

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keragaman budaya Indonesia adalah hal yang sangat indah dan menarik serta merupakan cermin kepribadian dari suatu bangsa dan juga merupakan aset suatu bangsa. Perwujudannya dapat berupa adat istiadat, pakaian adat, rumah adat, tarian, senjata dan lagu dari bangsa tersebut. Jadi identitas / kepribadian suatu bangsa dapat dikenal melalui kebudayaan bangsa itu sendiri. Mempertahankan identitas bangsa sangatlah penting jika bangsa itu tidak ingin kebudayaannya didominasi oleh pengaruh kebudayaan lain. Bisa dikatakan bahwa Indonesia adalah salah satu negara dengan tingkat keanekaragaman budaya atau tingkat heterogenitasnya yang tinggi. Tidak saja keanekaragaman budaya kelompok sukubangsa namun juga keanekaragaman budaya dalam konteks peradaban, tradisional hingga ke modern, dan kewilayahan (Adi Prasetijo, 2009)

Banyaknya peserta didik di usia dini mengalami kemunduran dalam mengenali kebudayaan yang ada di Indonesia. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang khususnya memberikan pengenalan tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Tujuan IPS diajarkan di Sekolah Dasar (SD) menurut Okta Seiji (2011), IPS tidak bersifat keilmuan melainkan bersifat pengetahuan. Ini berarti bahwa yang diajarkan bukanlah teori-teori sosial melainkan hal-hal yang bersifat praktis yang berguna bagi diri dan kehidupan siswa kini maupun masa yang akan datang dalam berbagai lingkungan dan aspek sosial. Pembelajaran IPS bersifat pembekalan (pengetahuan, sikap dan kemampuan) mengenai seni kehidupan.

Dalam praktiknya siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran karena metode pembelajaran dirasa kurang menarik dan membosankan untuk siswa. Hal ini disebabkan metode pembelajaran hanya bertumpu pada keaktifan guru sedangkan siswa hanya pasif (mendengarkan) saja. Padahal hakikatnya mata pelajaran IPS bukanlah suatu mata pelajaran yang sulit dipelajari jika strategi penyampaiannya tepat dan menarik bagi siswa (Eny Prastyawati, 2012).

Berdasarkan masalah di atas, Desain Komunikasi Visual dapat berperan serta dengan cara membuat sebuah permainan sambil belajar karena permainan adalah suatu cara belajar yang membutuhkan konsentrasi dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional. Menurut Hans Daeng (dalam kutipan Andang Ismail, 2009) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya, menurut Athif Abdul'id seperti yang dikutip Lukman Arifin dalam bukunya yang berjudul *Bermain Lebih Baik Daripada Nonton TV* (2009) ada beberapa aspek kelebihan bermain *game*; pada aspek jasmani dapat mengembangkan otot dan memperkuat daya tahan tubuh, aspek intelektual dapat mengembangkan daya imajinasi, memfokuskan konsentrasi, dan pengambilan keputusan, aspek sosial dapat mengenal tentang sistem peraturan, menjalin hubungan baik dengan orang lain dan melepaskan diri dari sentralisasi pada diri sendiri, aspek etika dan moral belajar bersikap jujur, adil, menahan diri, dan sabar, selain itu juga kelebihan yang terdapat dalam *board game* adalah tidak merusak mata dan tidak menggunakan listrik karena itu lebih dapat diterapkan untuk seluruh anak-anak di Indonesia sampai perkampungan terpencil sekalipun.

Dari latar belakang masalah tersebut, penulis mengambil data Siswa Sekolah Dasar diseluruh Kab. Bekasi sebagai sampel untuk membantu guru dalam mengajar dengan alat bantu media visual yaitu *Board Game* pada pelajaran IPS. Karena itu penulis mengangkat judul “Perancangan *Board Game* Pengenalan Rumah dan Pakaian Adat Tradisional Indonesia untuk Siswa Kelas 4 SD” dengan tujuan membuat pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengenai kebudayaan Indonesia dapat lebih menarik, menyenangkan, variatif, rekreatif, atraktif dan bermakna. Dengan alat bantu sebuah

papan permainan siswa hanya dapat memainkannya di dalam kelas tepatnya pada jam pelajaran IPS saja dan diharapkan siswa Sekolah Dasar lebih mudah mengingat, paham dan cinta tanah air terhadap budaya Indonesia dari gambar-gambar permainan yang mereka mainkan, selain itu juga mereka dapat bekerjasama dan lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan bimbingan guru mereka di dalam kelas.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1. Permasalahan

Bagaimana cara merancang *Board Game* bagi siswa Sekolah Dasar (SD) untuk mengenal budaya Indonesia yaitu rumah dan pakaian adat dalam sistem belajarnya?

2. Ruang Lingkup

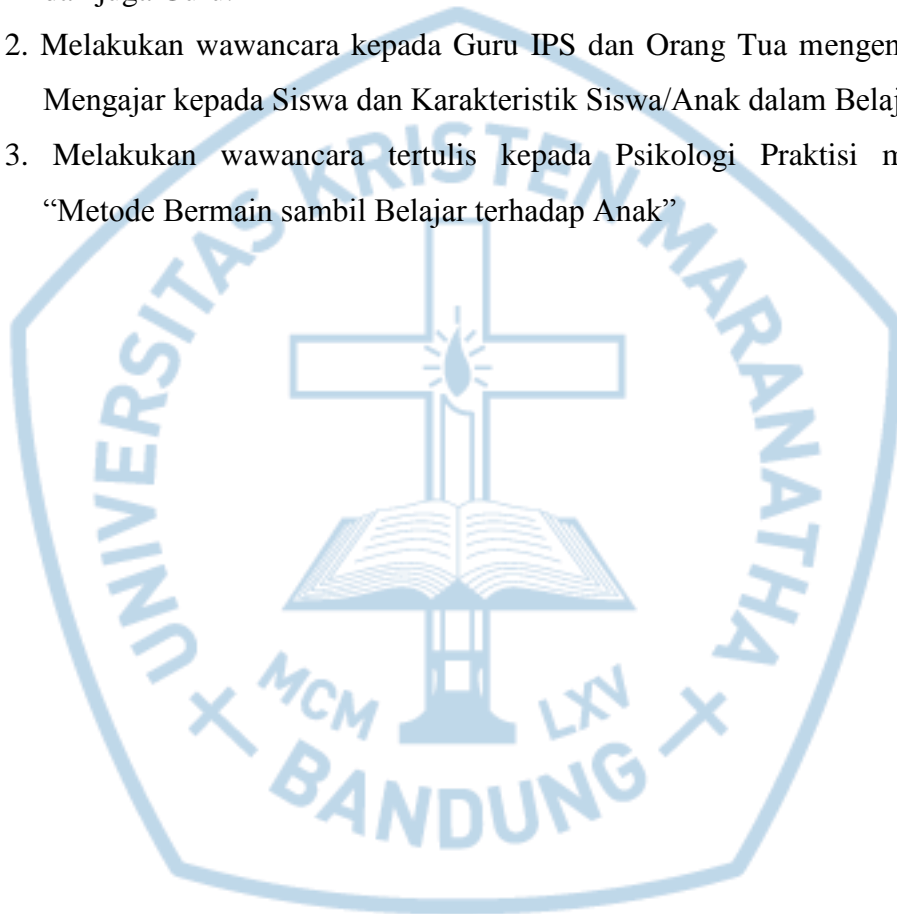
1. Menerapkan metode bermain sambil belajar yang berisi ilustrasi tentang wawasan pengetahuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
2. Perancangan pembuatan media belajar berilustrasi dalam papan permainan agar anak-anak dapat lebih mengerti dan menambah pengetahuan tentang budaya Indonesia.
3. Permainan yang menekankan cinta tanah air.
4. Segmentasi difokuskan kepada siswa/siswi Sekolah Dasar (SD).
5. Area mencakupi wilayah kota Kab. Bekasi.

1.3 Tujuan Perancangan

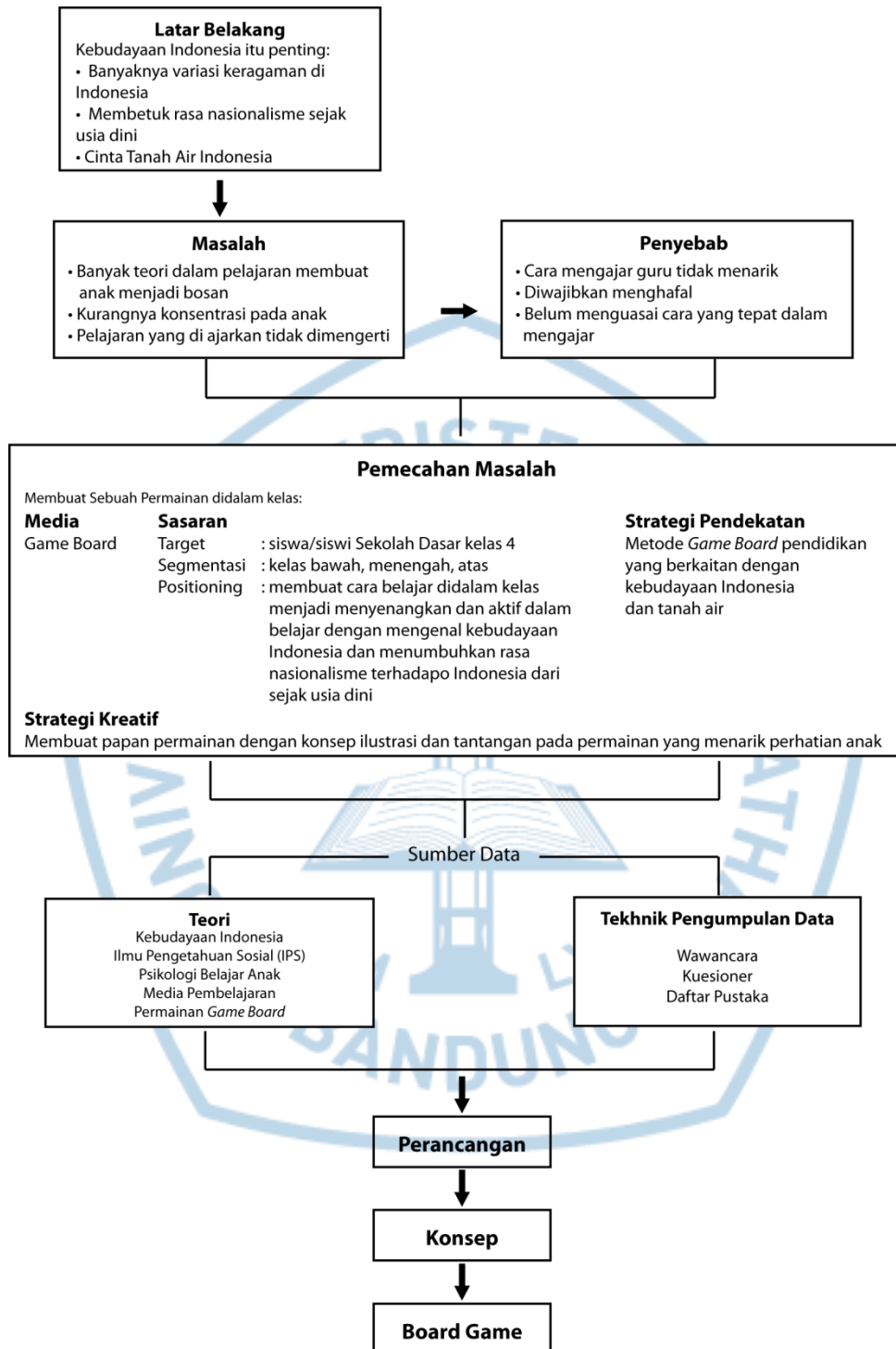
Merancang *board game* bagi siswa Sekolah Dasar (SD) untuk pelajaran IPS mengenai Budaya Indonesia agar siswa dapat lebih atraktif, pelajaran lebih menarik, menambah rasa cinta tanah air terhadap bangsa Indonesia dan juga sebagai alat bantu ajar mengajar pada guru di dalam kelas.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber data dan profil dinas pendidikan diambil dari bekasikab.go.id
2. Teori-teori yang didapat bersumber dari studi pustaka dan browsing
3. Pengumpulan data berupa:
 1. Membuat kuesioner “Pengenalan Kebudayaan Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar dan Permainan *Board Game*” dengan bimbingan Orang Tua dan juga Guru.
 2. Melakukan wawancara kepada Guru IPS dan Orang Tua mengenai “Ajar Mengajar kepada Siswa dan Karakteristik Siswa/Anak dalam Belajar”
 3. Melakukan wawancara tertulis kepada Psikologi Praktisi mengenai “Metode Bermain sambil Belajar terhadap Anak”



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

Sumber: Hasil Karya Penulis