

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi makhluk hidup sebagai suatu proses penyesuaian diri dengan bimbingan dan pembelajaran untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman sehingga dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Cakupan terkecil yang dapat ditemui saat ini adalah sekolah, sekolah merupakan suatu lembaga yang memang dirancang khusus untuk pengajaran para murid (siswa) di bawah pengawasan para guru dengan harapan siswa dapat memajukan bangsa untuk masa depan. Pada masa sekolah merupakan masa perkembangan bagi anak-anak baik secara biologis, didaktis dan psikologi. Anak-anak didik selama masa perkembangannya mempunyai kehidupan yang dinamis bukan statis (Suryabrata, 2012: 184). Jadi, sebagai guru tidak perlu heran jika anak sekolah dasar sangat aktif dan susah untuk duduk diam ketika pembelajaran.

Siswa merupakan anak-anak dengan beragam karakter. Bermain adalah sifat anak jadi karakter anak-anak bisa dijadikan perantara dan membantu meningkatkan pembelajaran pada tahap yang optimum (Ashari dkk, 2013: 305).

Guru dan siswa saling berkaitan dalam kependidikan, akan tetapi meskipun tugas anak disekolah yaitu belajar kita sebagai seorang guru juga tidak boleh melupakan kodrat sebagai seorang anak yaitu anak kodratnya bermain.

Siswa kelihatan kurang berminat ketika proses pembelajaran Sains. Selain itu, mereka juga kurang melibatkan diri pada proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini menjelaskan pencapaian objektif pengajaran dan hasil pembelajaran. Melalui lembaran kerja yang terbukti menunjukkan Siswa sukar dalam menguasai, mengingat, dan mengaplikasikan konsep Sains yang telah dipelajari (Lim, 2009: 196).

Setiap anak memiliki kepribadian, dan kesukaan yang berbeda-beda sehingga dalam pembelajaran agar perlu kita mengetahui kepribadian masing-masing anak sehingga dengan demikian dapat mempermudah untuk mengambil langkah pembelajaran sesuai dengan minat anak. salah satu langkah yang dapat diambil yaitu dengan bermain. Masa anak-anak merupakan masa bermain sehingga anak akan merasa senang jika diminta bermain. Kita sebagai guru bisa menggunakan kesenangannya untuk melakukan pembelajaran.

Pembelajaran yang dapat membuat anak senang melalui bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat penting dan menyenangkan bagi anak serta berguna bagi perkembangannya. Melalui bermain, pikiran anak akan menjadi lebih *fresh* (Bahari, 2013: 5). Kegiatan pembelajaran sebaiknya interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk aktif serta memberi ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, serta

perkembangan fisik dan psikologis siswa menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (dalam Mariana, 2013: 1).

Guru sebagai pendidik, pengajar dan pelatih perlu persiapan dan perancangan sebelum melaksanakan pembelajaran dan menjadi hal yang wajib dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar oleh guru. Persiapan dan perancangan harus dilakukan secara baik dan tepat supaya tujuan yang diharapkan tercapai oleh guru tanpa menghilangkan kesenangan siswa dan tidak merasa tertekan karena keharusan untuk belajar dan memperhatikan guru. Proses pembelajaran akan terasa menyenangkan jika didukung oleh media dalam bentuk alat peraga supaya dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran dan menyenangkan (Sugiharto, 2012: 280). Oleh sebab itu dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran dengan berbasis permainan tradisional dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.

Guru memiliki teknik dan trik tersendiri dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru dapat terlaksana, akan tetapi untuk melaksanakan teknik dan trik ini diperlukan cara untuk mengambil hati siswa. Setiap guru memiliki teknik dan trik yang berbeda-beda dalam mengambil hati siswa. Mengambil hati siswa tidak selalu dengan menunjukkan wajah manis dihadapan siswa dan tidak pernah memberi hukuman kepada siswa yang bersalah (Munir, 2010: 121).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa baik di lingkungan rumah, sekolah ataupun masyarakat. Siswa saat ini berbeda dengan siswa beberapa tahun dahulu yaitu jenis permainan yang digunakan. Jika pada era dahulu siswa bermain dengan barang-barang yang ada dilingkungan kita dan

mudah dijumpai atau lebih tepatnya bermain dengan menggunakan benda seadanya. Tetapi, berbeda dengan siswa saat ini yang lebih senang bermain dengan *Gadget*. Padahal jika diamati permainan era dahulu lebih sering melibatkan orang lain dalam permainan yang menyebabkan menjadi permainan kelompok. Tetapi, berbeda pada permainan saat ini yang digunakan hanya untuk diri sendiri sehingga terjadi ketimpangan sosial yaitu anak yang mampu akan bermain dengan asyiknya bersama *Gadget* yang dimiliki walaupun tidak ada komunikasi dengan orang lain masih bisa bermain dengan sendirinya. Sedangkan pada permainan dahulu memerlukan bantuan orang lain supaya permainan dapat terlaksana.

Bagi anak-anak yang tinggal di desa permainan tradisional sudah tidak asing lagi pada beberapa tahun yang lalu akan tetapi untuk saat ini jangankan bagi anak yang tinggal di perkotaan anak-anak yang tinggal di desa saja sekarang sudah jarang ditemui bermain permainan tradisional. Kabupaten Bangkalan merupakan bagian dari wilayah Madura yang dekat dengan Surabaya. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Jadi tidak bisa dihindari *Gadget* telah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat yang berada di daerah tersebut. Salah satu sekolah yang diamati yaitu SDN Tunjung 3, sekolah yang berada di Kecamatan Burneh. Sekolah ini berada di Kabupaten Bangkalan tidak jauh dari pusat Kota Bangkalan. Anak-anak di sekolah tersebut sudah tidak memainkan permainan tradisional bahkan terasa asing dengan permainan tradisional yang dahulu sangat akrab didengarkan bahkan dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas IV di SDN Tunjung 3, menunjukkan bahwa saat ini pada mata pelajaran IPA hanya sebatas penyampaian materi dan sesekali melakukan praktek. Sehingga siswa hanya bisa bermain pada saat jam istirahat. Pada kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang senang bermain sendiri tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Sekolah ini berada di daerah perkotaan sehingga kegiatan banyak dilakukan di dalam kelas saja. SDN Tunjung 3 memiliki fasilitas yang cukup lengkap, diantaranya berupa *laptop*, *sound system*, dan *VCD*. Namun, fasilitas tersebut yang sering digunakan karena lebih modern dan menarik minat siswa. SDN Tunjung 3 berada di daerah perdesaan akan tetapi tidak jauh dari pusat kota sehingga siswa unggul dalam bidang akademik akan tetapi dalam sosial masih kurang karena minimnya interaksi dengan lingkungan.

Pengembangan 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.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahawa penggunaan kaedah bermain sambil belajar dapat meningkatkan minat belajar siswa, sekaligus meningkatkan nilai belajar mereka dalam mata pelajaran Sains (Lim, 2012: 195). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak (Apriani,Tanpa Tahun: 121).

Penelitian lainnya yang berhubungan dengan permainan anak juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan modul pendekatan belajar melalui bermain yang telah dibina dapat meningkatkan tahap keahaman pengalaman pada anak-anak (Ashari, 2013:305).

Spesifikasi produk lagu pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini meliputi RPP, bahan ajar, instrumen penilaian dan media pembelajaran akan dikembangkan dalam buku ajar dan akan diaplikasikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru-guru yang ada di seluruh Indonesia maupun pihak terkait. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar*.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan kondisi riil yang terdapat pada Sekolah Dasar Negeri Tunjung 03, yaitu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran dan sulitnya memperhatikan guru yang sedang mengajar karena hanya menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa mencari kegiatan sendiri yang membuat mereka senang yaitu bermain sendiri. Siswa juga terlihat individual ketika waktu senggang dan tidak berinteraksi dengan teman-temannya dan minimnya mengenal permainan tradisional.

Kondisi ideal yang diharapkan adanya perencanaan guru yang kreatif, inovatif dan menyenangkan dengan mengkombinasikan permainan tradisional dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan tertarik untuk belajar. Untuk mencapai kondisi tersebut, maka peneliti mengembangkan

perangkat pembelajaran berbasis permainan tradisional pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan perangkat pembelajaran yang berguna untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran IPA kelas IV sekaligus melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia khususnya daerah tempat tinggal masing-masing supaya tidak punah.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah RPP, modul ajar yang dikolaborasikan dengan LKS berbasis permainan tradisional. RPP ini menggunakan langkah pembelajaran model NHT (Number Head Together). Sedangkan modul ajar dan LKS ini berisi uraian singkat materi tentang banjir, longsor, erosi dan abrasi. Soal-soal yang terdapat pada LKS ini berisi variasi soal yang dapat menarik minat siswa untuk melakukan evaluasi. RPP berbasis permainan tradisional dikemas dalam bentuk *hardfile* dan *softfile*. Sedangkan modul ajar dan LKS berbasis permainan tradisional dikemas dalam bentuk *hard file* dan ditujukan untuk siswa sekolah dasar kelas IV pada semester II.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ragam pengembangan perangkat pembelajaran yang menggunakan kaedah bermain sambil belajar pada mata pelajaran IPA. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan

sebagai masukan sekaligus referensi yang dapat memberikan wawasan kepada berbagai pihak untuk menindaklanjuti penelitian ini.

1.5.2 Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat praktis siswa, guru, dan sekolah yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Bagi siswa, yaitu (1) mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam melalui permainan anak lokal, (2) meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar, (3) merasa senang dalam menjalani masa anak-anak tanpa tuntutan belajar.
2. Bagi guru, yaitu (1) menggunakan perangkat pembelajaran berbasis permainan anak lokal sebagai panduan dalam pembelajaran pada tahun selanjutnya, (2) merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA.
3. Bagi sekolah, yaitu (1) memotivasi warga sekolah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, (2) meningkatnya kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

1.6 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan oleh satu orang saja. Uji kelayakan lembar kerja siswa berbasis permainan tradisional dilakukan di SD Negeri Tunjung 03 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar dengan topik pengembangan perangkat pembelajaran berbasis permainan tradisional dengan pokok bahasan kerusakan lingkungan fisik (banjir, longsor, erosi, abrasi).

1.7 Asumsi

Asumsi pengembangan ini adalah RPP, modul ajar dan LKS berbasis permainan tradisional yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai perangkat pembelajaran pada pembelajaran IPA sekolah dasar kelas IV.