan baik mengamati foto, video, maupun proses pembuatan permainan tradisional Indonesia serta penjelasan mengenai konsep IPA dalam permainan tradisional Indonesia.
 - c. Bagian penutup yang berisi atas daftar pustaka.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian penyusunan bahan ajar IPA populer berorientasi ESD (*Education for Sustainable Development*) melalui konten permainan tradisional Indonesia sebagai berikut:

- a. Penyusunan bahan ajar IPA populer mengacu pada langkah-langkah penelitian 3D dengan tahapan pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.
 - b. Bahan ajar IPA populer dirancang berdasarkan indikator ESD (*Education for Sustainable Development*)
2. Keterbatasan Pengembangan
- Adapun keterbatasan dalam pengembangan penelitian penyusunan bahan ajar IPA populer berorientasi ESD (*Education for Sustainable Development*) melalui konten permainan tradisional Indonesia adalah sebagai berikut:
- a. Uji coba produk belum dilaksanakan skala kelas

G. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis dan mudah dipahami, maka penelitian skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bagian Awal
Pada bagian awal meliputi halaman judul skripsi, halaman pengesahan, halaman keaslian skripsi, abstrak, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.
2. Bagian Isi
Pada bagian Isi memuat garis besar yang terdiri dari 5 bab yang saling berkaitan.

Bab I : Pendahuluan

Bab 1 menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan produk, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab 2 menjelaskan tentang dasar teori penelitian, penelitian terdahulu dalam bentuk grafik, kerangka berfikir, dan hipotesis.

Bab III : Metode Penelitian

Pada bab 3 menjelaskan tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, jenis data, dan teknik pengumpulan data, serta analisis data.

Bab IV : Pembahasan

Bab ini meliputi karakteristik produk, optimasi produk, hasil awal produk, hasil validasi produk, hasil revisi produk, dan hasil akhir produk.

Bab V : Penutup

Bab ini meliputi kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan saran sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup penulis, dan dokumen yang mendukung penelitian.

