

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang kehidupan, baik itu manusia, hewan, tumbuhan, maupun peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam semesta baik yang nampak oleh mata hingga yang tidak nampak oleh mata. Menurut Barlia (2014, hlm.1), Sains bagi anak usia sekolah dasar bukan sesuatu yang kompleks, rumit, atau banyak, tetapi merupakan suatu bentuk pemikiran yang sederhana. Sains mempelajari masalah-masalah yang dijumpai dalam lingkungan kehidupannya sehari-hari. Sains terdapat pada segala sesuatu yang nampak pada lingkungan ketika mereka berangkat dan pulang sekolah. Menurut Susanto (2013, hlm.165), IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar, yang konsep-konsepnya perlu dikuasai oleh siswa, karena dengan memahami ilmu pengetahuan alam diharapkan siswa mengetahui, mengenal, memelihara, serta menjaga alam semesta.

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar mempelajari konsep yang masih terpadu. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar sangat membutuhkan sebuah media pembelajaran agar siswa bisa melihat secara langsung, sehingga anak mampu memahami konsep berdasarkan pengalaman yang diamati dan dilakukan. Menurut Murwani (Susanto, 2013, hlm. 46), bahwa media akan membantu siswa untuk memvisualkan hal-hal abstrak mengasah rasa, merangsang

PGSD UPI Kampus Serang

Imas, 2017

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL PLETOKAN PADA KONSEP GAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kreativitas, menemukan pengetahuan, memaknai konsep, dan lain-lain.

Pada salah satu materi yang dipelajari siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah materi gaya. Secara tidak sadar gaya merupakan konsep yang sering ditemukan dan dilakukan pada aktivitas siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari materi gaya maka anak dapat memahami bahwa konsep gaya tidaklah jauh dari aktivitas sehari-hari, misalnya membuka pintu, mendorong meja, menendang bola, merobek kertas, dan sebagainya. Dengan mempelajari materi gaya siswa mampu menerapkan konsep gaya dalam kehidupannya.

Ilmu Pengetahuan Alam menuntut guru untuk bisa menggunakan media yang menjadi alat perantara dalam proses pembelajaran, tujuannya agar siswa lebih aktif serta lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga terjadilah proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Pada materi gaya dapat mempengaruhi gerak benda dan dapat merubah bentuk benda ini lebih baik jika menggunakan media berupa permainan. Santrock (Kurniati, 2016, hlm. 1), menjelaskan bahwa permainan (*Play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Karena bagi anak usia sekolah dasar bermain merupakan hal yang sangat digemari dan bermain merupakan dunia mereka. Dengan menyajikan permainan-permainan yang merangsang rasa ingin tahu anak untuk mengikuti pembelajaran yang akan dipelajari. Permainan yang disajikan bukan hanya sekedar permainan yang memberikan rasa senang saja, namun juga menimbulkan pertanyaan dari dalam diri anak.

Penggunaan media yang interaktif akan memberikan pengalaman langsung yang melakat dalam ingatan siswa. Membawa kembali permainan tradisional ke dalam kehidupan siswa di era modern ini dapat mengenalkan kembali unsur kebudayaan yang hilang tergerus oleh zaman. Menurut Kurniati (2016, hlm. 2), permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat

PGSD UPI Kampus Serang

Imas, 2017

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL PLETOKAN PADA KONSEP GAYA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Direktorat Nilai Budaya (Kurniati, 2016, hlm. 3) mengatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental siswa, sehingga ketika permainan tradisional dijadikan media dalam pembelajaran bukan hanya dapat membantu siswa dalam memahami konsep akan tetapi dapat juga melestarikan budaya di era globalisasi.

Berdasarkan observasi di kelas IV SD Negeri Damping Kecamatan Pamarayan Kabupaten Serang-Banten dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam guru paling sering menggunakan metode ceramah. Ketidak pahaman guru akan pendekatan, model, metode, strategi, serta teknik pembelajaran membuat guru hanya terpaku pada penggunaan metode ceramah serta menjelaskan apa yang ada di buku, selain itu media yang guru gunakan hanya sebatas apa yang tertera di buku. Tidak jarang ketika guru ada kesibukan lain maka guru hanya meminta anak untuk mengerjakan tugas yang tertera di buku paket, kemudian meninggalkan anak belajar sendiri di kelas begitu saja tanpa membimbing mereka.

Pada proses pembelajaran guru menjadi pusatnya, sedangkan siswa pasif dan hanya aktif dalam mendengarkan apa yang guru paparkan, tatkala dalam penjelasan guru masih ada saja siswa yang asik sendiri bahkan mengganggu temannya, sehingga ini menjadi salah satu penghambat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Kurangnya peran aktif siswa dalam pembelajaran berakibat pada hasil belajar yang tidak tercapai atau kurang dari KKM IPA yang telah ditentukan yaitu 62,66. Di SD Negeri Damping dari jumlah 25 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, terdapat

PGSD UPI Kampus Serang

Imas, 2017

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL PLETOKAN PADA KONSEP GAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa kelas IV yang nilainya masih dibawah KKM, sehingga nilai rata-rata hanya mencapai 41,6. Menurut guru hal ini terjadi karena berbagai faktor, diantaranya: anak tidak memperhatikan, cara guru menyampaikan kurang dipahami anak, faktor keluarga, tingkat kognitif siswa, lingkungan bermain, malas dalam belajar, serta lingkungan sekitar.

Penggunaan permainan tradisional *pletokan* sebagai media pembelajaran dapat menarik minat siswa. Melalui permasalahan tersebut, siswa diajak untuk mengenal bentuk permainan tradisional warisan leluhur yang pada saat ini sudah banyak anak indonesia yang tidak mengenal bentuk permainan tradisional khususnya *pletokan*. Menurut Hamzuri (1998 hlm. 166) kata *pletokan* adalah diambil dari ungkapan bunyi menurut pendengaran *pletok*. Pada saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak lebih mengenal permainan-permainan kekinian yang berasal dari luar, seperti permainan *Game Online, playstation*, dan permainan yang ada pada *smartphone*. Oleh karena itu, peneliti berharap selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya, juga dapat melestarikan permainan tradisional indonesia yang merupakan warisan leluhur kita.

Menyenangkan, bermakna, serta adanya benda konkret yang dijadikan media merupakan salah satu pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran siswa SD. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan, memadukan permainan dengan pembelajaran siswa akan mendapat keterampilan tertentu, secara tidak langsung pembelajaranpun menjadi bermakna dan benda konkret di dalamnya dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep yang diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas maka untuk mengatasi masalah pembelajaran pada materi gaya di kelas IV SD Negeri Damping, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul “Penggunaan Media Permainan Tradisional *Pletokan* pada Konsep Gaya untuk Meningkatkan

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk peneliti, guru, dan siswa. Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

- a) Menambah wawasan, pengalaman, dan pengetahuan mengenai pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional.
- b) Dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran dalam konsep gaya.

2. Bagi Guru

- a) Dapat memberikan referensi dalam penggunaan media pembelajaran
- b) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

- a) Memotivasi siswa dalam pembelajaran IPA khususnya materi gaya
- b) Meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotor anak dalam pembelajaran materi gaya.