

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Secara etimologis, kata budaya berasal dari bahasa latin “colere” yang berarti “mengerjakan” atau “mengolah” sesuatu yang berhubungan dengan alam (culture). Dalam bahasa Indonesia, kata budaya yaitu (kebudayaan) berasal dari kata Sanskerta “buddhayah” yang merupakan bentuk jamak dari kata buddhi (budi atau akal). Budaya mengacu pada sejarah suatu negara, wilayah atau sekelompok orang, serta tradisi, adat istiadat, seni dan kerajinan, arsitektur, musik dan lukisan (Megawaty dkk., 2021).

Budaya lokal kota Kudus, sejarah dan tradisi dari satu generasi ke generasi lainnya tetap diwariskan kepada generasi berikutnya dengan tujuan melestarikan atau menjaga budaya tersebut, meskipun intensitas praktiknya menurun karena berbagai alasan yang terutama mempengaruhi perkembangan zaman. Budaya berbasis kearifan lokal dalam struktur masyarakat yang ada di suatu desa di kabupaten Kudus, dari masyarakat adat setempat yang bersifat lokal atau regional, budaya lokal dalam upaya pelestarian warisan budaya ini harus tetap di kenalkan kepada masyarakat di kota Kudus terutama pada peserta didik tingkat sekolah dasar agar mereka mengetahui budaya lokal yang ada di kota Kudus ini (Salma dkk., 2022).

Budaya sekolah adalah norma perilaku warga sekolah dan merupakan konsensus umum yang mencakup seperangkat adat/tradisi dan kebiasaan yang bersifat positif atau negatif. Budaya sekolah adalah suasana kehidupan sekolah dimana anggota komunitas sekolah saling berinteraksi. Interaksi yang terjadi meliputi peserta didik dengan peserta didik, kepala sekolah dengan guru, guru dengan guru, guru dengan peserta didik, dan staf administrasi dengan peserta didik (Kuntoro, 2015). Budaya yang ada di SDN 1 Kedungdowo dalam kehidupan sehari-hari adalah budaya berdoa sebelum masuk sekolah, budaya membaca surat pendek secara bersama, budaya jika peserta didik bertemu dengan guru memberikan senyuman dan menyapanya, budaya bekerja sama

dengan teman sejawat tanpa membeda-bedakan teman, dan budaya mencuci tangan dan kaki setelah berolahraga.

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan beragam yang terbentang dari Sabang sampai Merauke. Kekayaan Indonesia tidak hanya kekayaan sumber daya alam, namun masyarakat Indonesia juga memiliki kekayaan lain, seperti kekayaan budaya, seni, tradisi dan adat istiadat yang beragam di masyarakat. Budaya lokal Indonesia memiliki berbagai suku, agama, ras, budaya dan bahasa daerah, yang sesuai dengan potensi Indonesia sebagai bangsa majemuk yang terdiri dari banyak pulau, suku, dan sumber daya lainnya. Keanekaragaman budaya Indonesia dari Sabang sampai Merauke merupakan aset yang tak tergantikan, sehingga budayanya harus dijaga dan dilestarikan. Karena tidak semua negara di dunia memiliki keragaman budaya seperti Indonesia (Setyowati dkk., 2021).

Kota Kudus adalah salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Jawa tengah, kota ini dikenal dengan beragam macam julukan, diantaranya kota budaya, kota santri (kurang lebih ada 100 ponpes), kota industri, kota kretek, hingga ada tari dengan nama tari kretek yang berasal dari Kudus. Julukan tersebut menyimpan banyak keragaman budaya dan masih dilestarikan sampai saat ini.

Berdasarkan observasi di kelas IV SDN 1 Kedungdowo guru jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan sarana dan prasana yang ada, terkadang guru juga menggunakan media digital seperti PPT atau Video Pembelajaran, ini membuat peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru saja. Selain terbatasnya sarana dan prasarana serta kurang memadai ditambah dengan perlengkapan media tidak tersedia. Jika guru menjelaskan materi menggunakan video pembelajaran peserta didik disuruh mencatat di buku tulis materi yang belum ada di buku paket maupun LKS ini sebagai tambahan materi. Guru juga masih sedikit sulit dalam memadukan gaya belajar peserta didik yang beragam, ini membuat guru harus ekstra dalam memberikan pelajaran di dalam kelas untuk memadukan gaya belajar peserta didik yang beragam, guru harus adil dalam menyesuaikan gaya belajar peserta

didiknya. Disini peserta didik gaya belajarnya beragam ada yang suka gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan menggunakan gaya belajar kinestetik.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Kedungdowo guru hanya menggunakan media pembelajaran digital berupa LCD dan proyektor dalam menayangkan seperti tambahan materi dalam PPT, video pembelajaran, dan gambar. Permasalahan yang kerap kali dialami oleh guru di saat proses pembelajaran dikelas berupa kurang adanya inovasi yang dilakukan dalam merancang dalam pembuatan media pembelajaran yang harus mengeluarkan biaya terlalu banyak untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan tersebut. Jadi, peserta didik hanya dapat melihat media yang ditayangkan dalam proyektor oleh gurunya tanpa adanya praktek langsung dalam menggunakan media tersebut karena peserta didik hanya bisa melihat dan mendengarkan saja. Hambatan guru saat mengajar mata pelajaran IPAS peserta didik ada yang tidak fokus pada pelajaran karena peserta didik saat diterangkan pandangan melihat keluar kelas terus, ada yang ngalamun sendiri, ada yang bermain sendiri, dan ada juga yang berbicara dengan temannya. Ini dikarenakan peserta didik yang kurang senang dengan metode pembelajaran dengan ceramah saja tanpa adanya praktik menggunakan media pembelajaran. Kurang adanya inovasi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tersebut sehingga menciptakan pembelajaran yang kurang bermakna. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas IV SDN 1 Kedungdowo ada yang senang jika guru hanya menjelaskan materi menggunakan media video pembelajaran saja, ada juga yang kurang senang karena cepat bosan. Peserta didik ada yang paham jika hanya dilihat contoh menggunakan gambar saja yaitu menggunakan gaya belajar visual dan ada juga yang tidak paham-paham karena susah dalam membedakan gambar dengan materi yang dijelaskan. Rata-rata peserta didik sulit memahami materi pada pelajaran matematika dan IPAS. Peserta didik lebih senang jika media yang digunakan guru lebih banyak lagi tidak hanya video pembelajaran maupun gambar melainkan yang lainnya agar peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Peserta didik lebih suka gaya belajar kinestetik ini

dilihat dari peserta didik jika pelajaran menggunakan media mereka sangat aktif mengikuti pembelajaran tersebut. Karena mereka bisa praktek secara langsung dalam mengingat pelajaran lebih mudah menurut mereka.

Hasil dari tes pra penelitian yang sudah dikerjakan oleh peserta didik menunjukkan bahwa masih ada beberapa peserta didik yang belum paham tentang Budaya Lokal Kota Kudus, mereka masih salah dalam menjawab soal ini dikarenakan belum mengetahui apa itu pengertian dari kearifan lokal, belum paham kearifan lokal apa saja yang ada di Kota Kudus, dan belum bisa membedakan antara kearifan lokal yang sudah ada dengan kegiatan masyarakat yang biasa dilakukan. Dari hasil tersebut dapat diperoleh bahwa peserta didik masih rendah pengetahuannya tentang budaya lokal di Kota Kudus. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dapat dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis permainan yang mengaktifkan peserta didik agar pembelajaran tidak pasif yaitu menggunakan media monopoli dalam mengenalkan Budaya Lokal Kota Kudus kepada peserta didik di kelas IV ini.

Penggunaan permainan dalam pendidikan dapat memberikan peserta didik pengalaman baru dan game ini dapat membantu peserta didik menjadi lebih kreatif dan senang. Elemen terpenting dalam proses pembelajaran adalah memahami materi pelajaran yang diajarkan, sehingga permainan tidak harus mahal harganya. Namun diharapkan dapat diterima baik oleh peserta didik melalui permainan tersebut, yang terpenting pemahaman terhadap materi pelajaran peserta didik dapat mewujudkan dan mengoptimalkan materi pelajaran (Aulia dkk., 2022).

Monopoli adalah salah satu permainan papan terkenal di dunia yang tujuan permainannya untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain mengambil giliran menggulung dadu untuk menggerakkan bagiannya. Jika mendarat di bagian yang bukan milik pemain lain, ia dapat membelinya dengan harga yang ditunjukkan. Jika telah dibeli oleh pemain lain, ia harus membayar sewa dalam jumlah tertentu. Pemain

yang memiliki uang terbanyak memenangkan permainan (Dwi Ismayati & Mahsun, 2019).

Pembelajaran IPAS di SD Guru hanya menjelaskan materi, terkadang juga menggunakan media seperti video pembelajaran, gambar dan PPT. Akibatnya, peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru saja saat belajar. Hal ini membuat peserta didik terlihat pasif karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Keadaan peserta didik dalam pembelajaran IPAS hanya mencatat materi, dan peserta didik hanya mengembangkan kemampuan intelektualnya (Adilah & Minsih, 2022). Dikarenakan di sekolah dasar ini khususnya di kelas IV kurangnya guru dalam inovasi dalam pembuatan media ini, sehingga guru hanya bisa mengandalkan media digital yang bisa dicari melalui internet. Guru yang fokus pada metode ceramah ini dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, peserta didik tidak memperhatikan materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena peserta didik sering bermain bersama temannya, berbicara sendiri dengan teman sebelahnya, dan terkadang mengeluh saat pembelajaran sedang berlangsung.

Media pembelajaran yang berbasis permainan adalah alat bantu yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif ketika guru mengajar menggunakan media yang berbasis permainan seperti media monopoli (Maulidi dkk., 2022). Dengan menggunakan alat bantu, akan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan media yang berbasis permainan. Pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain dapat dilakukan menggunakan media monopoli. Sedangkan di SDN 1 Kedungdowo terutama kelas IV ini guru belum menggunakan media yang berbasis permainan. Oleh karena itu guru lebih kreatif dalam menciptakan media, media yang digunakan ini berbasis seperti permainan yang dapat mengaktifkan peserta didik agar mereka senang dan berperan aktif dalam pembelajaran berlangsung dalam menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Jadi media pembelajaran berbasis permainan yang harus

digunakan dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan memungkinkan mereka dapat menguasai konsep dan kemampuan baru (Islamiyah, 2017). Peserta didik diajari cara bekerja secara kolektif untuk menyelesaikan masalah yang disajikan oleh guru, bekerja sama, bertanggung jawab, dan menghormati perspektif satu sama lain, di samping pengetahuan dan keterampilan yang dapat dipelajari.

Kebutuhan peserta didik di kelas IV SDN 1 Kedungdowo ini yaitu pembelajaran yang efektif menggunakan media yang berbasis permainan, seperti media monopoli, karena media monopoli dapat mengaktifkan peserta didik di dalam kelas sehingga pembelajaran tidak lagi monoton. Kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan menyenangkan karena peserta didik memperoleh pengalaman langsung untuk memahami konsep pembelajaran, dan gambar yang sesuai materi serta model permainannya dapat lebih menarik peserta didik. Jadi, solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu kebutuhan peserta didik yang lebih efektif menggunakan media yang berbasis permainan dari permasalahan diatas yaitu menggunakan media permainan monopoli berbasis budaya. Pemilihan media monopoli ini karena permainan monopoli bisa melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan sehingga lebih seru jika dimainkan oleh peserta didik sekolah dasar. Saran dari peneliti ini adalah memilih media sebagai alternatif dari penyelesaian masalah pasif bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sejalan dengan (Syamsijulianto dkk., 2020) Salah satu metode yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran, yang sering digunakan untuk mencoba melibatkan para peserta didik sepenuhnya dalam belajar berupa penggunaan permainan ataupun simulasi. Selain itu belajar sambil bermain menggunakan papan monopoli juga dapat dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran monopoli berbasis budaya.

Media pembelajaran MOBUKAL menjadi solusi yang solutif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik pada proses pembelajaran, karena menggabungkan beberapa konsep kedalam satu media pembelajaran. Peserta didik dapat mengenalkan budaya melalui belajar sambil bermain, berpikir

kritis, belajar yang menyenangkan. Menurut (Andhika dkk., 2021) penerapan monopoli budaya pada pembelajaran IPAS itu mengajarkan kepada peserta didik untuk dapat belajar pada lingkungan individu dan kelompok dengan tujuan dapat menggali dan menemukan konsep serta makna materi itu sendiri. MOBUKAL dapat memberikan kontribusi yang positif dalam pengajaran tentang keragaman budaya serta memiliki dampak yang cukup luas untuk mengenalkan budaya daerah yang belum diketahui, serta MOBUKAL mampu membelajarkan peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era modern ini.

Adapun penelitian yang relevan dilakukan oleh (Syamsijulianto, Hidayat, dkk., 2020) Media pembelajaran Mobuya merupakan singkatan dari monopoli berbasis budaya. Media pembelajaran Mobuya merupakan permainan yang berlandaskan kepada kemampuan peserta didik dalam bermain dan belajar, konten utamanya berupa kartu pertanyaan yang terarah pada soal HOTS. Tujuan penelitian ini adalah mengenalkan indahnya keragaman budaya negeriku melalui media pembelajaran Mobuya. Metode pengembangan media dalam penelitian ini adalah model ADDIE (analyze, design, development, implementation, and evaluation).

Budaya menurut penelitian (Dana, dkk., 2017) merupakan suatu cara berkembang yang dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang yang diwariskan dari generasi ke generasi. Semakin majunya Negara dari zaman ke zaman dan berkembang pesatnya teknologi budaya lokal semakin menghilang eksistensinya. dengan ini pola pikir remaja menjadi terpengaruh oleh budaya barat. Bahkan saat ini budaya lokal kurang diminati oleh kalangan remaja, karena kurangnya alat untuk mengenalkannya, jadi mereka kesulitan untuk belajar mengenali budaya lokal. Masalahnya adalah kurangnya alat peraga yang dijadikan sebuah media. Maka untuk meningkatkan belajar peserta didik pada mata pelajaran budaya metode yang diterapkan dalam metode penelitian melalui game Monopoli dapat mengenalkan sesuatu yang ada disekitar kita dan kita juga bisa belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik tentang

budaya. Dengan dibuatnya game Monopoli ini bisa meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari budaya lokal, supaya mereka tahu budaya-budaya yang sudah ada di Indonesia.

Dari latar belakang tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran MOBUKAL sangat diperlukan untuk pembelajaran. Sehingga media pembelajaran pada dunia pendidikan dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik, oleh karena itu peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Monopoli Budaya Lokal (MOBUKAL) Kota Kudus Terhadap Pengetahuan Budaya pada Peserta Didik Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Media Monopoli Budaya Lokal (MOBUKAL) Kota Kudus terhadap Pemahaman Konsep Budaya Lokal bagi Peserta Didik kelas IV di SDN 1 Kedungdowo?
2. Seberapa Besar Peningkatan Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (MOBUKAL) Kota Kudus terhadap Pengetahuan Budaya Lokal Kudus bagi Peserta Didik?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui Pengaruh Penerapan Media Monopoli Budaya Lokal (MOBUKAL) Kota Kudus terhadap Pemahaman Konsep Budaya Lokal bagi Peserta Didik kelas IV di SDN 1 Kedungdowo.
2. Mengetahui Seberapa Besar Peningkatan Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (MOBUKAL) Kota Kudus terhadap Pengetahuan Budaya Lokal Kudus bagi Peserta Didik.



#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu sebagai berikut :

a) **Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis dalam penelitian ini untuk menambah wawasan tentang pengetahuan peserta didik terhadap budaya lokal yang ada di kota kudu di SDN 1 Kedungdowo. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi Prodi PGSD, Universitas Muria Kudus dan tulisan ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk studi banding penelitian lain.

b) **Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini bisa memberikan informasi pada peserta didik tentang budaya lokal yang ada di kota kudu dengan menggunakan media monopoli budaya lokal kota kudu dan bisa meningkatkan pengetahuan mereka mampu sampai kepada tujuan pembelajaran.

#### **1.5 Definisi Operasional**

Definisi operasional dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang lebih rinci tentang variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian yang dilakukan pada judul "Pengaruh Penerapan Media Monopoli Budaya Lokal (MOBUKAL) Kota Kudus terhadap Pengetahuan Budaya Lokal Kudus". Berikut merupakan penjelasannya:

1. **Media Monopoli**

Media monopoli adalah salah satu permainan yang terbuat dari papan yang terkenal di dunia. Tujuan dari permainan ini untuk menguasai atau mengumpulkan semua kekayaan pada petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

2. **Budaya Lokal**

Budaya adalah sesuatu yang mempengaruhi tingkat pengetahuan terdiri dari sistem gagasan atau ide dalam pikiran dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat abstrak. Jadi, budaya lokal adalah nilai-nilai lokal hasil budidaya masyarakat suatu daerah terbentuk secara alami dan diperoleh melalui proses belajar dari waktu ke waktu. Budaya lokal dapat berupa hasil seni, tradisi, pola pikir, hukum, dan adat istiadat.

### 3. Pengetahuan Budaya Lokal Kudus

Pengetahuan budaya lokal Kudus diartikan sebagai usaha seseorang yang awalnya tidak mengenal budaya lokal setelah dikenalkan dengan budaya lokal daerah melalui gambar, cerita dari orang-orang dan lain-lain, akhirnya mereka mengetahui berbagai jenis budaya lokal, khususnya di kota Kudus ini. Dengan menjaga dan melestarikan budaya asli daerah agar tetap eksis dan dikenal oleh generasi muda sehingga tidak tergantikan oleh budaya global.