

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepribadian yang baik diperoleh dari proses pembelajaran dalam pendidikan. Proses pembelajaran yang baik menjadi penentu ketercapaian tujuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar. Semakin baik minat belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin baik (Nurhasanah, S., dan Sobandi, A., 2016). Jika peserta didik memiliki minat tinggi terhadap kegiatan belajar, peserta didik tersebut akan memperoleh hasil yang baik karena akan melakukan kegiatan belajarnya dengan baik. Minat belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menyesuaikan model pembelajaran sesuai dengan taraf usia anak yaitu dengan bermain, dan model pembelajaran berbasis permainan tradisional terbukti dapat meningkatkan minat dan mutu diri peserta didik (Rizky, L.T., dan Purnom, H., 2021).

Sejalan dengan pendapat dari Misbach (2006) menyatakan bahwa permainan tradisional menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut: 1) aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorik motorik, motorik kasar, dan motorik halus; 2) Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual; 3) Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri; 4) Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai; 5) Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang lebih dewasa dan masyarakat.

Permainan tradisional berperan dalam mengembangkan kemampuan dalam kerjasama, mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati pada teman, memiliki kemampuan dalam menaati peraturan, serta mampu menghargai orang lain (Wijayanti, 2014). Permainan tradisional tercantum dalam Kompetensi Dasar di kelas IV SD dalam pembelajaran PJOK yaitu KD 3.3 memahami variasi gerak da

sar jalan, lari, lompat dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional dan KD 4.3. berkenaan dengan hal itu, permainan tradisional merupakan salah satu model pembelajaran bagi guru. Dari berbagai jenis permainan tradisional yang ada, permainan tradisional boy-boyan pada pembelajaran dapat meningkatkan indikator-indikator perkembangan sosial seperti adanya inisiatif untuk beraktivitas dengan teman sebaya, bergabung dalam permainan, memelihara peran dalam bermain, mengatasi konflik dalam bermain serta mengingatkan kembali permainan tradisional boy-boyan ke dunia pendidikan di zaman modern ini (Saleh, dkk., 2017). Hal ini dibuktikan dengan penelitian penelitian yang relevan diantaranya, penelitian dari Lestari` (2017) dengan judul “Permainan Boy-Boyan Sebagai Media Pembelajaran Moral Siswa” menyatakan bahwa permainan boy-boyan dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian dari Anggraini, dan Untari (2014) dengan judul “Keefektifan Model Permainan Boy-Boyan Terhadap Hasil Belajar Tema “Diriku” Siswa Kelas 1 SD” menyatakan bahwa model permainan boy-boyan memberikan keefektifan pada pembelajaran tematik terintegrasi terhadap hasil belajar.

Namun sejauh ini permainan tradisional boy-boyan yang diintegrasikan dengan minat siswa berdasarkan gender belum diteliti. Gender adalah perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam peran, fungsi, hak, tanggung jawab, dan perilaku yang dibentuk oleh tata nilai sosial, budaya dan adat istiadat dari kelompok masyarakat yang dapat berubah menurut waktu serta kondisi setempat. Tanggung jawab dan perilaku yang dibentuk oleh tata nilai sosial, budaya dan adat istiadat dari kelompok masyarakat yang dapat berubah menurut waktu serta kondisi setempat (Puspitawati, 2013). Diketuinya minat berdasarkan gender bisa memberikan informasi bagi guru untuk memberikan perlakuan yang sama atau berbeda pada pelajaran yang disampaikan. Penggunaan metode sokratik sebagai metode untuk memberikan perlakuan pada permainan tradisional boy-boyan dapat menjadi tolak ukur untuk melihat apakah terdapat pengaruh atau tidak terhadap minat siswa berdasarkan gender. Metode sokratik merupakan metode yang menuntut siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi dalam memecahkan masalah. Metode sokratis dilaksanakan dengan memunculkan pertanyaan-

pertanyaan untuk membangun kemampuan berpikir siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dapat memotivasi siswa untuk membahas topik pembelajaran secara kritis, dimana semua siswa aktif memikirkan pemecahan masalah terhadap sesuatu yang dikemukakan.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas, peneliti bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik terhadap minat siswa kelas IV SD berdasarkan gender.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang yang telah ditentukan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik terhadap minat siswa kelas IV SD berdasarkan gender?”.

Adapun penjabaran dari rumusan masalah penelitian dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana minat siswa kelas IV SD terhadap permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik.
2. Bagaimana minat siswa kelas IV terhadap permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik berdasarkan gender?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional boy-boyan terhadap minat belajar siswa kelas IV SD berdasarkan gender. Adapun tujuan yang lebih rinci sebagai berikut:

1. Mengetahui minat siswa kelas IV terhadap permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik.
2. Mengetahui minat siswa kelas IV terhadap permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik berdasarkan gender.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan pengetahuan mengenai pengaruh permainan tradisional boy-boyan terhadap minat belajar siswa kelas IV SD berdasarkan gender.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi siswa

Meningkatkan minat belajar siswa dalam olah raga dan ikut serta dalam melestarikan permainan tradisional boy-boyyan yang hampir punah.

2. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai bahan pengajaran dan masukan dalam penggunaan permainan tradisional boy-boyan di sekolah dan dapat berpartisipasi dalam melestrarikan dan menjaga permainan tradisional.

3. Bagi peneliti

Sebagai bahan masukan dan pengalaman dalam melakukan penelitian, khususnya terkait dengan pengaruh permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik terhadap minat siswa kelas IV berdasarkan gender.

1.5 Organisasi dan Struktur Penulisan

Sistematika penulisan yang akan penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1.5.1 BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang melakukan penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan organisasi struktur penelitian.

1.5.2 BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bagian ini membahas kajian teori teori yang digunakan peneliti sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian.

1.5.3 BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sample, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

1.5.4 BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan mengenai temuan dan pembahasan yang menjawab rumusan masalah.

1.5.5 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berisi berupa pemaknaan dari peneliti yang ditungkan kedalam simpulan
impilkasi dan rekomendasi penulis dalam karya ilmiah ini.

