

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia dirancang untuk mengembangkan keterampilan anak bangsa, membentuk watak peradaban bangsa yang berkualitas untuk mengembangkan potensi siswa. Pendidikan merupakan suatu proses mencari ilmu pengetahuan untuk membentuk diri menjadi seseorang yang lebih baik lagi dari sebelumnya yang dilakukan secara berkepanjangan. Adanya pendidikan diharapkan sumber daya manusianya mampu bersaing di dunia yang semakin maju ini, oleh sebab itu berbagai cara dikerjakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada. Menurut Saleh (2020) Salah satu aset berharga yang dimiliki bangsa untuk melanjutkan perjuangan pendahulunya ialah anak, oleh sebab itu untuk membentuk kualitas SDM berdaya saing tinggi dengan demikian salah satu fondasi yang mendasarinya ialah pendidikan sekolah dasar.

Sekolah Dasar merupakan awal dalam suatu pendidikan melalui proses pembelajaran untuk pembentukan sikap atau karakter maupun keterampilan anak. Pada tahapan pendidikan anak sekolah dasar mereka cenderung lebih senang bermain dari pada belajar. Menurut Rahayu (2019) karakter umum siswa SD/MI ialah suka bermain, suka bergerak, suka bekerja sama, serta suka melakukan/merasakan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu guru harus melaksanakan proses pembelajaran dengan cara bermain dan melibatkan siswa secara aktif untuk belajar secara langsung agar pembelajaran menjadi lebih

bermakna dan mudah untuk siswa pahami, untuk mewujudkan sistem pembelajaran yang menarik tersebut maka salah satu hal yang diperlukan yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi dan juga semangat siswa dalam belajar, apabila siswa termotivasi dalam belajar pembelajaran pun akan lebih mudah diterima dan dipahami siswa. Media pembelajaran merupakan sarana dalam pembelajaran yang digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut Hasan (2021) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan guru ke siswa sebagai perantara/penghubung penyampaian pesan dari guru sebagai pemberi dan siswa sebagai penerima yang berfungsi untuk merangsang para siswa agar lebih bersemangat dalam belajar. Salah satu media pembelajaran menarik yang digunakan di SD adalah media yang berbasis permainan tradisional .

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi dan telah ada sejak zaman dahulu, salah satu permainan tradisional ialah kelereng. Menurut Ngaisah (2023) permainan tradisional kelereng merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok atau lebih dari dua orang, walaupun dimainkan secara berkelompok siswa tetap harus berkompetisi sportif secara individu. Dengan demikian permainan kelereng memiliki banyak manfaat seperti saling berinteraksi dengan teman, jujur, sportif, dan menfokus siswa, karena dalam bermain siswa menggenggam dan menjetikkan kelereng yang ingin dikenainya. Melalui bermain bersama tersebut siswa dapat secara optimal dalam mengembangkan kemampuan sosialnya. Akan tetapi didalam permainan tradisional

kelereng hanya terdapat pengembangan kemampuan afektif dan psikomotorik saja, maka dari itu penulis mengaitkan permainan kelereng dengan pembelajaran IPS untuk menambahkan aspek kognitif bagi siswa.

Pembelajaran IPS dianggap sangat membosankan dan hanya menuntut hapalan saja, namun pada kenyataannya pembelajaran IPS adalah ilmu pendidikan yang membekali siswa untuk kehidupan bermasyarakat. Menurut Ratri (2022) tujuan pendidikan IPS bagi pendidik ialah mampu membekali, membimbing, dan membangun kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Akan tetapi, kenyataannya pembelajaran IPS masih disepelekan dan dianggap tidak terlalu penting dan menggiring opini bahwasannya pembelajaran IPS hanya menekankan pada aspek kognitif serta jarang membuat tolak ukur yang tegas pada aspek afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SD Muhammadiyah 14 Palembang bahwasannya siswa kurang bersemangat dan berminat belajar pembelajaran IPS karena beranggapan pembelajaran IPS hanya mengandalkan hapalan yang menyebabkan siswa sulit untuk menerima dan memahami materi yang diajarkan. Kenyataannya tujuan dari pembelajaran IPS ialah sebagai bekal siswa untuk bisa berinteraksi dilingkungan sosial masyarakatnya. Maka dari itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang berbasis permainan yang melibatkan siswa untuk berperan aktif berinteraksi, membuat siswa termotivasi dan semangat belajar, serta tidak hanya mampu meningkatkan aspek kognitif siswa tetapi juga aspek afektif dan psikomotoriknya yang nantinya menjadi bekal untuk

berkehidupan di masyarakat yaitu dengan media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional KTI (kelereng tulang ikan).

Hasil dari penelitian Ngaisah (2023) yang berjudul “Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak” bahwa permainan tradisional kelereng memiliki pengaruh besar pada anak dalam ketrampilan sosial seperti, dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati peraturan serta menghargai orang lain. Sedangkan pada hasil penelitian Annajih (2020), yang berjudul “Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Benteng untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SDN Lawangan Daya Pamekasan” bahwa penggunaan produk panduan permainan tradisional benteng efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional dengan hasil uji keefektifan produk panduan permainan tradisional benteng adalah nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $4.827 > 2.160$ ).

Keterbaruan dari penelitian yang akan dikembangkan berdasarkan jurnal yang telah disajikan yaitu permainan tradisional yang dikembangkan ialah kelereng yang berbahan kayu, diwarnai sesuai dengan karakteristik siswa SD, diberi angka disetiap kelereng, serta bentuk permainannya yang berbentuk tulang ikan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang disesuaikan dengan permasalahan siswa disekolah tersebut.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional kelereng tulang ikan sebagai media pembelajaran yang efektif, maka siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif serta psikomotoriknya

termotivasi dan semangat untuk belajar. Melihat paparan masalah yang ada dilapangan serta kajian terdahulu yang relevan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan) Pada Materi IPS Kelas V Pakaian Daerah dan Lagu-Lagu Daerah di Indonesia SD Muhammadiyah 14 Palembang”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya motivasi dan minat siswa dalam belajar.
2. Masih ada siswa yang sulit dalam mengingat pembelajaran.
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional kelereng tulang ikan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional kelereng tulang ikan.

2. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan) hanya pada materi pakaian daerah dan lagu daerah di Indonesia
3. Objek penelitian terbatas pada penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan) kelas V SD Muhammadiyah 14 Palembang

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan) yang valid pada materi IPS kelas V pakaian dan lagu daerah Indonesia di SD Muhammadiyah 14 Palembang?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan) yang praktis pada materi IPS pakaian dan lagu daerah di Indonesia SD Muhammadiyah 14 Palembang?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan) yang efektif pada materi IPS materi pakaian daerah dan lagu daerah di Indonesia kelas V SD Muhammadiyah 14 Palembang?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan adalah:

1. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan) yang valid pada materi IPS kelas V pakaian daerah dan lagu daerah di Indonesia SD Muhammadiyah 14 Palembang.
2. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan) yang praktis pada materi IPS kelas V pakaian daerah dan lagu daerah di Indonesia SD Muhammadiyah 14 Palembang.
3. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan) yang efektif pada materi IPS kelas V pakaian daerah dan lagu daerah di Indonesia SD Muhammadiyah 14 Palembang.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan bisa memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, beberapa manfaatnya sebagai berikut :

1. Manfaat teoritik

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat mempunyai manfaat dalam pendidikan, terkhusus untuk pengembangan media

pembelajaran berbasis permainan tradisional, sebagai referensi untuk mengembangkan kemampuan penulis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbasis permainan tradisional.

## 2. Manfaat praktis

Selain dari manfaat teoritis diatas terdapat juga manfaat praktis dari penelitian ini :

- a. Bagi siswa, dengan adanya penggunaan media berbasis permainan tradisional ini diharapkan siswa dapat lebih termotivasi serta mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- b. Bagi guru, pengembangan media pembelajaran ini bermanfaat bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang lebih interaktif, dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih menarik.
- c. Bagi sekolah  
Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional ini dapat berkontribusi bagi sekolah dalam rangka proses perbaikan pembelajaran yang lebih memotivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional KTI (Kelereng Tulang Ikan)

pembelajaran IPS kelas V materi pakaian daerah dan lagu daerah di Indonesia.

Berikut ini spesifikasi produknya :

1. Produk yang dihasilkan berupa kelereng.
2. Bahan dasar kelereng ialah kayu yang akan diwarnai dan diberi angka .
3. Bentuk permainan kelereng seperti tulang ikan.
4. Kelereng berdiameter 2,5 cm.
5. Memiliki 2 jenis kartu materi yaitu kartu belajar dan kartu tantangan.
6. Materi yang dikaitkan ialah pembelajaran IPS pakaian dan lagu daerah.