

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kurikulum 2013 di tingkat Sekolah Dasar(SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) menjadikan pendekatan tematik terpadu yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema sebagai pendekatan pembelajaran. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (Wijayanti, 2014: 104). Pembelajaran ini menekankan peserta didik secara mandiri dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang kaitannya dengan kehidupannya. Dengan demikian peserta didik harus didorong untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran yang dikenal 5 M yaitu mengamati, menanya, mencari informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan apa yang peserta didik peroleh atau ketahui setelah menerima materi.

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menekankan pada kemampuan kognitif serta menekankan pada pendidikan karakter, aspek keterampilan dan aspek sikap yang harus dikembangkan secara utuh. Kurikulum 2013 dirancang untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Uno (2015: 10) menyatakan yang dimaksud dengan aktif adalah memposisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara peserta didik sebagai peserta belajar yang harus aktif. Proses pembelajaran yang aktif

mampu memunculkan dialog yang interaktif antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru atau peserta didik dengan sumber belajar lainnya yang menciptakan kerjasama dan kebersamaan.

Hasil analisis kebutuhan melalui kegiatan wawancara di SD Negeri Ciberem kelas IV diperoleh bahwa SD Negeri Ciberem membutuhkan metode pembelajaran yang peneliti kembangkan. Peneliti memilih SD Negeri Ciberem karena sudah menggunakan Kurikulum 2013 untuk semua kelas dan mempunyai kelas rombel, selain itu SD Negeri Ciberem sudah maju. Tetapi masih perlunya pengembangan dalam metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan dengan guru kelas IV di SD Negeri Ciberem, dapat disampaikan bahwa selama ini guru sudah berusaha untuk menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta didik aktif, namun menurut guru, aktivitas kelas yang dilakukan belum sepenuhnya mampu mengaktivasi peserta didik dalam belajar. Lebih lanjut, guru menjelaskan bahwa jika selama ini peserta didik lebih senang bermain di luar kelas dan sulit aktif di kelas karena mungkin aktivitas belajarnya kurang menarik.

Berdasarkan penjelasan dari guru, maka dapat diasumsikan, bahwa aktivitas belajar di kelas perlu mendapat variasi dan dikembangkan menjadi aktivitas yang lebih menarik dan menyenangkan. Mempertimbangkan karakteristik peserta didik di SD yang senang bermain, maka perlu ada upaya menyesuaikan kegiatan belajar di kelas dengan kesenangan peserta didik yaitu bermain. Piaget (Yus, 2013: 154) menjelaskan bahwa bermain bukan

saja mencerminkan tahap perkembangan anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri. Lebih lanjut Piaget menjelaskan bahwa perkembangan bermain berkaitan dengan perkembangan kecerdasan seseorang. Anak yang belum mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa melalui bermain anak pada akhirnya bisa membedakan objek dan makna.

Bentuk permainan sangat beragam. Di Indonesia jenis permainan tradisional juga sangat banyak jumlahnya. Saat ini tidak banyak peserta didik yang mengetahui permainan-permainan tradisional yang ada. Padahal sejatinya permainan tradisional yang sudah banyak terlupakan memiliki nilai pengetahuan, kecerdasan, strategi, dan juga karakter yang tinggi. Permainan ular naga merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang sangat populer karena tidak hanya pada suatu daerah saja yang memainkannya. Permainan ini mudah dimainkan dan melibatkan banyak orang yang menjadikan aktivitas permainan ini menjadi menyenangkan.

Permainan tradisional ular naga pada umumnya dimainkan oleh 5-10 anak. Yulianty (Syafriana, 2014: 51) mengatakan bahwa permainan tradisional oleh minimal 4-5 orang. Permainan ular naga selain sangat bermanfaat untuk melatih sosial emosional, kerjasama, dan fisik motorik anak usia dini juga terdapat nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui permainan ular naga yaitu religiusitas, jujur, disiplin, bersahabat, peduli sosial, dan tanggung jawab (Fadlilah, 2016: 6). Dengan karakteristik permainan ular naga yang populer, mudah dipahami, bisa melibatkan banyak pemain dan mempunyai banyak manfaat sehingga menarik untuk dikembangkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud mengembangkan pembelajaran menjadi suatu permainan sebagai strategi belajar yang aktif dan interaktif dalam suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Tradisional Ular Naga Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 2 Kelas IV SD Negeri Ciberem” menjadi penting dilakukan dalam rangka memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif bagi peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka identifikasi masalah dapat dirinci sebagai berikut :

1. Peserta didik cenderung aktif di luar kelas.
2. Kurangnya variasi metode dalam pembelajaran
3. Kebutuhan guru dan peserta didik akan metode pembelajaran berbasis permainan untuk dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.
4. Terdapat berapa anak yang tidak mengumpulkan tugas.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diperoleh 4 permasalahan, namun terkait dengan pentingnya kelancaran dalam pembelajaran maka pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu hanya pada nomor 1,2, dan 3. Permasalahan

yang terdapat pada nomor 1 yaitu tentang peserta didik cenderung aktif di luar kelas yaitu menjadikan partisipasi pembelajaran di dalam kelas kurang. Permasalahan nomor 2 yaitu kurangnya variasi metode dalam pembelajaran. Permasalahan nomor 3 yaitu kebutuhan guru dan peserta didik akan metode pembelajaran berbasis permainan untuk dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi tersebut membuat peneliti akan melakukan pengembangan permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Ciberem. Pengembangan permainan tradisional ular naga yang dikembangkan tersebut hanya berisi muatan SBdP dan IPA pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 2. Perbedaan yang mendasar pada pengembangan permainan tradisional ular naga dengan yang permainan ular naga pada umumnya yaitu melibatkan banyak anak dan pada permainannya terdapat media papan pengetahuan dan kartu pertanyaan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan permainan tradisional ular naga untuk pembelajaran?
2. Bagaimana validitas produk yang dikembangkan menurut ahli?

3. Bagaimana respon guru terhadap produk yang dikembangkan untuk pembelajaran ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengembangkan permainan tradisional ular naga untuk pembelajaran.
2. Menguji validitas produk yang dikembangkan menurut ahli.
3. Mengetahui respon guru terhadap produk pengembangan untuk pembelajaran.

### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah buku panduan penerapan permainan tradisional ular naga dalam pembelajaran tema 8 subtema 2 pembelajaran 2 kelas IV SD sebagai pedoman guru dalam menerapkan pengembangan permainan tradisional ular naga. Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan ini sebagai berikut :

1. Buku panduan penerapan permainan tradisional ular naga sebagai pedoman guru dalam menerapkan permainan tradisional ular naga dalam pembelajaran tema 8 subtema 2 pembelajaran 2 kelas IV SD pada materi SBdP dan IPA. Permainan tradisional ular naga merupakan permainan tradisional yang populer dan dimainkan oleh beberapa anak di seluruh Indonesia. Yulianty (Syafrina, 2014: 51) mengatakan bahwa permainan ular naga adalah permainan berkelompok yang dimainkan oleh minimal 4-5

orang. Permainan ini menekankan pada kesenangan atau keceriaan. Permainan ular naga mempunyai banyak manfaat dan nilai-nilai karakter. Dengan karakteristik permainan ular naga yang populer, mudah dipahami, bisa melibatkan banyak pemain dan mempunyai banyak manfaat sehingga menarik untuk dikembangkan dalam pembelajaran.

2. Pengembangan permainan tradisional ular naga dimainkan minimal 10 anak. Terdapat 2 anak yang bertugas sebagai penjaga gerbang dengan memilih yang tangkas berbicara. Hal ini dikarenakan sebagai salah satu daya tarik permainan ini adalah dialog yang mereka lakukan.
3. Papan pengetahuan yang berisikan materi SBdP dan IPA pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 2 sebagai media informasi guna mengulas materi yang sedang dipelajari untuk dibaca sekilas guna mengulas kembali pengetahuan yang sudah mereka pahami sebelumnya. Papan pengetahuan berukuran 40cm x 45 cm dan panjang bambu 122 cm.
4. Kartu pertanyaan terbuat dari kertas cover dengan ukuran 21cm x 8cm berisikan pertanyaan mengenai materi pelajaran.

### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik
  - a. Pembelajaran menggunakan permainan ular naga membantu peserta didik untuk belajar lebih menyenangkan.

- b. Pembelajaran menggunakan permainan ular naga dapat membantu peserta didik untuk memudahkan dan lebih memahami materi.
- c. Pembelajaran menggunakan permainan ular naga dapat memacu aktif interaktif peserta didik dalam pembelajaran.

## 2. Bagi Guru

- a. Memacu kreativitas dan inovasi guru dalam mengoptimalkan pelajaran.
- b. Sebagai alternatif pembelajaran diluar kelas.

## 3. Bagi Sekolah

- a. Menambah media belajar yang dapat digunakan untuk memajukan mutu pembelajaran dengan permainan.
- b. Memberikan sumbangan dalam peningkatan hasil belajar.

## 4. Bagi Penulis

Mendapatkan pengalaman berharga dalam mengembangkan permainan tradisional dalam pembelajaran dan juga sebagai bekal untuk menjadi guru yang profesional.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini mungkin akan menemui berbagai kendala dalam penelitian. Kendala tersebut perlu disampaikan sebagai pertimbangan penelitian untuk asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan. Asumsi dan keterbatasan pengembangan akan digunakan oleh

peneliti sebagai pedoman untuk memperbaiki dan mengembangkan penelitian ini.

#### 1. Asumsi pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan permainan tradisional ular naga adalah sebagai berikut :

- a. Permainan tradisional ular naga yang dikembangkan dapat digunakan sebagai variasi metode dalam pembelajaran.
- b. Permainan tradisional ular naga yang dikembangkan dapat mengaktifasi peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Permainan tradisional ular naga yang dikembangkan

#### 2. Keterbatasan pengembangan

- a. Media pembelajaran permainan tradisional ular naga yang dikembangkan dalam penelitian ini dibatasi dalam bentuk papan pengetahuan dan kartu pertanyaan yang berisikan materi yang terbatas untuk pembelajaran SBdP dan IPA tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 2.
- b. Pengembangan permainan tradisional ular naga dibatasi pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 2.
- c. Penelitian ini tidak ada uji coba produk.
- d. Produk pengembangan permainan tradisional tidak diproduksi masal hanya digunakan untuk kepentingan penelitian di SD Negeri Ciberem, namun tetap dapat digunakan sebagai alternatif dalam metode pembelajaran.