

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan istilah proses pembelajaran serta sarana untuk menambah pengetahuan dan keterampilan bagi manusia. Istilah pendidikan juga sering didefinisikan sebagai salah satu usaha sadar dan dilakukan secara sistematis untuk mewujudkan suasana belajar mengajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya, (Hidayat, A., & Machali, 2012). Pendidikan hadir agar seseorang bisa memiliki kecerdasan, kepribadian, akhlak yang mulia, kekuatan spiritual, serta keterlampilan yang bermanfaat.

Di dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, keterampilan, serta akhlak yang mulia untuk dirinya, bangsa, masyarakat, serta negara. Berdasarkan Undang-Undang tersebut maka pendidikan dilakukan agar peserta didik mampu mengembangkan keterampilan yang ada pada dirinya. Dalam hal ini guru berperan sebagai pembimbing dan ikut berperan dalam usaha mengembangkan keterampilan yang ada pada peserta didik, (Sundari, 2017).

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini mereka bermain dengan permainan berbasis teknologi yang berasal dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia, bahkan tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya, bisa juga untuk menyehatkan badan bisa juga permainan tradisional juga sebagai sarana olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang extra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan di

rangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan dan keluasan wawasan melalui permainan tradisional. Bahwa sesungguhnya permainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasarmaupun halus.

Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Pada umumnya, permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain, hal itu sangat berbeda pola permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu di pentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya permainan modern berbentuk permianan individual dimana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman - temannya. Sekalipun permainan modern dimainkan oleh dua anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya anak akan fokus pada permainan yang ada di hadapannya. Permianan modern cenderung bersifat agresif, sehingga tidak mustahil anak bersifat agresif karena pengaruh dari permainan ini.

Meskipun permainan tradisional sudah jarang ditemukan, masih ada beberapa anak Indonesia di daerah - daerah terpencil yang memainkan permainan tradisional. Bahkan, permainan tradisional juga di gunakan olah para psikolog sebagai terapi pengembangan kecerdasan anak. Pada umumnya di daerah perkotaan banyak anak yang tidak mengenal permainan tradisional, mereka lebih memilih permianan yang modern, mungkin karena lebih mudah dijumpai dan mudah dimainkan daripada permainan tradisional. Alasan lainnya dilihat daripertumbuhan perekonomian di kota semakin lama semakin meningkat, jadi orangtua lebih suka membelikan permainan modern daripada mengenalkan permainan tradisional.

Perkembangan teknologi memang memperngaruhi lunturnya permainan tradisional dalam kehidupan anak-anak apalagi setelah adanya jaringan internet yang menyebabkan anak-anak semakin meninggalkan permianan tradisional, saat ini tidak sedikit anak-anak yang memnafatkan jaringan internet hanya untuk bermain game online bahkan sampai tidak mengenal waktu, tidak hanya menyingkirkan permainan tradisional tapi juga membuat anak lebih malas untuk belajar. Kebanyakan anak-anak usia SD pun keranjingan bermain game online dan dikhawatirkan akan berpengaruh dalam motivasi belajar mereka. Bahkan bisa

terjadi penyalahgunaan jaringan internet dengan melihat situs yang tidak mendidik jika tanpa pengawasan orang tua.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sangat mudah ditemukan dan mudah dimainkan karena bahan yang diperlukan untuk membuat permainan tradisional sangat mudah di temukan di sekeliling kita misalnya permainan boy-boyan, lompat tali, petak umpet, dan masih banyak yang lainnya permainan yang tidak mengeluarkan biaya sedikitpun, manfaat dari permainan tersebut juga baik untuk kecerdasan dan kemampuan pada anak usia dini.

Dalam konteks ini penelitian memiliki fakta dilapangan bahwa pembelajaran permainan tradisional di sekolah khususnya di Sekolah Dasar permainan tradisional jarang dikenalkan. Jika dikenalkan pun guru hanya menginstruksikan siswanya untuk bermain permainan tradisional tanpa adanya suatu interaksi dalam suatu proses pembelajaran. Dalam hal lain permainan tradisional hanya dimainkan oleh siswa yang mengenal permainan tradisional, sedangkan siswa tidak tahu seakan-akan tidak tergalinya kemampuannya begitupun dengan siswa perempuan jarang bermain di lapangan terbuka dengan waktu yang lama sehingga kurang menguasai permainan yang melibatkan gerak.

Untuk itu permainan tradisional ini harus dikenalkan kepada siswa agar mereka mengenal permainan tradisional yang merupakan bagian dari kearifan lokal, apalagi jika permainan ini dijadikan bagian dari proses pembelajaran maka akan lebih menarik bagi siswa. Jika permainan tradisional ini dijadikan bagian dari kegiatan pembelajaran maka permainan tersebut dapat di modifikasi, baik peraturan dalam permainan, alat yang digunakan, dan jumlah pemainnya. Apabila permainan sudah dimodifikasi maka siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran agar mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Untuk mencapai hasil belajar, dituntut berbagai kemampuan dan kesiapan belajar baik secara psikologis dan psikologis dari individu yang belajar, antara lain kondisi fisik yang pada umumnya dapat meningkatkan kemampuan gerak, kondisi psikologis yang meliputi sikap yang positif dan motivasi yang kuat agar dapat membantu anak dalam mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut menambah bobot pada argumen bahwa proses kognitif implisit cenderung mempengaruhi aktivitas fisik. (Rahmat, 2021) menemukan bahwa perbedaan antara motif implisit

dan eksplisit secara negatif terkait dengan kesejahteraan subjektif dan bahwa perbedaan tersebut terkait dengan penurunan kekuatan kehendak. Selanjutnya, (Suardi, 2018) menunjukkan bahwa individu yang memiliki perbedaan besar antara motif implisit dan eksplisit membutuhkan tingkat pengaturan diri yang lebih tinggi untuk tindakan atau keputusan tertentu.

(Riniwati, 2016), menyinggung adanya pendekatan sistem ganda pada motivasi, sebuah ide yang telah diteruskan oleh orang lain. (Strack, F., & Deutsch, 2004), misalnya, secara definitif menguraikan model proses ganda untuk menjelaskan perilaku menurut dua sistem pemrosesan. Model impulsif mereka menunjukkan bahwa sistem impulsif dan reflektif memengaruhi perilaku secara berbeda dan perilaku tersebut sering diatur oleh kompatibilitas antara kedua sistem ini. Lebih khusus, Strack dan Deutsch menunjukkan bahwa ada implikasi perilaku dan motivasi yang signifikan yang berasal dari hubungan antagonis dan kolaboratif antara proses reflektif dan impulsif.

Dalam pembelajaran permainan tradisional anak juga harus bisa melakukan gerakan yang diinstruksikan oleh guru supaya bisa mengerti dan mempraktikkan di luar sekolah. Bermain dapat dimanfaatkan untuk relaksasi dan hiburan tanpa ada dampak pada tujuan pendidikan. Seperti halnya olahraga, awalnya muncul bukan diarahkan untuk kepentingan pendidikan. Permainan tradisional di Sekolah Dasar telah menjadi bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan maksud untuk mengubah perilaku peserta didik. Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Dengan menggunakan permainan tradisional dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar berkelompok. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan. Permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal yang perlu dikeanalkan kepada generasi masa

kini khususnya siswa, agar permainan tradisional tidak semakin menguap dengan adanya perubahan teknologi. Siswa pun harus mencintai budayanya sendiri yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggalnya, karena kalau bukan kita yang mengenalkan siapa lagi yang akan melestarikan kearifan local yang kita miliki. Kita bisa pengenalannya melalui proses pembelajaran.

Dalam proses mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpamelupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar (Hamalik, 2009).

Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu , (Sasonohardjo, 2002).

(Falahudin, 2014), Motivasi ditafsirkan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan atau mekanisme dorongan psikologis seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai kesuksesan tertentu sesuai dengan yang diinginkan. Wuitt, W. (2001) mengatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan.

Menurut (Sudarman, 2004), untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut: a). kuatnya kemauan untuk berbuat. b). Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar. c). kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain. d). Ketekunan dalam mengerjakan

tugas. Sedangkan menurut (Sardiman, 2001), motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri seseorang itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar dirinya (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki seseorang akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya.

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa. (Sardiman, 2011), mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, menuntun arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi arah, dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya, menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut, motivasi diperlukan dalam menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa..

Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang perlu diabaikan. Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dll. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika

setiap pembelajaran telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Sesungguhnya betapa banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan (Febrita, Y., & Ulfah, 2019.).

Berkaitan dengan hal tersebut yang lebih banyak melakukan aktivitas dalam mengembangkan keterampilan adalah siswa itu sendiri, guru sebagai pembimbing yang merencanakan segala kegiatan yang akan menunjang peserta didik untuk mengembangkan keterampilannya, (Sopian, 2016). Salah satu keterampilan yang harus dikembangkan oleh peserta didik adalah keterampilan membaca. Membaca merupakan salah satu keterampilan yang paling esensial yang perlu dikuasai oleh peserta didik pada aktivitas belajar mereka (Hasanah, A., & Lena, 2021). Kemampuan membaca bagi peserta didik dipandang sebagai penentu keberhasilan dalam aktifitas belajarnya selama di sekolah, (Sari, E. I., Wiarsih, C., & Bramasta, 2021). Hal tersebut disebabkan karena seluruh materi pelajaran di sekolah menuntut pemahaman konsep dan teori yang dapat dipahami melalui aktifitas membaca. Kemampuan membaca yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh besar pada keberhasilannya dalam proses pembelajaran. Begitu pula sebaliknya, jika kemampuan membaca peserta didik buruk maka akan menjadi faktor penghambat dalam keberhasilan belajar mereka.

Kemampuan membaca di kelas awal sangat berperan penting sebagai pondasi atau dasar penentu keberhasilan dalam kegiatan belajar peserta didik (USAID, 2014) Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat (2016) yang mengatakan bahwa “membaca dikatakan sebagai jantung pendidikan”, sebab hampir seluruh kegiatan akademis selalu melibatkan kegiatan membaca. Oleh karena itu maka tidak heran jika membaca dianggap sebagai salah satu penentu keberhasilan belajar peserta didik. Namun pada kenyataannya tidak semua peserta didik mampu membaca dengan lancar. Hasil survey yang dilakukan USAID Amerika Ed Data II RTI Internasional bekerjasama dengan Kemendikbud, Kemenag dan Myriad Research tentang penilaian kemampuan membaca peserta didik kelas awal dan Potret

Efektivitas pengelolaan Sekolah (SSME) di Indonesia pada tahun 2013-2014 yang dilakukan pada 4.800 peserta didik kelas 2 di 400 SD/MI dengan pembagian merata antara peserta didik laki-laki dan perempuan di empat wilayah yakni Sumatera, Jawa-bali, Kalimantan-Sulawesi dan Maluku-Nusa Tenggara-Papua (MNP) menunjukkan bahwa baru 48% peserta didik yang fasih membaca dan memahami apa yang dibacanya. Sementara itu 5,9% dari seluruh peserta didik kelas 2 SD/MI di Indonesia masuk dalam kategori Rendah (belum dapat membaca) (USAID, 2014). Adapun masalah yang dihadapi dalam kemampuan membaca selain belum mengenal huruf dengan baik diantaranya adalah kesulitan merangkai huruf menjadi kata dan masih terbata-bata dalam mengeja ketika membaca.

Masalah kesulitan membaca pada peserta didik tidak boleh dipandang remeh karena membaca merupakan suatu proses yang tidak hanya mengucapkan tulisan saja tetapi juga melibatkan berbagai aktifitas visual, berfikir, psikolinguistik dan metakognitif (Rafika, Roihan, A., Sunarya, 2020). Kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi serta sebagai modal utama untuk membuka jendela masa depan dan sebuah langkah awal menguasai ilmu pengetahuan, (Permatasari, 2015). Jika peserta didik pada kelas rendah tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka akan mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Oleh karena itu, peserta didik harus belajar membaca agar dapat membaca untuk belajar. Sebagai keterampilan yang mendasari keterampilan berikutnya maka keterampilan membaca dipandang sangat perlu diperhatikan.

Membaca merupakan sebuah proses menterjemahkan atau mengartikan simbol-simbol tulisan kedalam bunyi atau suara. Adapun pembelajaran membaca di Sekolah Dasar terdiri dari dua bagian, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut, (Janawati, 2020). Membaca permulaan adalah tahap pembelajaran, membaca untuk mengembangkan ketrampilan dasar membaca, (Yuliana, 2017). Ketrampilan ini mencakup ketrampilan mengenal huruf, membaca kata, serta membaca kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang wajar secara lancar akan tetapi tidak ditekankan pada pemahaman isinya karena pemahaman isi akan dilaksanakan dan ditekankan pada tahap membaca selanjutnya pada kelas yang lebih tinggi, (Ningtyas, 2014).

Pada pembelajaran tahap awal membaca permulaan khususnya pada pengenalan bentuk huruf, membaca huruf, menirukan atau membaca urutan suku kata, serta membaca kata sederhana, tidak sedikit guru yang kesulitan menerapkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didiknya, masih banyak guru menggunakan media yang kurang tepat ataupun media yang digunakan masih bergantung dengan cara lama (mengeja), dan selain itu metode pada saat proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini teridentifikasi dari kurangnya guru dalam melibatkan anak pada saat proses pembelajaran serta pada umumnya ketika guru menyampaikan materi pengenalan huruf peserta didik hanya ditugaskan menuliskannya di buku tulis atau di papan tulis tanpa menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga hasil belajar yang didapatkan kurang memuaskan dan peserta didik cenderung lambat untuk bisa mengenal huruf dan melafalkannya serta merangkainya untuk menjadi suku kata dan kata sederhana yang memiliki arti.

Kondisi yang dipaparkan pada uraian di atas merupakan salah satu faktor penyebab kurangnya kemampuan membaca, karena stimulasi yang diberikan pada anak belum tepat dalam penerapan pada saat pembelajaran. Sehingga adanya alternatif untuk mengatasi masalah tersebut tentunya dengan bahan ajar yang menarik bagi peserta didik, salah satunya adalah dengan memberikan stimulasi yang tepat, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep huruf adalah dengan permainan. Permainan terdiri dari beberapa jenis antara lain permainan sensorimotor/praktis, permainan sosial, permainan konstruktif, permainan tradisional, games, dan sebagainya. Melalui permainan dapat mengajak peserta didik untuk bermain sambil belajar. Menurut (Fakhriyani, 2016), menyatakan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui bermain, semua aspek perkembangan peserta didik dapat ditingkatkan. Melalui permainan anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual dan spiritual. Adapun permainan yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf dalam membaca permulaan adalah permainan tradisional berbasis kearifan lokal.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang bermakna filosofis, kondisi tersebut dapat dimaknai melalui gerakan, ucapan, maupun alat- alat yang digunakan. Pesan-pesan yang terkandung dalam permainan tradisional bermanfaat dan dijadikan sarana pembelajaran sekaligus melatih perkembangan kognitif, emosi dan sosial peserta didik. Tantangan nyata yang dihadapi permainan tradisional ini adalah pesatnya perkembangan permainan elektronik, membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris terabaikan. Atas dasar kondisi tersebut menuntut berbagai usaha yang dilakukan oleh berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya antara lain pewarisan budaya lokal kepada generasi penerus melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan kegemaran peserta didik dalam bentuk modifikasi, dengan tujuan anak gemar, senang dan mau melestarikan budaya lokal. Selain agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar sekaligus juga mengenalkan budaya lokal, juga pada sisi lainnya kurikulum muatan lokal menuntut harus direalisasikan, dan potensi peserta didik memungkinkan untuk dilatih, oleh karena itu permainan tradisional berbasis kearifan lokal sangat tepat untuk diterapkan, terutama dimulai pada kelas rendah sebagai dasar untuk pengembangan permainan berbasis kearifan lokal tersebut.

Alasan lain menerapkan bahan ajar berbasis kearifan lokal karena dalam penyusunan kegiatan pembelajaran salah satunya harus memperhatikan latar belakang budaya, norma dan lingkungan siswa. Melalui permainan tradisional pembelajaran tidak akan kaku dan monoton hanya terpaku di ruang kelas tetapi peserta didik akan belajar di luar kelas dengan suasana yang menyenangkan. Adapun manfaat dari permainan tradisional bagi peserta didik yaitu dapat mengembangkan aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensiomotorik, motorik kasar dan motorik halus, serta aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi dan kreatifitas (Misbach, C., Pouchelon, J. L., ... & Chetboul, 2013).

Bahan ajar berbasis kearifan lokal yang akan diterapkan pada membaca permulaan ini adalah permainan tradisional boy-boyan dan permainan alat yang sangat sederhana yaitu memainkan karet gelang pada jari tangan. Alasan dipilihnya dua macam bahan ajar berbasis kearifan lokal tersebut adalah sebagai pembanding dalam penelitian tentang mengenalkan huruf pada tahap membaca permulaan.

Dasar dari penelitian ini dikuatkan oleh adanya beberapa hasil penelitian terdahulu, (Rahma, M., & Dafit, 2021) menyatakan bahwa masih banyak siswa yang memiliki kesulitan dalam membaca permulaan. (Wahyuni, D., & Dartono, 2020) menunjukkan hasil penelitian bahwa pembelajaran dengan mengaitkan materi kearifan lokal dianggap tepat karena bahan ajar berbasis kearifan lokal umumnya bersifat aplikatif sedangkan pembelajaran pada umumnya menagndung konsep dan teori. Dari dua penelitian relevan terdahulu tersebut menunjukkan kontribusi yang positif dalam mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal, namun secara mendasar dari penelitain terdahulu belum dilakukan penelitian terkait penggunaan bahan ajar berbasis kearifan lokal khususnya permainan boy-boyan dan karet gelang terhadap kemampuan membaca permulaan. Terkait dengan kendala pada proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi, dan bertanya kepada guru kelas di sekolah ini ternyata masih ada siswa kelas 2 dan kelas 3 yang belum bisa membaca dan menulis. Menurut bebrapa gurudari satu kecamatan memang tahun lalu terkendala pandemic dan kekuranganguru disana ada juga beberapa guru dengan masa usia mau pensiun, sehingga pembelajaran kurang inovatif dan efektif. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Negeri Sindangrasa Kecamatan Bantarkalong dengan modifikasi permainan tradisional boy-boyan dankaret gelang, untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan membaca permulaan siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan penelitian masalah ini yaitu “Bagaimana pengaruh permainan boy-boyan dan karet gelang terhadap motivasi dan kemampuan membaca permulaan siswa SD?”

Untuk lebih jelas, rumusan masalah dijabarkan secara lebih khusus yang akan disajikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh modifikasi permainan boy-boyan terhadap motivasi belajar dan kemampuan membaca permulaan siswa?
2. Bagaimana pengaruh modifikasi permainan karet gelang terhadap motivasi belajar dan kemampuan membaca permulaan siswa?
3. Bagaimana perbedaan pengaruh antara modifikasi permainan boy-boyan dengan karet gelang terhadap motivasi belajar dan kemampuan membaca permulaan siswa?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut ini.

1. Mengetahui pengaruh modifikasi permainan boy-boyan terhadap motivasi belajar dan kemampuan membaca permulaan siswa.
2. Mengetahui pengaruh modifikasi permainan karet gelang terhadap motivasi belajar dan kemampuan membaca permulaan siswa.
3. Mengetahui hasil perbedaan pengaruh antara modifikasi permainan boy-boyan dengan karet gelang terhadap motivasi belajar dan kemampuan membaca permulaan siswa.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi mengenai kesulitan membaca permulaan pada siswa Sekolah Dasar dan dapat memberikan rujukan referensi bagi peneliti lainnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Mengatasi kesulitan membaca siswa dan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca permulaan.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam pembelajaran membaca permulaan dengan menerapkan bahan ajar berbasis kearifan lokal untuk mengatasi kesulitan membaca siswa.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan menambah wawasan dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal.

1.5.Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis dibuat untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas mengenai penulisan alur dari tesis ini, maka struktur organisasi atau sistematika penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

Bab I mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis. Pada bab ini diuraikandari judul Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Boy-Boyan Dan KaretGelang Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar dan alasan ketertarikan penulis melakukan penelitian mengenai motivasi belajar dan kemampuan membaca permulaan. Adapun rumusan masalah berisi perihal identifikasi masalah disajikan dalam bentuk pertanyaan, tujuan penelitian menjelaskan tentang target yang ingin dicapai setelah dilaksanakan penelitian, manfaat menjelaskan dampak yang bisa di terima oleh berbagai pihak, dan struktur organisasi berisi mengenai sistematika penulisan tesis.

Bab II menjabarkan kajian pustaka yang berisi konsep-konsep dan teori bidang yang dikaji dan yang akan digunakan dalam penelitian ini, serta penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan acuan dalam penulisan tesis ini, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian ini.

Bab III menguraikan desain penelitian, metode penelitian, tempat penelitian, partisipan, teknik pengumpulan data, analisis data dan instrument penelitian. Untuk mendapatkan data dan mengolahnya sehingga mendapatkanhasil penelitian.

Bab IV menguraikan mengenai hasil temuan dan pembahasan mengenai gambaran pelaksanaan penelitian penggunaan modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca siswa Sekolah Dasar. Selanjutnya, penulis menjelaskan hasil temuan penelitian dan dilakukan analisis dan diolah dengan teori dan konsep yang telah dipilih oleh penulis.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi Simpulan berisi hasil temuan dan pembahasan selanjutnya disajikan secara singkat dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah. Implikasi dan rekomendasi.