

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan yang mutlak bagi manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat menjalankan kehidupannya secara maksimal, karena pada dasarnya pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dapat membantu manusia dalam menjalankan tugas-tugas perkembangan yang dialaminya dalam setiap periode perkembangan, seperti yang diungkapkan oleh Purwanto (1998:11) bahwa “Pendidikan ialah segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan.” Dengan kata lain, untuk mencapai kedewasaan tersebut manusia membutuhkan pendidikan.

Pendidikan diperoleh semenjak manusia dilahirkan, baik ketika berada di lingkungan keluarga, sekolah, hingga masyarakat. Seperti yang diungkapkan oleh Purwanto (1998:123) bahwa lingkungan pendidikan dapat dibagi menjadi tiga golongan besar, yaitu :

1. Lingkungan keluarga,
2. Lingkungan sekolah, dan
3. Lingkungan masyarakat.

Namun untuk mendapatkan pendidikan formal, hanya dapat diperoleh ketika manusia memasuki lingkungan sekolah. Di lingkungan sekolah, anak akan berganti status dari seorang anak menjadi seorang siswa dan akan dididik oleh tenaga profesional yang disebut sebagai guru. Guru memiliki kewajiban untuk memberikan pendidikan kepada siswa melalui proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang tercermin melalui terjadinya perubahan perilaku dari yang tidak bisa menjadi bisa. Seperti menurut Sudjana (2008:22), yang menyebutkan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.”, sehingga setelah pembelajaran berlangsung, siswa harus memiliki kemampuan-

kemampuan khusus seperti yang diklasifikasikan oleh Bloom (Arifin, 2011:21) ke dalam beberapa ranah, diantaranya yaitu ranah kognitif, psikomotor, dan afektif.

Disamping itu, pendidikan di lingkungan sekolah dibagi menjadi beberapa jenjang, yaitu PAUD, SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Masing-masing jenjang terdiri dari beberapa mata pelajaran termasuk SD. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di SD yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Darmojo (Samatowa, 2006:2), "IPA adalah ilmu pengetahuan yang rasional dan obyektif tentang alam semesta dengan segala isinya." Disebut demikian karena melalui IPA, alam semesta dan segala isinya dipelajari dengan menggunakan metode-metode ilmiah yang hasilnya masuk akal, akurat dan dapat dibuktikan. Sehingga dalam pembelajaran IPA, siswa tidak hanya diajarkan tentang konsep-konsep, fakta-fakta, dan prinsip-prinsip IPA. Melainkan siswa dituntut untuk mengasah keterampilannya pada saat proses pembelajaran berlangsung dan siswa juga dituntut untuk memiliki sikap ilmiah. Karena pada hakekatnya pembelajaran IPA adalah sebagai produk, proses, dan sikap.

Namun hingga saat ini, pendidikan di Indonesia masih jauh tertinggal bila dibandingkan dengan negara-negara berkembang yang lainnya. Hal tersebut dibuktikan dengan peringkat pendidikan Indonesia yang dikeluarkan oleh UNESCO pada tahun 2012 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-64. Seperti yang diungkapkan oleh Harahap (2013) bahwa "Menurut Educational For All Global Monitoring Report 2012 yang dikeluarkan oleh UNESCO setiap tahunnya, pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-64 untuk pendidikan di seluruh dunia dari 120 negara."

Hal tersebut akan terus terjadi apabila tidak ada usaha dari seluruh komponen. Baik itu pemerintah, sekolah, guru, dan siswa itu sendiri bahkan warga masyarakat sekalipun. Dengan demikian, apabila ingin meningkatkan peringkat Indonesia dimata dunia, harus dimulai dari bawah terlebih dahulu misalnya dalam proses pembelajaran.

Guru yang memiliki peran sebagai pelaksana pendidikan, harus dapat memanfaatkan sumber belajar semaksimal mungkin sehingga siswa dapat ikut berperan aktif, memvariasikan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih

menarik, serta memotivasi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, guru juga perlu mengembangkan beberapa strategi, model, dan metode pembelajaran pada saat akan melakukan proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan dengan inovasi yang baru, hasil belajar siswa akan lebih meningkat bila dibandingkan proses pembelajaran yang sering dilakukan oleh kebanyakan guru. Seperti Fauzan (2012) yang melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kombinasi Media Pembelajaran Berbasis Alam dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Terhadap Materi Kesebangunan (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V SDN Jatihurip dan SDN Cilengkrang di Kabupaten Sumedang).” Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan kombinasi media berbasis komputer dan permainan berbasis alam dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa SD pada materi kesebangunan bangun datar yang terlihat dari rata-rata hasil postes siswa pada kelompok eksperimen yakni dari 22,6 menjadi 37,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan signifikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan sebuah penelitian mengenai penggunaan permainan pada salah satu materi pembelajaran IPA yaitu materi pesawat sederhana. Hal ini dikarenakan dalam kehidupan, bermain merupakan suatu hal yang sangat menyenangkan. Tidak hanya bagi anak-anak, remaja bahkan orang dewasa sekalipun tidak sedikit yang beranggapan bahwa bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan. Selain itu dengan memainkan sebuah permainan, setiap orang juga dapat merasa terhibur, dan nyaman. Sehingga mereka dapat merasa terlepas dari semua permasalahan hidup yang sedang membebaninya. Seperti menurut teori relaksasi dari Patrick (Pontjoputro *et al*, 1998:1.8) yaitu :

Bermain adalah menyenangkan dan merupakan cara untuk melepaskan diri dari segala beban kehidupan dan segala macam paksaan. Sehingga dengan bermain dapat menimbulkan kepuasan, menghilangkan ketegangan, dan tekanan yang ada pada diri pribadi.

Berbeda dengan anak-anak, mereka menganggap bahwa sebuah permainan bukan hanya sebagai alat untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan saja.

Melainkan suatu kebutuhan pokok yang tidak dapat digantikan dengan apapun. Oleh karena itu, kemana pun mereka pergi selalu ada permainan yang dimainkan. Dengan kata lain, anak-anak tidak dapat dipisahkan dengan permainan. Apabila hal tersebut terjadi maka perkembangan anak itu sendiri yang akan terganggu. Seperti yang dikemukakan oleh Al-Ghazali (Ismail, 2006:1) bahwa :

Bermain-main bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab, melarangnya dari bermain-main seraya memaksanya untuk belajar terus-menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya.

Oleh karena itu, bermain bukan merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan hal yang negatif akan tetapi justru dapat menimbulkan hal yang positif pada anak. Misalnya dengan bermain, anak dapat mengasah kemampuan nalarnya, kemampuan berpikirnya, kemampuan mengembangkan bakatnya, dan sebagainya.

Dari pengaruh positif tersebut, kemudian banyak pakar pendidikan yang mulai melakukan penelitian tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran dan menghasilkan kesimpulan bahwa “Cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain dalam kegiatan belajar mengajar” (Ismail, 2006:25). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan dapat digunakan dalam pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPA. Hal ini terbukti dengan adanya prinsip belajar sambil bermain pada pembelajaran IPA. Prinsip tersebut, menyebutkan bahwa “Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana gembira dan menyenangkan. Sehingga dapat mendorong siswa untuk dapat melibatkan diri dalam proses pembelajaran” (Tn., 2011:122). Dengan demikian, pembelajaran IPA yang merupakan ilmu pengetahuan tentang alam dan segala isinya dapat dipelajari secara menyenangkan dengan sebuah permainan. Sehingga hal tersebut dapat lebih memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang ia pelajari. Seperti yang dikemukakan oleh Nuryanti (2008:59) bahwa “Belajar dalam keadaan hati senang tentu saja akan lebih mudah daripada anak belajar dengan suasana hati yang terpaksa.”

Adapun permainan yang akan digunakan adalah permainan BILBAKCAGAM. Permainan ini menyelipkan beberapa aturan dari permainan tradisional *Ucing Sandal*. Sehingga dalam memainkannya tidak terlalu menyulitkan karena siswa sudah merasa tidak asing lagi dengan permainan tersebut. Permainan BILBAKCAGAM ini terdiri dari beberapa pos, yaitu pos Ambil, pos Tebak, pos Cari, dan pos Gambar. Pada setiap pos, terdapat latihan-latihan soal yang disajikan secara berbeda dan menarik sehingga ketika mengerjakan soal-soal siswa tidak merasa bosan. Oleh karena itu, melalui permainan BILBAKCAGAM diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pesawat sederhana dan secara tidak langsung juga diharapkan dapat memperbaiki pendidikan di Indonesia. Karena permainan yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sedangkan, keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar secara maksimal. Seperti menurut Hadiat dan Kertiasa (1979:51) yang menyebutkan bahwa “Semakin banyak anak didik turut serta secara aktif melakukan kegiatan, semakin baik pula hasilnya.” Dengan demikian, berdasarkan pemaparan di atas, maka judul penelitian yang digunakan yaitu “Pengaruh Permainan BILBAKCAGAM Pada Materi Pesawat Sederhana Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum permasalahan yang muncul dalam penelitian ini yaitu apakah permainan BILBAKCAGAM dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pesawat sederhana. Sedangkan secara khusus, permasalahan yang muncul dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa setelah mengikuti pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan permainan BILBAKCAGAM pada materi pesawat sederhana?

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa setelah mengikuti pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pesawat sederhana?
3. Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran pesawat sederhana yang dilakukan dengan menggunakan permainan BILBAKCAGAM dengan pembelajaran pesawat sederhana yang dilakukan dengan menggunakan pembelajaran konvensional?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh permainan BILBAKCAGAM terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pesawat sederhana. Sedangkan secara khusus, tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan permainan BILBAKCAGAM pada materi pesawat sederhana.
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran yang dilakukan dengan pembelajaran konvensional pada materi pesawat sederhana.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran pesawat sederhana yang dilakukan dengan menggunakan permainan BILBAKCAGAM dengan pembelajaran pesawat sederhana yang dilakukan secara konvensional.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda, dapat mencurahkan perhatian yang lebih banyak, dapat lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang selanjutnya, dapat belajar dengan sukarela, dapat ikut berperan aktif, dan dapat mengenal permainan tradisional yang berasal dari daerahnya.

## 2. Bagi Guru

Dapat menjadikan permainan BILBAKCAGAM sebagai salah satu alternatif pembelajaran, dan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, serta menyenangkan bagi siswa.

## 3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di sekolah tersebut.

## 4. Bagi Peneliti

Dapat mengetahui pengaruh permainan BILBAKCAGAM terhadap hasil belajar siswa kelas V dan dapat menambah pengetahuan mengenai permainan BILBAKCAGAM, serta mengetahui penerapannya di lapangan.

## **E. Batasan Istilah**

Penjelasan mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian adalah sebagai berikut :

1. Permainan BILBAKCAGAM adalah sebuah permainan hasil modifikasi dari permainan tradisional asal Majalengka yang memiliki aturan dan terdiri dari beberapa pos, yaitu :
  - a. Pos Ambil, terdiri dari kartu soal berisi soal-soal mengenai materi pesawat sederhana yang kemudian ditempelkan pada sepatu dan dua buah lingkaran berpenjaga yang digunakan sebagai tempat untuk menyimpan sepatu.
  - b. Pos Tebak, terdiri dari kartu jawab yang akan digunakan oleh siswa untuk menjawab soal yang telah didapatnya di pos Ambil.
  - c. Pos Cari, terdiri dari kartu benda yang berisi contoh benda dari jawaban yang telah dijawab siswa pada pos Tebak.
  - d. Pos Gambar, terdiri dari kartu gambar yang akan digunakan oleh siswa untuk menggambarkan kegunaan dari pesawat sederhana berdasarkan benda yang telah ditemukannya di pos Cari.
2. Hasil belajar adalah segala tingkah laku atau keterampilan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar di kelasnya. Namun, dalam penelitian ini hasil belajar yang diteliti hanya pada aspek kognitif saja.

3. Pesawat sederhana adalah suatu alat yang dapat mempermudah atau mempercepat pekerjaan manusia dalam memindahkan atau mengangkat benda. Terdiri dari empat jenis, yaitu tuas, katrol, bidang miring, dan roda berporos.
4. Pembelajaran konvensional yang akan digunakan dalam penelitian adalah pembelajaran yang penyampaian materinya dilakukan melalui penayangan video, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, siswa mengisi LKS yang isinya sama dengan pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam permainan BILBAKCAGAM.

