

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sadar serta direncanakan untuk mewujudkan suasana pembelajaran agar para siswa dapat aktif mengembangkan potensi yang dimiliki. Oleh sebab itu, untuk menciptakan pembelajaran yang baik, maka perlu upaya untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Tetapi kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan pada berbagai sekolah belum sesuai dengan apa yang telah diharapkan (Zagoto & Dakhi, 2018). Kegiatan pembelajaran dikelas masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, sehingga menyebabkan siswa kesulitan untuk menguasai materi pelajaran dan berdampak pada prestasi siswa (Sudarsana, 2018).

Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan langkah strategis untuk dapat memperbaiki kualitas pendidikan di sekolah agar tercipta pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif dapat dilakukan dengan tindakan nyata yang dikemas dengan bermain karena pada siswa masih senang bermain (Lauh & Suhairi, 2022). Dengan menggunakan metode bermain memberikan pengaruh positif pada hasil belajar siswa (Rahyuni et al., 2021). Hal tersebut dikarenakan metode bermain dapat membuat daya ingat siswa menjadi lebih kuat (Agustin et al., 2021). Sementara itu, hasil belajar adalah pencapaian yang telah diperoleh siswa dari kegiatan belajar yang meliputi afektif, psikomotorik dan domain kognitif yang biasanya digunakan sebagai tolak ukur dalam mengetahui seberapa jauh siswa yang

telah menguasai materi (Abdullah, 2017). Berdasarkan Kemendikbudristek nomor 56/tahun 2022, Kementerian Pendidikan memutuskan dalam Kepmen Nomor 719/P/2020 tentang penerapan kurikulum merdeka untuk pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah secara utuh, sebagai upaya pemulihan ketertinggalan pembelajaran (learning loss).

Implementasi pembelajaran IPAS merupakan upaya yang dilakukan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir holistik terkait lingkungan alam dan sosial. Pembelajaran IPS yang diimplementasikan di sekolah memuat nilai-nilai pendidikan karakter yang diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan, pemberian mata pelajaran IPA kepada peserta didik bertujuan agar peserta didik menguasai konsep IPA, serta mampu menggunakan metode ilmiah dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya sehingga lebih bersyukur atas kebesaran sang pencipta (Mardiyana dkk, 2021:11).

Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas IV SDN Pejagan 1 Bangkalan, Pada Selasa 8 Oktober 2024 mengenai bagaimana akibatnya jika seorang guru mengajar tanpa menggunakan perangkat pembelajaran yaitu : Kegiatan pembelajaran menjadi kurang arah dan tujuan ibaratnya mengajar tanpa perencanaan pasti akan sulit, kegiatan pembelajaran yang dilakukan bisa melebar jauh dari tujuan pembelajaran, pelaksanaan, evaluasi dan tindak lanjut mesti disiapkan oleh guru. Maka dilakukan penelitian ini di SDN Pejagan 1 Bangkalan.

Peneliti juga melakukan wawancara terbuka terhadap wali kelas IV yang mengungkapkan bahwa selama mengajar. Pembelajaran sudah berorientasi pada siswa namun hasil belajarnya masih dibawah nilai rata-rata. Dimana nilai IPAS kelas 4C dengan nilai rata-rata sebesar 73%. Sedangkan nilai IPAS kelas 4D dengan nilai rata-rata sebesar 68%.

Guru juga melakukan diagnose terhadap siswa yang memiliki kemampuan yang masih kurang atau belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran yang memungkinkan kegiatan belajar dilakukan secara efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Estheriani & Muhid, 2020). Dengan demikian maka guru dituntut untuk mempersiapkan perencanaan yang matang dalam pembelajaran guna memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa tersebut.

Diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan metode bermain dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat menimbulkan motivasi siswa dalam belajar (Solikah, 2020). Motivasi siswa merupakan hal yang penting dan diperlukan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap proses dan hasil belajar siswa (Ibrahim & Suardiman, 2014). Dengan demikian, penting untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran.

Sehingga guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pendamping yang membantu siswa berkembang sesuai potensi dan kebutuhannya masing-masing. Penggunaan Permainan Tradisional Madura Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Pejagan 1 Bangkalan Pada Mata

Pelajaran IPAS Materi Gaya. yang dimaksud dalam penelitian ini berpatokan pada capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam (Kemendikbudristek BKSAP No 008, 2022), tentang capaian pembelajaran. Menurut Kemendikbudristek (2020), pada permainan tradisional madura salah satunya menggunakan permainan karapan kaleles yang terinspirasi dari karapan sapi Madura, Karapan sapi merupakan salah satu jenis kesenian/olahraga/permainan tradisional yang selalu dilakukan oleh masyarakat Madura, Jawa Timur.

Sedangkan Perkembangan zaman semakin pesat, teknologi pun mengalami pertumbuhan yang sangat maju. Hal tersebut mempengaruhi cara atau proses bermain anak-anak. Saat ini, anak-anak lebih mengenal permainan modern atau lebih dikenal dengan menggunakan digital, teknologi, dan internet. Sudah banyak permainan modern yang digemari anak-anak, baik berbasis offline maupun offline (Anam, dkk. 2017). (Prastyen, R. D. N. 2019) mengutarakan bahwa permainan tradisional menguatkan pendidikan karakter anak yang akan berpengaruh terhadap perilaku sosial anak pada lingkungan. Dengan begitu implementasi permainan tradisional sangat bisa diimplementasikan dalam berbagai lingkungan, baik melalui formal (lingkungan sekolah), informal (lingkungan keluarga), dan non formal (lingkungan masyarakat). Pada Pembelajaran IPA dalam kurikulum merdeka termasuk ke dalam pembelajaran IPAS terintegrasi dalam suatu tema. Dimana dalam kedudukan pembelajaran IPA materi pembelajarannya harus memiliki konsep pembelajaran yang sederhana sesuai dengan kemampuan siswa, maka setelah diberlakukan kurikulum merdeka secara konsep mampu menjawab beberapa hal yang menjadi topik permasalahan pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya yang mana perangkat pembelajaran memiliki peranann penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti di sini ingin membuktikan apakah perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya dengan judul “pengembangan perangkat pembelajaran terintegrasi permainan tradisional karapan kaleles di SDN Socah 2” dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SDN Pejagan 1. Kedua sekolah tersebut siswanya memiliki karakteristik yang hampir sama yang mana siswa aktif selama proses pemmbelajaran akan tetapi belum difasilitasi oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukan bahwa Penggunaan Perangkat Pembelajaran IPAS Materi Gaya Terintegrasi Permainan Tradisional Karapan Kaleles Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Socah 2 dinilai dapat digunakan dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di dalam perangkat pembelajaran menggunakan permainan tradisional karapan kaleles menghubungkan antara pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari dan dapat menyebabkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran yang menunjukan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa.

Sehingga siswa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan proyek dimana menumbuhkan rasa percaya diri siswa serta berkolaborasi dengan cara pembelajaran yang menyenangkan. Maka dengan pemilihan permainan tradisional madura hal ini untuk mengetahui apakah Penggunaan Permainan Tradisional Madura Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Pejagan 1 Bangkalan. Dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pada penelitian ini menggunakan pembelajaran IPAS Materi Gaya pada Bab 3 Gaya di sekitar kita berdasarkan (Fitri

et al., 2021). Gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan. Interaksi ini akan menggerakkan benda bebas.

Akibatnya benda diam bisa menjadi bergerak. Pada Perangkat Pembelajaran IPAS Materi Gaya hanya berfokus pada kegiatan pembelajaran Gaya pegas, Gaya Dorong dan Gaya Gesek pada Permainan Tradisional Madura. Gaya pegas adalah gaya tarik yang dihasilkan oleh pegas yang mengalami perubahan bentuk. Gaya pegas timbul karena sifat elastisitas pegas, sehingga setelah gaya dilepaskan, pegas akan kembali ke bentuk semula. Sedangkan gaya dorong adalah gaya yang muncul dari gerakan mendorong suatu benda. Pada gaya gesek adalah gaya yang berarah melawan gerak benda atau arah kecenderungan benda bergerak. Gaya gesek muncul apabila dua buah benda bersentuhan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL MADURA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN PEJAGAN 1 BANGKALAN PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI GAYA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu. “Apakah terdapat pengaruh penggunaan permainan tradisional madura terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Pejagan 1 Bangkalan pada mata pelajaran IPAS Materi Gaya?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Madura Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Pejagan 1 Bangkalan Pada Mata pelajaran IPAS Materi Gaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS Materi Gaya, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan khususnya bagi peneliti, umumnya bagi guru dan siswa.

a. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat belajar aktif, serta dapat meningkatkan hasil belajarnya dalam menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini menjadi salah satu profesi guru dalam memanfaatkan pembelajaran dalam mengajar Penggunaan Perangkat Pembelajaran IPAS Materi Gaya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi motivasi bagi peneliti untuk melakukan penelitian lain yang dapat bermanfaat dan memberikan ilmu pengetahuan baru kepada orang lain.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan informasi sekolah untuk mengelola sekolah terutama dalam menyesuaikan perangkat pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran atau karakteristik siswa di kelas.

1.5 Batasan Penelitian

1. Siswa Kelas IV C dan IV D di SDN PEJAGAN 1 Bangkalan.
2. Penggunaan Permainan Tradisional Madura
3. Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa
4. Materi yang digunakan yaitu Pembelajaran IPAS Materi Gaya.
5. Jumlah pertemuan untuk masing-masing kelas, baik kelas eksperimen sebanyak 3x pertemuan sedangkan untuk kelas kontrol adalah sebanyak 2x pertemuan.

1.6 Definisi Istilah

Agar lebih mudah dipahami, penulis menjelaskan istilah-istilah dalam judul penelitian ini sebagai berikut :

1. Permainan Tradisional Madura

Pada penelitian ini menggunakan Permainan tradisional madura salah satunya yaitu permainan karapan kaleles, Menurut Kemendikbudristek (2020), Pada permainan tradisional madura salah satunya menggunakan permainan karapan kaleles yang terinspirasi dari karapan sapi Madura, Karapan sapi merupakan salah satu jenis kesenian/olahraga/permainan tradisional yang selalu dilakukan oleh masyarakat Pulau Madura, Jawa Timur. Kerapan atau karapan sapi adalah satu

istilah dalam bahasa Madura yang digunakan untuk menamakan suatu perlombaan pacuan sapi.

2. Pembelajaran IPAS Materi Gaya

Pada penelitian ini menggunakan pembelajaran IPAS Materi Gaya pada Bab 3 Gaya di sekitar kita berdasarkan (Fitri et al., 2021). Gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan. Interaksi ini akan menggerakkan benda bebas. Akibatnya benda diam bisa menjadi bergerak. Pada Perangkat Pembelajaran IPAS Materi Gaya hanya berfokus pada kegiatan pembelajaran gaya pegas, gaya dorong, dan gaya gesek pada Permainan Tradisional Madura. Gaya pegas adalah gaya tarik yang dihasilkan oleh pegas yang mengalami perubahan bentuk. Gaya pegas timbul karena sifat elastisitas pegas, sehingga setelah gaya dilepaskan, pegas akan kembali ke bentuk semula. Sedangkan gaya dorong adalah gaya yang muncul dari gerakan mendorong suatu benda. Gaya gesek adalah gaya yang berarah melawan gerak benda atau arah kecenderungan benda bergerak. Gaya gesek muncul apabila dua buah benda bersentuhan.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah hasil belajar yang merupakan suatu hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Yogi Fernando et al., 2024). Kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Kemampuan ini mencakup pengalaman dalam ranah kognitif dan psikomotorik. Semua kemampuan ini muncul sebagai hasil langsung dari

pengalaman dan proses belajar yang dialami siswa di dalam kelas. Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya, sehingga dapat memandu proses pembelajaran selanjutnya.

Setiap peserta didik memiliki hasil belajar yang berbeda-beda. Perbedaan hasil belajar antara peserta didik disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya. Seperti faktor Internal dari minat peserta didik atau kesehatan peserta didik sedangkan Faktor Eksternal ini dapat berasal dari keluarga atau dari lingkungan peserta didik.