BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bangsa Indonesia telah memiliki dasar yang kuat dalam hal budaya. Kebudayaan inilah yang menjadi pertimbangan penting dalam setiap pengambilan keputusan terutama dalam menghadapi permasalahan bangsa ini. Namun, sekarang kebudayaan menjadi hal yang perlu diperhatikan agar tetap dilestarikan dimasyarakat. Perkembangan budaya barat yang masuk ke Indonesia telah berdampak pada kelestarian kebudayaan itu sendiri. Sehingga perlu adanya pelestarian budaya agar tetap dapat dinikmati oleh generasi yang akan datang.

Kelestarian budaya dapat dilestarikan dengan melalui bidang pendidikan yang akan menjadi alat transfer pewaris budaya bagi bangsa Indonesia. Bidang pendidikan inilah yang akan berguna untuk mengembangkan minat dan potensi setiap manusia dalam hal mewariskan, membangun serta mengembangkan kebudayaan dan peradaban manusia di masa depan. Pada hakikatnya, kebudayaan dengan manusia tidak dapat dipisahkan sehingga akan terus berkembang dalam lingkungan masyarakat. Proses pelestastarian budaya dapat dilakukan dalam pembelajaran disekolah dasar. Sekolah dasar adalah lembaga pendidikan yang berfungsi dalam menyiapkan sumber daya

manusia yang berkualitas.

UU No 30 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1 Menyatakan Bahwa "Kurikulum Pendidikan Dasar Dan Menengahharus mencakup: pembelajaran kewarganegaraan, pembelajaran agama, pendidikan olahraga, matematika, bahasa, ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, seni budaya, keterampilan dan pembelajaran lokal."[1]

Pembelajaran yang dilakukan disekolah dasar salah satunya yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berdasarkan kurikulum 2013 bahwa pembelajaran IPA merupakan pelajaran yang berguna dalam meningkatkan pemahaman pengetahuan peserta didik disetiap kegiatan pembelajaran berlangsung. Pembelajaran IPA mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan pengamatan, proses belajar mengajar dengan menerapkan cara penyelidikan, kemudian penyusunan hipotesis, dan selanjutnya mengujian hipotesis.[2]

Menurut Djojosoediro berdasarkan karakteristiknya, pembelajatan IPA digunakan dengan menggunakan berbagai macam teknik pengajaran. Contohnya dengan menggunakan teknik observasi,

---

[1] Wina Sanjaya, Strategi *Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011). Hal 136

[2]Alifah Kusumaningsih, dkk, *Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Di Sdn Lidah Wetan Ii/462* (Surabaya, JPGSD.Volume 07 Nomor 04 Tahun 2019). Hal 2

eksperimentasi dan eksplorasi.[3] Berdasarkan karakteristik tersebut, maka pembelajaran IPA dalam penguasaan konsep pemahaman IPA harus dikuasai bagi setiap peserta didik. Kemampuan pemahaman konsep ialah kemampuan peserta didik yang bukan hanya mengingat materi namun juga memahami serta menguasai konsep pembelajaran.

Permasalah yang dihadapi dunia pendidikan ialah masalah lemahnya pembelajaran yang dihadapi oleh para tenaga pendidik disetiap sekolah. Pembelajaran yang berlangsung didalam kelas hanya terpaku pada siswa yang di paksa untuk menghafal informasi, mengingat serta menimbun informasi tanpa mamahami esensi dan konsep pembelajaran serta menghubungkan dalam kegiatan sehari-hari. Keadaan yang terjadi dalam pembelajaran IPA disekolah dasar adalah pelaksanaan pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa tidak dapat menumbuhkan rasa kreatifitas dan pembelajaran yang aktif.[4]

Proses pelaksanaan pembelajaran biasanya masih terpaku dengan satu sumber bahan ajar yaitu buku/LKS. Hal tersebut menunjukan bahwa proses pemahaman konsep perlu adanya peningkatan. Selain hal tersebut, penggunaan media dan metode pembelajaran yang diterapkan pendidik kurang menarik bagi peserta didik. Hal tesebut perlu adanya

---

[3]Djojosoediro, W. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. (Bandung: UPI Press. Tahun 2010). Hal 20

[4]Luh Rianti, Dkk. *Pengaruh Model Student Fasiitator And Explaining (SFAE) Terhadap Pemahaman Konsep Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA.* JPSD Vo 3. No 1 Maret 2007. ISSN 2540. 9093. Hal 66.

perencanaan kembali yang lebih efesien dalam menarik peserta didik dalam belajar. Konsep pembelajaran harusnya dibuat sedekat mungkin dengan dunia anak-anak atau dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian diharapkan akan mempermudah siswa dalam memahami pemahaman konsep yang dipelajari.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dan menggabungkannya dalam kehidupan sehari-hari yaitu dengan menggunakan permainan. Pada perkembangan zaman sekarang, permaianan tradisional mulai ditinggalkan padahal permainan tradisional memberikan banyak manfaat dalam perkembangan kognitif anak, serta dapat memberikan keterampilan memecahkan masalah, berfikir dan kemampuan berbicara dengan cara yang lebih menyenangkan. Hal ini akan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan sebagai pendukung media pembelajaran yang akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.[5]

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V SDN Ampel Kota Serang, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPA di kelas V kurang berlangsung baik dan optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: 1) kurangnya alat bantu belajar yang dapat menarik minat belajar

[5]Fadli, *Pengembangan Papan Permainan (Boardgame) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X*, (SKRIPSI, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2018). Hal 1-2

siswa; 2) dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran siswa hanya mencatat materi, kemudian mengisi latihan-latihan tanpa memahami esensi dari materi tersebut; 3) kurangnya minat belajar siswa secara lebih aktif dalam pembelajaran IPA; 4) kurang konsentrasi dengan asik bermain dan mengobrol. Faktor-faktor tersebut mengakibatkan aktivitas belajar siswa kelas V rendah, banyak siswa yang malas belajar, tidak mau memperhatikan guru pada saat pembelajaran, malas membaca buku, dan siswa tidak berani bertanya maupun mengemukakan pendapat. Faktor-faktor tersebut pula yang mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi diatas, kegiatan pembelajaran IPA disekolah dasar masih belum dikatakan maksimal dan masih terdapat kendala yang akan mengakibatkan terkendalanya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Guru sebagai fasilitator dan motivator dalam pelaksanaan pembelajran belum maksimal dalam menjalankan peranan yang baik di sekolah dasar.

Alasan itulah yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian dengan Pengembanagan Media Pembelajaran (R&D) pada materi alat gerak pada manusia, media pembelajaran ini akan membantu siswa dalam mengingat materi alat gerak pada manusia. Media pembelajaran memerlukan inovasi yang akan membuat siswa tertarik

dalam pembelajaran dan membuat siswa terkesan sehingga pembelajaran akan mudah dipahami serta diingat. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan trasisional engklek ini dirasa cukup berperan penting dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami konten/ isi dari materi ajar.

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang telah dijabarkan sehingga diketahui bahwa permainan tradisional dapat membuat hasil belajar siswa mengenai pemahaman konsep dapat meningkat. Oleh karena itu perlu dilakukan peneltian untuk meningkatkan pemahaman konsep dengan "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAMateri Alat Gerak Pada Manusia Kelas V SDN Ampel Kota Serang*".

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada latar belakang masalah tersebut, maka dapat diambil kesimpulan identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran IPA disekolah dasar hanya mencatat materi pembelajaran dan mengisi latihan-latihan tanpa memahami isi materi lebih jauh.
2. Kurangnya media/alat bantu pembelajaran serta sumber belajar yang menarik.

3. Kurangnya minat belajar pada siswa secara lebih aktif dalam pembelajaran IPA.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil survey dan kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SDN Ampel Kota Serang ditemukan beberapa persoalan yang terdapat pada sekolah tersebut yang tidak dapat dibahas semuanya dalam penelitian ini. Oleh karena itu, permasalahan yang akan diambil dalam penelitian ini dan akan dibahas adalah "kurangnya media/alat bantu serta sumber belajar yang dapat menarik minat belajar siswa secara lebih aktif" disebabkan penggunaan metode pembelajaran IPA belum sesuai dengan hakikat pembelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dirumuskan masalah dari penelitian ini dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses mengembangkan media permainan tradisional engklek untuk meningkatkan pemahaman konsep?
2. Bagaimana kelayakan media permainan tradisional engklek yang digunakan pada pembelajaran IPA?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan

menghasilkan media pembelajaran dengan berbasiskan permainan tradisional engklek. Adapun, secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui prosedur pengembangan permaianan tradisional engkek dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media permainan tradisional dalam meningkatkan pembelajaran IPA.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkandaripengembanganiniadalah:

1. Manfaat teoritis, diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber landasan dalam mengembangkan media pembelajaran serta meningkatkan pemahaman konsep.
2. Manfaat praktis
   a. Bagi siswa diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep serta teori-teori pembelajaran IPA dengan media permainan engklek.
   b. Bagi guru,diharapkan dengan adanya pengembangan media permaianan tradisional engklek bisa mencukupi semua kebutuhan siswa dalam proses belajar sejumlah materi dengan lebih mudah.
   c. Bagi sekolah, diharapkan dengan menerapkan sebuah pengembangan media engklek dapat membantu dalam

memberikan sejumlah referensi dalam pengembangan kualitas pendidikan proses belajar mengajar.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan mengembangkan sebuah produk yaitu Media Pembelajaran dengan menggunakan permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA materi Alat Gerak pada Manusia. Permainan tradisional saat ini dapat dikatakan sudah mulai dilupakan karna tergantikan dengan permainan modern seperti, Playstation (PS), Game online, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu peneliti berusaha melestarikan kembali permainan tradisional dengan media pembelajaran yang akan diharapkan siswa akan mendapatkan pengalaman berharga sekaligus mendapatkan materi pembelajaran yang menarik berbasis permainan tradisional engklek. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam menaikan stimulus belajar yang inovatif dan menyenangkan. Khususnya pada pemahaman konsep pelajaran IPA di sekolah dasar.

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini, penulis menyajikan sistematika penulisan yang diawali dengan pendahuluan hingga penutup. Adapun sistematika penulisannya, penulis gambarkan sebagai berikut:

BAB I; Pendahuluan **berisi**: Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk, Sistematika Penulisan

BAB II; Landasan Teori **berisi**: Deskripsi Teori, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir Produk yang akan Dikembangkan (Rancangan Produk Konseptual.

BAB III; Metodologi Penelitian **berisi**: Metode Penelitian(R&D), Waktu Dan Tempat Penelitian (Waktu Penlitian, Tempat Penelitian), Desain Penelitian (Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Produk, Uji Coba Produk), Intrumen Dan Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data.

BAB IV; Hasil Penelitian **berisi**: Hasil Penelitian, Pengumpulan Data, Pengembangan Produk, Uji Validasi Kualitas Produk, Uji Coba Kualitas Produk, Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V; Simpulan dan Saran **berisi**: Simpulan dan Saran.