

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangatlah penting bagi setiap anak bahkan setiap anak perlu mengenyam pendidikan. Pendidikan sendiri adalah segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan (Suparlan Suhartono dalam Sugini, 2019). Pendidikan berlangsung di segala jenis, bentuk, dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong pertumbuhan segala potensi yang ada dalam diri individu. Sedangkan menurut Anas Salahudin dalam (Sugini, 2019) pendidikan adalah usaha sadar pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin), baik oleh orang lain maupun oleh dirinya sendiri, dalam arti tuntunan agar anak didik memiliki kemerdekaan berpikir, merasa, berbicara, dan bertindak, serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku kehidupan sehari-hari. Selain itu Pendidikan adalah penentuan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan yang dapat digunakan untuk informasi sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup (Rahmawati dkk, 2019). Berdasarkan pengertian pendidikan menurut beberapa ahli diatas pendidikan adalah usaha mendorong sebuah potensi untuk proses pendewasaan dalam pendidikan guna meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan perlu karena pada usia anak sekolah dasar mereka masih bisa di arahkan dengan baik demi menyongsong masa depan mereka.

Salah satu jenjang pendidikan yang ada di Indonesia adalah pendidikan sekolah dasar.

Pada usia sekolah dasar, peserta didik lebih senang pada pembelajaran yang sifatnya bermain atau hal-hal konkret. Seperti yang dikemukakan oleh Piaget (Fitriana, 2018) perkembangan peserta didik dibagi menjadi empat tahap yaitu (1) tahap sensori motorik, (2) tahap praoperasional, (3) tahap operasional konkret dan (4) tahap operasional formal. Dalam teori piaget (dalam Mukhlis a h AM 2015) usia sekolah dasar termasuk kedalam tahap operasional konkret karena salah satu cirinya yaitu memahami hal-hal yang bersifat konkret. Mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik dapat dilakukan dengan cara menggunakan benda-benda nyata atau menggunakan alat peraga dalam suatu proses pembelajaran salah satunya dengan penggunaan alat peraga pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah pembelajaran dengan permainan. Pitadjeng (dalam Budi Adi Prayogo 2017) menjelaskan bahwa “Dunia anak tidak terlepas dari permainan. Permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak”. Dengan sesuatu yang menyenangkan ini peserta didik diharapkan dapat tertarik dan berminat untuk terus mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Hurlock (dalam Budi Adi Prayogo 2017) menyatakan akhir masa anak-anak mulai umur 6 tahun sampai mengalami pubertas sering disebut usia bermain, disebut demikian karena luasnya minat dan kegiatan bermain. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan permainan

sebagai cara maupun alat penyampaiannya akan dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru sering menghadapi berbagai kendala ketika guru sedang menyampaikan materi ajar kepada siswa. Menurut (Murni, 2020) Kendala ini salah satunya disebabkan bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi masih tidak menggunakan media maupun alat peraga menimbulkan kurang minatnya siswa dalam proses belajar sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar itu sendiri merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang setelah melakukan tindakan pada orang tersebut dan perubahan yang terjadi dapat diukur dan diamati dari keterampilan, pengetahuan dan sikap adapun pendapat menurut para ahli, menurut Mulyasa dalam (Tethool dkk, 2021) hasil belajar adalah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Sedangkan menurut (Tethool dkk, 2021) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat kita simpulkan hasil belajar adalah tingkah laku yang dapat kita amati dari keterampilan pengetahuan ataupun sikap untuk merefleksikan sebuah hasil dalam proses pembelajar melalui ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotor.

Hasil belajar dari ranah psikomotor yang dikemukakan oleh Simpson dalam (Djazari & Sagoro, 2011) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar metode ceramah dan pembelajaran yang tidak menggunakan media maupun alat peraga dalam menunjang pembelajaran, mengakibatkan siswa kurang minatnya terhadap pembelajaran permainan tradisional mengakibatkan hasil belajar siswa menurun..

Menurut Euis Kurniati (2016:2) permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Beberapa permainan tradisional menurut Nazarullail dkk dalam (Maula dkk, 2021) yaitu pertama permainan untuk mengembangkan aspek sosial, yaitu Benteng, Petak Umpet, Gobak sodor, Cublek-cublek suweng. Kedua permainan untuk perkembangan motorik anak yaitu engklek, lompat tali. Ketiga permainan untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak yaitu dam-daman. Beberapa permainan tersebut memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak-anak. Permainan yang biasa dilakukan di Sekolah dasar yaitu gobak sodor dan lompat tali.

Menurut Keen Achroni dalam (Kurniansyah & Kumaat, 2021) Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang sangat populer di

kalangan anak-anak pada era 80-an. Permainan ini bisa dilakukan minimal 3 anak. Permainan ini biasa dilakukan dengan melompat dari yang rendah hingga tinggi. Dalam kegiatan lompat tali kita sebaiknya mengajari anak untuk melompat dengan baik benar agar tidak terjadi cedera. Banyaknya manfaat yang didapat dari bermain lompat tali diantaranya memberikan kegembiraan pada anak, melatih semangat kerja keras anak, melatih kecermatan anak, melatih motorik kasar anak, melatih keberanian anak dan mengasah kemampuan anak untuk mengambil keputusan, menciptakan emosi positif bagi anak, menjadi media untuk anak menjadi sosialis dan membangun sportifitas anak (Keen Achroni dalam (Lestari, 2019). Bermain lompat tali akan membuat anak merasa senang terlebih bermainnya dilakukan bersama dengan banyak teman-temannya.

Permainan lompat tali ini biasa dimainkan oleh beberapa anak menggunakan karet yang dirangkai menjadi tali. Untuk mempermudah anak maka dibuatlah alat peraga Lompat Tali Praktis (LOMTALIS). Alat peraga LOMTALIS ini juga sudah tervalidasi dan sudah mendapat Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dengan nomor EC00202202433. Hal tersebut dapat dibuktikan pada lampiran halaman 207. LOMTALIS itu sendiri adalah alat yang digunakan dalam permainan lompat tali secara praktis. Sesuai dengan namanya LOMTALIS merupakan alat permainan olahraga lompat tali yang dimodifikasi agar mudah dibawa serta dapat disimpan di saku. Selain itu, LOMTALIS juga dapat mempermudah anak dalam bermain lompat tali bahkan dapat mengefisienkan waktu sehingga anak tidak perlu membuat alat (merangkai karet gelang) terlebih dahulu saat akan bermain.

Berdasarkan hasil observasi pada studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 10 Januari-10 Juni 2022 di Sekolah Dasar Negeri 2 Senden Mungkid pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan materi bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional dan diperoleh informasi bahwa KKM pada pembelajaran tersebut adalah 70. Dari KKM 70 yang ditentukan terdapat siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa masih rendah. Terbukti 16 siswa tidak memperhatikan pembelajaran guru. Terlihat saat proses pembelajaran guru sering meninggalkan muridnya dengan hanya memberi tugas, guru mengajar tidak sesuai RPP, guru memberikan pembelajaran kepada siswa hanya untuk mencatat materi, guru mengajar tanpa menggunakan alat peraga pada pembelajaran yang menggunakan alat peraga, anak bermain sendiri dan berbicara sendiri saat guru sedang menjelaskan materi apabila diberi pertanyaan hanya diam saja meskipun sebenarnya belum memahami materinya, guru kurang kreatif dalam menarik perhatian pada saat pembelajaran sehingga anak menjadi bosan. Dalam pembelajaran juga belum digunakannya alat peraga maupun permainan edukatif yang mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah yang dapat mengasah kecerdasan peserta didik. Kenyataannya yang ada di lapangan bahwa saat ini ada 6 siswa yang masih kesulitan mempelajari dan menyelesaikan soal terkait materi pembelajaran permainan tradisional, tidak sesuai dengan yang diharapkan guru. Oleh karena itu, diperlukan alternatif solusi untuk mendukung pembelajaran di kelas serta

untuk menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran tidak terasa membosankan bagi peserta didik dan terciptanya suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut untuk mengetahui “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pembelajaran Permainan Tradisional Melalui Alat Peraga LOMTALIS Siswa Kelas 3 Sd Negeri Senden 2 Mungkid”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka ditemukan identifikasi masalah diantaranya:

1. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dalam kelas.
2. Hasil belajar siswa pada permainan tradisional terbilang rendah, hal ini dikarenakan keterbatasan penggunaan alat peraga yang ada di sekolah
3. Kegiatan belajar mengajar masih terbatas menggunakan model pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional (kurang bervariasi).

C. Pembatasan Masalah

Banyaknya faktor yang menyebabkan hasil belajar dengan materi pembelajaran permainan tradisional masih rendah. Tidak mungkin semua faktor penyebab rendahnya hasil belajar dapat diteliti dalam satu buah penelitian. Dalam penelitian Tindakan Kelas ini, penelitian hanya akan berfokus pada rendahnya hasil belajar psikomotor, kognitif dan penerapan penggunaan alat peraga LOMTALIS pada materi pembelajaran permainan tradisional

menggunakan alat peraga LOMTALIS bagi siswa kelas 3 Sd Negeri Senden 2 Mungkid.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran permainan tradisional melalui alat peraga LOMTALIS siswa kelas 3 SD Negeri Senden 2 Mungkid?
- 2 Bagaimana Penerapan alat peraga LOMTALIS pada materi pembelajaran permainan tradisional di kelas 3 SD Negeri Senden 2 Mungkid?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pembelajaran permainan tradisional melalui alat peraga LOMTALIS siswa kelas 3 SD Negeri Senden 2 Mungkid.
2. Untuk mengetahui penerapan alat peraga LOMTALIS pada materi pembelajaran permainan tradisional bagi siswa di kelas 3 SD Negeri Senden 2 Mungkid

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pembelajaran permainan tradisional lompat tali melalui alat peraga LOMTALIS

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang permainan tradisional lompat tali pada siswa Sekolah Dasar Negeri Senden 2 Mungkid melalui alat peraga LOMTALIS

c. Bagi anak didik

Anak didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan menggunakan alat peraga LOMTALIS.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran dengan alat peraga pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan dalam kelincahan, keseimbangan, kelenturan serta berdaya tahan melalui permainan tradisional lompat tali