BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media secara bahasa berasal dari bahasa latin yang berbentuk jamak "medium". Secara istilah kata media ialah pengantar atau perantara. Menurut Udin S. Winataputra dkk menjabarkan bahwa media adalah wadah dari berbagai informasi/pesan dari pendidik atau sebagai pemberi pesan yang kemudian diteruskan kepada siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang diterima ialah informasi menganai materi pembelajaran yang bertujuan terjadi proses pembelajaran pada peserta didik.

Menurut Heinich dalam buku Cepy Riyana, media adalat alat yang dapat digunakan sebagai tranfer komunikasi. Contoh media menurut Hainich adalah televisi, film, komputer, diagram dan instruktur. Dari beberapa contoh media tersebut diharapkan bisa sebagai alat penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. ⁸

⁶Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenanda Media Group 2010). Hal 204

⁷Udin S. Winataputra. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 1997). Hal 53

⁸Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Kementrian Agama RI 2009), Hal. 9

Selain pengertian media tersebut, terdapat beberapa pengertian menurut para ahli mengenai media yaitu:

- Media merupakan alat teknologi pengantar pesan yang digunakan dalam proses pembelajaran. (Schram, 1977).
- 2) Media yaitu segala bentuk yang berkaitan dalam memberikan sebuah informasi/pesan.(AECT, 1977).
- Media merupakan beberapa jenis yang berada dalam lingkupan siswa yang dapat memunculkan minat pembelajaran siswa. (Gagne,1970).
- 4) Media merupakan berbagai jenis yang dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan yang dapat menumbuhkan kemampuan kognitif, menumbuhkan rasa perhatian, dan keinginan dari peserta didik tersebut dalam belajar. (Miarso,1989).

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli tersebut, dapat diartikan bawa media/alat bantu pembelajaran merupan sebuah alat yang akan mengantarkan sebuah pesan/informasi kepada siswa sebagai penerima pesan. Alat perantara tersebut untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

_

⁹Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, Hal. 10.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua macam ialah perangkat lunak sebagai penerima informasi/pesan dan perangkat keras sebagai alat penyampai pesan. Dengan demikian bisa dikatakan media pembelajaran membutuhkan sebuat alat bantu sebagai menyalur pesan. ¹⁰

Rossi dan Briedle berpendapat bahwa, media pembelajaran ialah alat-alat yang dapat diterapkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Contohnya seperti sebuah video, radio, koran maupun buku. Menurut pendapat Rossi jika alat-alat tesebut digunakan dengan benar dalam pembelajaran maka akan menjadi media pembelajaran yang baik. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely berpendapat bahwa media pembelajaran ialah media yang bukan hanya terpaku oleh sebuah alat namun juga pada manusia itu sendiri yang dapat menjadi sebuah media pengantar pembelajaran.¹¹

Sedangkan menurut Sulastri, berpendapat bahwa media pembelajaran yaitu sebuah perantara yang akan memudahkan dalam tercapainya tujuan proses pembelajaran.¹²

Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, Hal. 11.

¹¹Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenanda Media Group 2010). Hal 204

¹²Sulastri, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran IPS Dalam Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas IV SDIT

Media pembelajaran ialah tempat dari informasi/pesan yang akan diberikan kepada siswa melalui proses pembelajaran dengan tujuan tercapainya pembelajaran yang baik. selanjutnya media pembeljaran akan secara akrif mengembangkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, memahami pelajaran yang dipelajari dan meningkatkan keterampilan peserta didik sesuai dengan bakat yang dimiliki.

c. Ciri dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rohani (dalam musfiqoh) karakteristi umum media pembelajaran diantranya:

- Media pembelajaran biasanya berciri khas dengan sebuah perangkat langsung maupun tidak langsung.
- Media pembelajaran dipakai dalam berlangsungnya hubungan dua arah secara intruksional.
- 3) Media pembelajaran ialah alat yang baik dan benar dalam pembelajaran yang akan memberikan penerangan.
- 4) Media pendidikan berisi pembelajaran yang bersifat mempelajari norma-norma yang berlaku bagi tujuan bidang pendidikan. .¹³

_

Imam Syafi`I, (SKRIPSI, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Banten, 2019). Hal 16

¹³Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustaka Karya, 2012). Hal. 7

Berdasarkan ciri-ciri diatas, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses penyampaian komunikasi intruksional. Hal tersebut akan memberikan kemudahan pemberi pesan/guru dalam menyampaikan informasi kepada penerima pesan/siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik akan memahami pembelajaran dengan mudah dengan menerapkan media pembelajaran. Selain ciri-ciri diatas, media juga memiliki fungsi secara umum diantaranya:

- 1) Memperjelas informasi agar menghindari verbalistis.
- Media berfungsi sebagai penyelesaian sebuah masalah tentang keterbatasan ruang, sempitnya waktu luang, lemahnya tenaga dan daya indra.
- 3) Menumbuhkan sebuah semangat belajar dan komunikasi yang baik antara peserta didik dengan pembelajaran secara langsung.
- Membiasakan siswa belajar dengan mandiri dan menyesuaikan dengan kemampuan serta bakat secara audio, visual maupun kinestetik.
- 5) Memberikan sebuah rangsangan pembelajaran, dan menciptakan pengalaman dan pemikiran yang sama.¹⁴

_

¹⁴Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, Hal. 14.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran diatas, bahwa media pembelajaran secara umum dapat memberikanstimulus belajar kepada siswa sehingga siswa bisa lebih mandiri dan mengasah kemampuannya dalam belajar. Media pembelajaran juga bisa digunakan dalam memberi semangat agar siswa tidak merasakan bosan dan menyatu dengan asal pembelajaran. Dalam menyampaikan pesan guru juga merasakan kegunaanya yaitu memperjelas pesan agar bisa dipahami dan serap bagus oleh siswa. Mengatasi sebuah keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, ini juga akan mempermudah guru dalam mengatasi masalah yang terjadi di tempat pembelajaran.

d. Jenis Media Ditinjau dari Penampilan

Bretz (dalam buku Musfiqon) media pembelajaran terbagi menjadi tiga macam diantaranya:

1) Media Visual

Media visual ialah media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh pendidik dalam berlangsungnya pembelajaran. Media visual berkaitan dengan panca indra khususnya indra penglihatan.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang menggunakan indra pendengaran dalam berlangsungnya pembelajaran, misalnya media dengan menggunakan alat perekam, mendengarkan radio, musik dan lain sebagainya.

3) Media Kinestetik

Media kinestetik merupakan media pembelajaran yang menggunakan gerakan atau sentuhan dari pemberi pesan agar pembelajaran dapat di terima dengan mudah.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam buku *Azhar Arsyad*) media pembelajaran dikelompokan menjadi beberapa jenis dianataranya:

- a) Media berbentuk cetakan
- b) Media berukuran panjang
- c) Media berbentuk transparan
- d) Sebuah rekaman yang dibuat diauditape
- e) Penyajian mini films
- f) Media berbentuk gambar
- g) Alat elektronik seperti laptop/komputer¹⁵

 $^{15}\mathrm{Azhar}$ Arsyad, $Media\ Pembelajaran,\ (Jakarta: Rajawali Pers, 2011). Hal. 10.$

_

Secara garis besar peneliti menarik kesimpulan bahwa media terbagi menjadi 3 jenis yakni media pendengaran, penglihatan dan media pendengaran-penglihatan. Media visual atau yang biasa disebut dengan media yang menggunaka alat indra penglihatan, contohnya media gambar, media peta, diagram dan juga grafik. Media audio atau yang biasa disebut dengan media indra pendengaran, contohnya seperti sebuah radio, piringan hitam/kaset, dan sebuah alat perekam. Sedangkan media kinestetik yaitu media yang menggunakan sentuhan antara guru dan siswanya. Seperti media cetak, rekaman video/film,komputer dan lain sebagainya.

2. Pengertian Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Bermain ialah aktifitas yang dilakukan oleh seorang anak.

Dengan bermain seorang anak akan mendapatkan sebuah pengetahuan baru dan pengalaman yang akan bermanfaat demi masa depannya. Bermain menjadi jembatan dalam proses belajarnya secara informal yang akan memberikan rasa senang, motivasi dan terbiasa bersosialisai. 16

¹⁶Irma Maulidina, *Pengembangan Permainan Engklek Dadu Pada Materi Lingkungan Alam Dan Buatan Mata Pelajaran Ips Kelas Iii Di Sd Muhammadiyah 16 Kota Semarang*, (jurnal pendidikan, Universitas PGRI Semarang), Hal 2

Permainan tradisional ialah permainan yang dilestarikan secara turun temurun yang kemudian berkembang di suatu daerah dengan memadukan unsur nilai budaya dengan tata budaya daerah tersebut. Permainan tradisional memiliki manfaat bagi setiap anak yang memainkanya. Hal ini akan menumbuhkan bakat yang dimilikinya dan menambah kosa kata, mendapatkan pengalaman baru, bersosialisi dengan temannya, mengontrol emosi dan perasakan serta dapat melestarikan kebudayaan tradisional agar tetap lestari.¹⁷

Menurut Kam, Mathur, Kumar dan Canny (dalam Yusep Mulyana) permainan tradisional adalah kebudayaan yang dapat memberikan pengaruh bagi perkembangan jiwa, sosial maupun sifat setiap anak. Permainan tradisional juga sebuah kebudayaan yang dapat mengenalkan ciri khas dari daerah tersbeut. Oleh karena itu, permainan tradisional harus terus dilestarikan agar tetap bisa melestarikan kebudayaan yang dimiliki oleh setiap daerah. 18

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional ialah permainan yang berkembang secara turun temurun. Permainan tradisional akan

¹⁸Yusep Mulyana,Dkk, *Permainan Tradisional* (Bandung: Salam Insan Mulya 2010), Hal 13

¹⁷Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), Hal. 2

memberikan rangsangan bagi perkembangan setiap anak yang memainkannya, membawa kegembiraan dan perperan aktif dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungannya. Hal ini akan memberi pengaruh baik pada setiap anak agar dapat berkembang dengan mahluk sosial lainnya.

b. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Direktorat nilai budaya (dalam Euis) mengemukakan bahwa permainan tradisional terbagi menjadi 3 kelompok, diantaranya:

- a) Permainan tradisional yang memiliki sifat strategis (game of strategi), contohnya permainan galah asin.
- b) Permainan tradisional yang menggunakan kemampuan fisik dalam permainannya (game of physical skill), contohnya seperti permainan bakiak, engklek dan lain sebagainya.
- c) Permainan yang memiliki sifat keberuntungan. (game of change). 19

Berdasarkan jenis permaianan tradisional engklek merupakan bagaian dari permaianan yang mengutamakan kemampuan fisik. Hal ini akan membantu siswa dalam menjaga fisik dan mengetahuai setiap bagian dari fisik yang digunakan. Selain permaianan tradisional engklek, masih terdapat permainan yang sering

¹⁹Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Hal. 3

dimainkan oleh anak-anak, contohnya adalah: permainan bentengan, permainan dogdong, ular tangga, congklak, lojor dan masih banyak yang lainnya.

c. Manfaat Permainan Tradisional

Direktorat nilai budaya (dalam buku Euis Kurniati) mengemukakan bahwa permainan tradisional memiliki nilai budaya yang dapat dilestarikan dan digunakan sebagai media pendidikan bagi anak-anak. Permainan tradisional juga dapat digunakan dalam menumbuhkan rasa persatuan dan kesatuan serta rasa kerjasama akan sesama, disiplin dan sifat jujur.²⁰

Permaianan tradisional mempunyai fungsi bagi perkembangan anak. Permainan tradisional memberikan rangsangan semangat dan kerja tubuh yang lebih baik. Peraturan permainan yang terdapat dalam permainan akan memberikan manfaat bagi otak untuk berfikir memecahkan masalah, kerjasama antar teman dan membuat yang memainkannya merasa bahagia. Hal ini akan berdampak baik bagi perasaan emosional anak, ini akan membantu dalam pembelajaran.

²⁰Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Hal. 3

3. Pengertian Permainan Tradisional Engklek

a. Pengertian Permainan Tradisional Engklek

Permainan engklek atau dalam bahasa aceh "pacih" adalah permainan yang dibawa oleh orang-orang keling yang berasal dari suku hindustan yang kemudian disebarluaskan. Permainan engklek ialah salah satu permainan tradisional yang mengandalkan lompatan dalam permainannya, menggunakan bidang datar/tanah yang di gambar. Menurut Wardani mengungkapkan bahwa permainan tradisional engklek ialah permainan yang digambar di atas tanah ataupun lantai berbentuk persegi.²¹

Permainan engklek ini terdiri dari beberapa kotak yang disusun. Nama lain dari engklek menurut masing masing daerah adalah: cak engkleng (sumsel), setatak (riau) tejak-tejakan (jambi), marsitekka (batak toba). Namun ada tiga jenis yang biasa kita lihat adalah nama Engklek dengan susunan kotak yang membentuk gambar gunung, pesawat dan juga baling-baling.²²

Sukirman Dharmamulya (dalam skripsi Joko Sukono) mengatakan bahwa permaianan tradisional engklek ini dimainkan dengan mengengklek, artinya permainan yang memainkan satu kaki

²²Irman P Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional* (Sumatra Selatan: Dinat Pendidikan, Pemuda, Olahraga Dan Pariwisata 2019), Hal 53

²¹ Wardani, Dani. Permainan Tradisional Yang Mendidik. (Yogyakarta: Pedagogia, 2010). Hal 15

dalam permainannya. Permainan ini tidak memiliki waktu yang mengikat dan bisa dilakukan ditempat manapun dan diwaktu kapanpun. Permainan engklek dapat dimainkan dengan minimal pemain adalah 2 orang, permainan engklek ini juga bersifat perorangan artinya bukan permainan yang bersifat kelompok. .²³

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti menyimpulakan bahwa permainan tradisional engklek yaitu sebuah permainan yang menggunakan lompatan dalam setiap kotaknya, dan mengandalkan kekuatan kaki dalam memainkannya. Permaianan ini juga memiliki sifat perorangan maupun kelompok, yang biasa dimainkan oleh anak perempuan dan juga anak laki-laki

b. Cara Bermain

Winaya (dalam jurnal Asih Suryani) menjelaskan beberapa aturan permainan engklek, diantaranya adalah:

- Permainan engklek dimainkan dengan minimal dua orang atau boleh dimainkan dengan cara berkelompok.
- 2) Sebelum melakukan permainan engklek, terlebih dahulu melakukan hompimpa/ suit untuk menentukan yang pertama bermain.

²³Joko Sukono, *Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Keseimbangan Tubuh Pada Peserta Ekstrakurikuler Sepaktakraw Di Sd Negeri 2 Pandansari Kecamatan Wanayasa Kabupaten Banjarnegara* (SKRIPSI, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, 2019). Hal 14.

- 3) Setelah hompimpa, setiap anak/ pemain harus mempunyai gacuk sebagai alat untuk melempar ke salah satu kotak.
- 4) Kemudian gacuk di lempar kesalah satu kotak/petak
- 5) Melempar gacuk tidak boleh melebihi batas yang telah ditentukan yaitu 50 cm dari kotak pertama, jika melakukan kesalahan atau melebihi batas maka akan dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain selanjutnya.
- 6) Bagi kotak/petak yang diisi oleh gacuk tidak boleh diinjak.
- 7) Selanjutnya pemain memainkan dengan menggunakan satu kaki dan melompat dari satu kotak kekotak yang lainnya tanpa menginjak garis yang telah digambar.
- 8) Bagi gambar kotak yang berpasangan boleh menginjaknya dengan dua kaki.
- 9) Bagi pemain yang menyelesaikan permainan terlebih dahulu selama satu putaran, boleh melempar gacuk dengan membelakangi permainan engklek, yang kemudian akan menjadi rumah atau kekuasaannya.
- 10) Petak yang menjadi rumah pemain boleh diinjak oleh kedua kaki sedangkan pemain yang lain tidak diperbolehkan.
- 11) Pemenang dari permainan engklek ini ditentukan oleh

banyaknya rumah dari pemain tersebut.²⁴

Itulah peraturan-peraturan dari permainan tradisional engklek.

Permainan ini dapat dilakukan perorangan maupun kelompok

dengan tetap mematuhi peraturan yang telah dirancang dan

dijalankan bersama.

c. Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Permainan tradisional engklek mempunyai kegunaan yang dapat dirasakan oleh para pemain, diantaranya adalah:

- Mengasah kemampuan berfikir aktif dalam memecahkan masalah yang terdapat dalam sistem permainan tersebut.
- Memberikan perasaan bahagia dan meningkatkan rasa percaya diri.
- 3) Memberikan rasa bebas
- 4) Menumbuhkan sikap kerjasama dan berani bersosialisasi dengan temannya.
- 5) Melatih sistem gerak kaki yang menjadi tumpuan dalam permainan engklek.
- 6) Melatih keseimbangan tubuh dengan menggunakan satu kaki
- 7) Mengetahui sistem gerak tubuh manusia dengan bermain

²⁴Asih Suryani, *Pete (Permainan Tradisional Engklek) Sebagai Alternatif Metode Pengajaran Matematika Pada Kurikulum 2013*, (Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang), Hal 78.

permainan engklek

8) Melestarikan kebudayaan tradisional khususnya permainan engklek.

Itulah beberapa kegunaan yang dapat dirasakan ketika bermain permainan tradisional engkelek. Permainan tradisional engklek bukan hanya menjadi permainan yang memberikan kesenangan namun juga dapat memberikan pengetahuan yang terkandung dalam permainannya.

d. Keunggulan Permainan Tradisional Engklek

Asolihin (dalam jurnal Asih) berpendapat bahwa permaian tradisional baik dalam tumbuh kembang anak. Permainan engklek mengandung nilai luhur dan filosofis yang bermakna. Permaian ini dapat diartikan sebagai usaha untuk mencapai keberhasilan secara bertahap dalam membangun rumahnya. Hal ini akan memberikan rasa pantang semnagat. Selain itu, permainan engklek memberikan filosofis bahwa usaha yang sungguh-sungguh tidak akan membohongi sebuah keberhasilan.²⁵

 Melatih kemampuan gerak fisik menjadi kuat dengan melakukan gerakan lompat-lompat sesuai dengan peraturan permainan engklek.

²⁵Asih Suryani, *Pete (Permainan Tradisional Engklek) Sebagai Alternatif Metode Pengajaran Matematika Pada Kurikulum 2013*, Hal 79.

- Melatih kemampuan bersosialisasi dan kebersamaan dengan oranglain.
- 3) Melatih kemampuan disiplin dan tertib dalam mengikuti setiap peraturan permainan.
- 4) Melatih pemahaman logika dengan memecahkan masalah yang terdapat dalam kartu pertanyaan.
- 5) Menumbuhkan jiwa kreatif dengan menggunakan benda-benda yang bisa digunakan.

e. Kelemahan Permainan Tradisional Engklek

Permainan tradisional ini juga memiliki kelemahan dalam pembelajaran diantaranya yaitu yang berkaitan dengan sarana dan prasana yuang dimiliki oleh setiap lembaga pendidik yang menunjang proses pembelajaran, yaitu bagi sekolah atau lembaga yang belum mempunyai halaman yang cukup lebar dan memadai akan memberikan kesulitan tersendiri jika jumlah siswanya tidak setara dengan ruang yang tersedia. Siswa yang memiliki jiwa aktif dan susah diatur akan memberikan kesulitan, karena sifat siswa/ anak memiliki sifat keingintahuan yang tinggi sehingga akan memungkinkan anak melihat lebih dekat dan tidak mengikuti perintah, ini akan memberikan waktu yang cukup lama dalam memainkannya.

4. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman merupakan kemampuan yang menjelaskan mengenai situasi dan persoalan yang sedang terjadi. Menurut Novitasi (dalam buku Siti Ruqoyyah), pemahaman dapat juga diartikan sebagai kemampuan dalam mengambil sebuah makna dari suatu konsep. Peserta didik dapat diartikan memahami suatu pembelajaran apabila dapat mengungkapkannya dengan dengan bahasa sendiri bukan bahasa yang diambil dari buku.²⁶

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konsep adalah ide atau pengertian yang dikongkretkan dari suatu peristiawa yang abstrak. Pengertian lain mengenai konsep adalah sebuah gambaran nyata dari sebuah obsek, kejadian, atau hal lain diluar bahasa yang dipakai oleh akal dalam memahami. Pendapat lain menurut Robert MZ Lawang (dalam buku Ahmad Tohardi) mengemukakan bahwa pemahaman merupakan menunjukan sesuatu. Pemahaman yang telah didapatkan dapat digambarkan dalam bentuk seperti simbol atau kata yang kemudian ditunukan dalam sebuah gerakan atau kegiatan kongkrit.²⁷

Pemahaman konsep diatas, peneliti menyimpulakan bawa

²⁶Siti Ruqoyah, Dkk, *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Penelitian Matematika Dengan Microsoft Excel*, (Purwokarta: CV Tre Alea Jacta Pedagogie, ISBN 796423-04781-3-1), Hal 4.

²⁷Ahmad Tohardi, *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial*, (Tanjungpura University Press, 2019), Hal 261

pemahaman adalah kemampuan siswa dalam memahami suatu yang kemudian diungkapkan kembali dalam bentuk nyata dan dapat diterapkan dalam kehidupan siswa sesuai dengan pengetahuan.

5. Pengertian IPA

a. Definisi IPA

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA disebut juga dengan istilah sains. Kata sains menurut bahasa berasal dari Bahasa latin yaitu *Scientia* yaitu "saya tahu". Sedangkan dalam Bahasa inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang memiliki arti pengetahuan. Kata sains selanjutnya berkembang menjadi pembelajaran sosial atau yang dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (nature science) atau dalam bahasa Indonesia biasa kita kenal dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.²⁸

Ilmu Pengetahuan Alam adalah cabang dari sebuah pengetahuan yang berasal dari kejadian alam. IPA kemudian diartikan sebagai sekumpulan pengetahuan mengenai suatu objek dan kejadian alam yang berasal dari sebuah penelitian seorang peneliti dengan menggunakan percobaan secara ilmiah. Pengertian IPA tersebut adalah cabang sebuah ilmuan yang dibuat berdasarkan hasil observasi dan klasifikasi data, kemudian disusun dan disahkan

²⁸Hisbullah, Dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Dasar*,(Makassar: Aksara Timur 2018), Hal 1

dalam bentuk kuantitatif, yang mengaitkan dengan pemikiran yang matematis dan alisis data terhadap kejadian alam. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa IPA adalah ilmu yang memperlajari tentang fenomena alam yang kemudian di gambarkan dalam bentuk nyata, konsep, prinsip dan hukum yang kemudian diuji keasliannya melalui beberapa tahapan proses ilmiah.²⁹

Secara umum, Ilmu Pengetahuan Alam ialah sebuah pengtahuan yang menganalisis tentang sebuah kejadian alam yang didapat dari hasil pemikiran dan obervasi. Kegiatan pembelajaran IPA siswa akan diajarkan mengenai cara mengumpulkan sebuah informasi dilapangan, kemudian dianalisis dan dilakukan percobaan langsung. Dengan demikian IPA adalah pengetahuan yang dihasilkan dari metode khusus.

b. Karakteristik IPA

Ilmu pengetahuan alam memiliki beberapa karakteristik yang membedakan dengan dengan bidang pendidikan yang lain, diantaranya sebagai berikut:.

 IPA mengandung arti secara ilmiah yaitu berarti kebenaran, ilmu dalam IPA dapat dibenarkan kembali oleh berbagai orang dengan menerapkan kembali metode ilmiah yang sebelumnya ditemukan

.

²⁹Hisbullah, Dkk, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Dasar, Hal 1

- dan diterapkan oleh penemunya.
- 2. IPA adalah sekumpulan pengetahuan yang tersususun, dan dalam penggunaan secara umum terbatas pada kejadian-kejadian alam.
- 3. IPA adalah ilmu yang didapatkan dengan menggunakan teori kemudian dirangkai dengan langkah khusus, yaitu dengan menggunakan langkah pengamatan, penelitian, penyimpulan, menyusun teori, penelitian dan pengamatan kembali yang kemudian akan mengikat dari satu ke yang lainnya.
- 4. IPA adalah serangkaian konsepan yang saling mengikat dengan bagian-bagian yang berhubungan dalam penelitian yang kemudia akan diproses lebih lanjut.
- 5. IPA memiliki empat unsur, antaranya adalah produk, proses, penerapan, dan sikap.³⁰

Berdasarkan karakteristik IPA diatas, peneliti memberikan simpulan bahwa IPA ialah ilmu pengetahuan yang akan mempelajari fakta-fakta secara sistematis dalam mengumpulkan ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan alam ialah ilmu yang secara teoristis didapatkan dengan langkah khusus. Namun akan dibuktikan kembali dengan langkah-langkah yang sebelumnya digunakan oleh penemunya.

-

³⁰Hisbullah, Dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Dasar*, Hal 2

c. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA secara khusus menurut KTSP Depdiknas sebagai berikut:

- Memberikan rasa yakin terhadap TYME tentang kebesarannya dengan berdasarkan keindahan yang dirasakan, keberadaan dan ketentuaan alam ciptaannya.
- Mengembangkan ilmu pengetahuan dan keilmuan teori-teori IPA yang akan berguna bagi keseharian.
- Menumbuhkan rasa keingintahuan, menumbuhkan kepribadian yang positif serta hubungan yang saling berkaitan dengan teknologi, lingkungan dan manusia.
- Menumbuhkan kemampuan dalam mengamati alam sekitar dan berusaha memecahkan permasalah dan memutuskan permasalahan.
- Memberikan kesadaran dalam menjaga kelestarian alam dan menjaga lingkungan yang diciptakan Tuhan.
- 6. Mendapatkan pengalaman, ilmu pengetahauan dan pembelajaran IPA yang akan dilanjurkan kejenjang pendidikan selanjutnya.³¹ Berdasarkan teori yang telah dipaparkan diatas, bahwa

³¹Putri Sutarniyati, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Pada Pelajaran Ipa Kelas V, (Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Edisi 34 Tahun ke-5 2016). Hal. 2

pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang mempelajari fakta yang ada dengan menggunakan metode dan sikap ilmiah dalam mempelajarinya. IPA memiliki peranan yang sangat penting serta manfaat yang dapat dirasakan oleh peneliti khususnya siswa sekolah dasar sebagai penerus generasi bangsa.

6. Materi Gerak Tubuh Manusia

a. Tulang/rangka

Rangka manusia adalah salah satu alat gerak yang berperan penting dalam susunan gerak manusia. Tulang akan begerak jika digerakan oleh otot. Tulang manusia temasuk dalam alat gerak pasif dikarnakan tulang hanya akan bergerak jika terjadi pergerakan yang dilakukan oleh otot. otot adalah alat gerak aktif yang akan menggerakan seluruh anggota tubuh manusia. Susunan yang terdapat dalam tulang adalah kalsium yang merekat dengan garam dan kolagen. Tulang dapat tejadi kelainan jika terjadi infeksi sejak lahir, dan asupan nutrisi yang kurang baik.

b. Fungsi rangka pada manusia

Kegunaan utama yang terdapat pada alat gerak mausia diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Rangka berfunsi sebagai penopang tubuh manusia
- 2) Rangka berfungsi sebagai penyanggan anggota tubuh.

- 3) Rangka berfungsi sebagai melekatnya otot-otot rangka didalam tubuh.
- 4) Melindungi bagian-bagian penting yang terdapat dalam tubuh
- 5) Menjadi tempat terbentuknya sel darah merah pada tubuh
- 6) Menjadi alat gerak pasif.

c. Bagian – bagian anggota gerak

Bagian gerak tubuh manusia terbagi menjadi dua macam yaitu bagian gerak bawah dan bagian gerak atas, diantaranya sebagai berikut:

1) Bagian gerak atas

Bagian gerak atas terdiri dari bagian tangan kanan kekiri, yang terdiri dari lengan atas, hasta, pengupil, telapak tangan, pergelangan tangan, jari jari tangan.

2) Bagian gerak bawah

Bagian gerak bawah terdiri dari atas pinggul sampai pada bagian kaki bawah, diantara adalah: selangka, lutut, betis, tulang kering, pergelangan kaki, jari kaki, dan telapak kaki.³²

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu adalah hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti namun dengan konteks judul yang berbeda dan

³²Pariang Sonang Siregar, *Pembelajaran IPA Disekolah Dasar* (Yogyakarta: CV Budi Utama 2017), Hal 210-218.

metode yang berbeda. Penelitian ini akan menjadi referensi dan perbandingan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang sudah dilakukan bahwasannya penelitian ini memiliki kemenarikan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Hal ini akan memberikan wawasan tentang penelitian dengan menggunakan permainan tradisional engklek ini. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan diantaranya:

1. Penelitian oleh Alifah Kusumaningsih dalam jurnalnya menyatakan bahwa dalam penelitiannya memiliki perbedaan yang meningkat dengan hasil belajar menggunakan permainan engklek dengan menggunakan pembelajaran biasa. Permaianan tradisional engklek dalam penelitian ini menjelaskan bahwa metode ini cukup efektif dalam pembelajaran IPA, ini dibuktikan dengan hasil penelitian dengan meningkatnya 79% dalam kategori sedang membuat siswa mejadi aktif belajar. Selain dalam meningkatkan hasil belajar IPA dalam penelitian ini juga peneliti berusaha menaikan minat serta motivais belajar siswa dan dapat melestarikan kembali permainan Dalam penelitian tradisional.³³ yang dilakukan oleh Alifah Kusumaningsih dalam jurnalnya memiliki kesamaan dengan penelitian ini, bahwasannya penelitian ini menggunakan permainan tradisional

³³Alifah 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 9

engklek sebagai media pembelajaran. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan dalam penelitian kali ini menggunakan Penelitian dan Pengembangan.

2. Penelitian oleh Fadli dalam Skripsinya menyatakan bahwa dalam penelitiannya yang berjudul "Paklek Francis" dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran berbicara bahasa prancis. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa hasil validasi materi mencapai nilai skor akhir 69 dalam kategori baik. Sedangkan hasil validasi media mencapai nilai skor akhir 59 dalam kategori sangat baik. Serta dalam tanggapan siswa penelitian ini juga mendapatkan nilai skor akhir 64,98 dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa dalam penelitian ini permainan engklek/paklek ini dapat digunakan dalam pembelajaran dengan cukup eektif disekolah dasar.³⁴ Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fadli, memiliki kesamaan yaitu menggunakan permainan tradisional engklek dan menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu dalam meningkatkan hasil belajar yang diteliti. Penelitian ini meneliti dalam meningkatkan hasil belajar prancis bukan

³⁴Fadli, *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 72

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

3. Penelitian oleh Irma Maulidina dalam jurnalnya mengatakan dalam penelitiannya menggunakan permainan tradisional engklek dadu menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang terlihat dari hasil belajar pembelajaran IPS sebelum dan sesudah belajar menggunakan produk tersebut. Hal ini ditunjukan dengan adanya hasil penelitian yang menjelaskan bahwa dalam analisis uji-t yaitu 4,1135 disebut dengan thitung. Sedangkan dalam hasil analisis dengan menggunakan t-tabel dengan taraf signifikan yaitu 5%. Perhitungan menggunakan interpolasi mendapatkan hasil yaitu 2,81. Hal ini bisa disimpulkan bahwa t-hitung>t-tabel, atau bisa dikatakan juga penelitian menjelaskan adanya keberhasilan pembelajaran IPS materi alam buatan kelas III dengan menggunakan permainan engklek dadu dikatakan optimal.³⁵ Dalam penelitian yang dilakukan oleh Irma Maulidina, memiliki kesamaan yaitu menggunakan permainan tradisional engklek serta menggunakan penelitian dan pengembangan dalam metode penelitian. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar yang diteliti. Penelitian ini meningkatkan hasil belajar IPS bukan meningkatkan hasil belajar IPA.

³⁵Irma Maulidina, *Pengembangan Permainan Engklek Dadu Pada Materi Lingkungan Alam Dan Buatan Mata Pelajaran Ips Kelas III Di Sd Muhammadiyah 16 Kota Semarang*, (Jurnal Pendidikan, Universitas Pgri Semarang). Hal 1

4. Penelitian oleh Joko Sukono dalam Skripsinya mengatakan bahwa dalam penelitiannya permainan tradisional engklek dalam pembelajaran olahraga khususnya permainan sepak takraw dikatakan optimal dan memberikan pengaruh positif terhadap kekuatan dan keseimbangan siswa disekolah dasar. Hal ini dijelaskan dalam penelitian bahwa nilai akhir posttest sebanyak 2,81 dari hasil pretest sebelumnya sebanyak 2,54, dan hasil mean difference mendapatkan hasil akhir sebanyak 0,27. Hal ini menjelaskan bahwa permaian engklek dalam pembelajaran sepaktakraw memberikan pengaruh yang optimal.³⁶ Dalam penelitian yang dilakukan oleh Joko Sukono memiliki persamaan yaitu menggunakan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran dan menggunakan penelitian dan pengembangan dalam metode penelitian. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar yang diteliti, dalam penelitian ini hasil belajar yang diteliti yaitu pelajaran olahraga, bukanlah pembelajaran IPA.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran adalah tempat dari materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada penerima pesan, dengan tujuan tercapainya pembelajaran dengan baik. Kemudian media pembelajaran akan beperan

³⁶Joko Sukono, *Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Keseimbangan Tubuh Pada Peserta Ekstrakurikuler Sepaktakraw Di Sd Negeri 2 Pandansari Kecamatan Wanayasa Kabupaten Banjarnegara*, (SKRIPSIPendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan JasmaniFakultas Ilmu KeolahragaanUniversitas Negeri Yogyakarta2019)

pada kemampuan dan pemahaman siswa melalui permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dikarnakan akan memberikan pengaruh rasa senang dan inovatif dengan menggabungkan materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut akan membantu proses perkembangan peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengatahuan yang menerapkan proses penelitian dalam pembelajarannya. Dalam materi sistem gerak pada manusia peneliti mencoba memberikan media pembelajaran yang berbeda dengan menghubungkan secara langsung dengan sistem gerak yang dipakai dengan permainan tradisional engklek yang menggunakan kaki dalam permainannya. Media permainan engklek akan memberi sebuah kesempatan pada siswa dalam menaikan stimulus minat belajar. Media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif tentunya akan memberikan rasa ketertarikan dan motivasi dalam belajar IPA khususnya pada pemahaman konsep pelajaran IPA di sekolah dasar. Dalam mengatasi kondisi tersebut peneliti mengambil tindakan untuk mencari solusi dengan mengembangkan media pembelajaran (R&D).Berdasarkan analisis atau pengamatan peneliti dilapangan maka peneliti merekomendasikan "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permaianan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA."