

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian yang menghadap perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi kurang bervariasi dan belum optimal. Media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk efektifitas proses pembelajaran di dalam kelas.

Dalam proses pembelajaran tentunya membutuhkan media untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar lebih mudah diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran hendaknya dapat membantu peserta didik agar dapat lebih paham dengan materi yang diajarkan. Menurut pendapat Arief S. Sadiman dkk (dalam Pertiwi R. 2015) kelebihan permainan dalam pembelajaran adalah bahwa pemain bersifat luwes, menyenangkan dan menjadikan siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. selain itu menurut pendapat (Tedjasaputra, M. S. (2001) menyatakan bahwa bermain atau mainan yang dinikmati anak akan bisa digunakan untuk mengembangkan pengetahuan anak tersebut.

Pesatnya perkembangan permainan modern membuat posisi permainan tradisional semakin ditinggalkan dan nyaris tak dikenal. Dalam hal ini dengan pemanfaatan permainan tradisional menjadi media pembelajaran dapat digunakan sebagai langkah awal untuk mengenalkan kembali permainan-permainan tradisional yang selama ini sudah hampir tidak dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar. Menurut (Mayke, 2001;7-9) menyampaikan bahwa di indonesia permainan tradisional yang dilakukan memiliki nilai budaya yang sangat besar. Dengan adanya permainan tradisional dapat mengembangkan karakter anak-anak dan juga memunculkan rasa cinta terhadap budayanya.

Permainan tradisional berfungsi sebagai alternatif yang layak untuk fasilitasi proses pendidikan. Pendekatan ini secara signifikan memperkuat

upaya yang diarahkan pada pelestarian budaya di dalam negeri, yang semakin diabaikan oleh pemuda kontemporer demi pengalaman bermain game modern dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam metode pendidikan, kegiatan ini dapat diperkenalkan kembali secara efektif kepada anak-anak dalam kerangka pendidikan sekolah dasar dari analisis yang diberikan oleh Pellegrini, Dupuis, dan Smith (2007), keuntungan tambahan dari game-game ini adalah hubungan mereka yang kuat dengan menumbuhkan kreativitas dan inovasi. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak zaman dahulu. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini perlahan-lahan mulai menggeser keberadaan permainan tradisional. Saat ini mulai jarang terlihat anak-anak yang memainkan permainan tradisional seperti petak umpet, egrang, congklak, lompat tali, layang-layang dan lempar karet.

Sekolah dasar merupakan salah satu tingkatan yang paling bawah dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia. Di dalam isi lampiran peraturan menteri pendidikan nasional Indonesia Nomor 22 tahun 2006 dijelaskan bahwa ada lima kelompok materi pelajaran yang harus dijelaskan dalam pendidikan dasar, salah satunya adalah mata pelajaran PPKn pada sekolah dasar dengan menggabungkan materi pembelajaran dan permainan tradisional diharapkan dapat membantu anak-anak dalam memahami materi selain itu siswa dapat melestarikan kembali permainan tradisional yang hampir hilang karena berkembang pesatnya permainan modern.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dengan ini mata pelajaran PPKn sangat diperlukan oleh peserta didik, karena memuat materi mengenai nilai-nilai dasar yang dapat membentuk kepribadian peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menarik perhatian anak-anak dalam memahami suatu materi pembelajaran. Menurut pendapat Sadiman, dkk (1996, 6) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima, sehingga dapat mempermudah dalam

memahami suatu materi pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan di sekolah dasar karena dengan adanya media pembelajaran akan menambah rasa senang pada siswa dan menumbuhkan rasa semangat belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di 3 Sekolah Dasar yang berada di wilayah Kecamatan Banjarmangu, Kabupaten Banjarnegara yaitu SDN 2 Kendaga, SDN 1 Kendaga, dan SDN 1 Kalilunjar diperoleh data wawancara kepada guru kelas 4 sekolah dasar masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan menulis di papan tulis untuk merangkum sebuah materi, Media pembelajaran tematik sudah ada, tetapi belum terlalu dikembangkan, masih termasuk media yang konvensional, masih banyaknya peserta didik yang bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung tidak memperhatikan guru di depan yang sedang menjelaskan materi pembelajaran. Sehingga berdampak kepada peserta didik dalam hal ini dapat menyebabkan tujuan pembelajaran kurang tercapai dan kurang dipahami oleh peserta didik. Dalam dunia pendidikan dibutuhkan terobosan-terobosan baru untuk menciptakan media yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah di pahami dan menyenangkan.

Permainan tradisional memiliki ciri khas dalam proses perkembangan menanamkan berbagai sikap, perilaku, dan keterampilan penting pada anak-anak, sehingga berkontribusi pada pertumbuhan dan sosialisasi mereka secara keseluruhan. Permainan ini merangkum makna mendalam yang mencakup sejumlah besar elemen, seperti nilai-nilai agama, prinsip pendidikan, norma sosial, dan pertimbangan etika, yang semuanya akan berfungsi sebagai aset yang tak ternilai dalam membentuk kehidupan individu dalam komunitas saat menavigasi masa depan. Kategori permainan tradisional, sering disebut sebagai permainan rakyat, mencakup kegiatan yang dilakukan oleh individu dengan cara yang diturunkan dari generasi ke generasi, mewakili warisan budaya kolektif dari suatu daerah tertentu, dan menanamkan banyak nilai pendidikan dan budaya yang peserta dapat terlibat secara aktif. Permainan tradisional anak-anak ditandai dengan pelaksanaan kegiatan menyenangkan yang membawa sukacita bagi anak, menggunakan alat-alat sederhana yang sesuai dengan

potensi yang melekat pada peserta, dan mencerminkan permadani budaya lokal yang kaya sebagaimana diinformasikan oleh ide-ide dan ajaran abadi yang diberikan oleh nenek moyang. Dalam lanskap budaya Indonesia yang beragam, ada sejumlah besar permainan tradisional, salah satu contoh penting adalah permainan engklek, yang menggambarkan kekayaan warisan dan signifikansi budaya dari kegiatan tersebut.

Permainan engklek adalah permainan tradisional yang memanfaatkan bidang datar sebagai arena bermainnya. Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan, tetapi bisa juga dimainkan oleh anak laki-laki. Permainan tradisional ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu luang dan bisa juga untuk melatih pengetahuan umum para pemainnya. Permainan ini tidak membutuhkan biaya dan alat apapun kecuali gaco yang biasanya berasal dari pecahan genting atau pecahan kayu bekas. Permainan engklek menurut Munawaroh merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta pemain harus patuh terhadap peraturan yang telah dibuat sesuai dengan kesepakatan (Munawaroh, 2017:88). Menurut Mardayani, secara umum permainan-permainan tradisional khususnya engklek dapat memberikan manfaat yang luar biasa pada perkembangan anak, seperti melatih kemampuan motorik kasar anak, jujur, kerjasama, kompak, terampil, tangkas, keseimbangan dan sikap, serta dapat melatih hubungan sosial anak dan lingkungan masyarakat (Mardayani et al.,2016:5). Dimana saat ini anak-anak sangat asing dengan berbagai permainan tradisional karena terbawa arus modernisasi. Dengan memainkan permainan engklek, dapat memberikan pengalaman langsung dan mengandung pesan moral untuk siswa yang nantinya dapat memahami nilai-nilai karakter yang positif terutama karakter kerjasama pada siswa Sekolah Dasar.

Penggunaan permainan engklek merupakan salah satu upaya untuk melestarikan peninggalan budaya berupa permainan tradisional. Upaya ini dilakukan bukan sekedar menjunjung tinggi dan menghormati warisan budaya, melainkan agar anak-anak dapat mengetahui pentingnya kerjasama dengan orang lain di lingkungan sekitarnya tanpa membedakan usia, jenis

kelamin, ras, suku dan bangsa. Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek, karena siswa Sekolah Dasar merupakan usia yang sedang aktif-aktifnya bergerak dan bermain. Selain itu, dalam permainan ini terdapat pesan-pesan moral yang dapat mengenalkan nilai-nilai karakter kepada anak serta permainan engklek juga sudah jarang dimainkan lagi oleh anak-anak usia Sekolah Dasar. Maka dari itu pembelajaran dengan menggunakan media permainan engklek sangat mendukung dalam penyampaian materi. Selain itu permainan engklek ini juga diharapkan dapat memberikan bantuan kepada guru untuk mengenalkan nilai-nilai karakter terutama karakter kerjasama kepada siswa, serta untuk memudahkan siswa dalam penerimaan materi pelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, diberikan alternatif solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk melengkapi keterbatasan pada media pembelajaran khususnya pada materi Negaraku Indonesia mata pelajaran PPKn. Media pembelajaran ini akan berupa sebuah permainan tradisional engklek yang dibuat dari banner atau media cetak. Dengan mengembangkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran diharapkan siswa dapat fokus dalam menyerap sebuah materi yang disampaikan dan mengenal permainan tradisional yang semakin hilang karena perkembangan zaman. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Pada Materi Negaraku Indonesia Kelas 4 Sekolah Dasar”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan data awal yang ditemukan, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Media pembelajaran yang masih jarang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran
2. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan turunnya minat siswa untuk belajar

3. Media pembelajaran tematik sudah ada, tetapi belum terlalu dikembangkan, masih termasuk media yang konvensional.

C. Pembahasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan identifikasi masalah di atas membahas mengenai ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Pada Materi Negaraku Indonesia”***

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada kegiatan pembelajaran materi Negaraku Indonesia kelas 4 Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi Negaraku Indonesia siswa kelas 4 Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada pembelajaran materi negaraku Indonesia kelas 4 Sekolah Dasar ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas tujuan umum penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 Sekolah Dasar pada kegiatan pembelajaran materi Negaraku Indonesia, sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan awal pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada kegiatan pembelajaran materi Negaraku Indonesia kelas 4 Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada materi negaraku indonesia siswa kelas 4 Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan hasil efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada kegiatan pembelajaran materi negaraku Indonesia kelas 4 Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Aspek Pembelajaran

- a. Tujuan : Pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan indikator minat menurut Safari (dalam Ricardo & Meilani 2017: 190) Yaitu Perhatian, keterkaitan, rasa senang, dan keterlibatan pada materi tematik.
- b. Materi : Materi yang digunakan adalah materi Negaraku Indonesia, PPKn, Kelas 4 Sekolah Dasar

2. Aspek Media

- a. Produk yang dihasilkan berupa permainan engklek. Permainan ini merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak dengan adanya modifikasi pada peraturan bermainnya. Dengan memodifikasi pada penelitian ini permainan ini diganti cara bermain yaitu :
 1. sebelum memulai permainan guru membagi kelompok menjadi 6 kelompok atau 4 kelompok tergantung jumlah siswa di dalam kelas.
 2. setiap ketua kelompok Melakukan hompimpa, bagi yang menang memiliki hak untuk memulai permainan.
 3. Jika didalam kelas terdapat 6 kelompok maka setiap kelompok diberikan waktu 10 menit, jika di dalam kelas terdapat 4 kelompok maka diberi waktu 15 menit.
 4. Pemain pertama melempar gaco (papan triplek) pada kotak nomor satu. Ketentuannya adalah tidak diperbolehkan keluar dari kotak yang tersedia. Jika melebihi, maka dianggap gugur.
 5. Pemain pertama memulai melangkah menggunakan satu kaki (engklek), melewati kotak demi kotak. Sampai diujung, pemain harus balik badan dan melangkah lagi sampai di depan gaco nya pemain harus berhenti. Mengambil gaco dengan posisi kaki masih terangkat. sebelum mengambil gaco, pemain pertama akan diberikan

pertanyaan seputar materi yang telah dijelaskan yaitu negaraku indonesia.

6. jika pemrmainan pertama berhasil menjawab pertanyaan dengan benar maka akan memperoleh 1 point dan melanjutkan permainan dengan anggota kelompok lainnya atau pemain kedua, jika pemain pertama tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan makan tidak mendapatkan point dan diganti dengan pemain pertama kelompok lain.
 7. pemain yang tidak bisa menjawab pertanyaan ataupun menyanyikan lagu nasional maka gaco akan tetap di posisi dimana gaco dilempar. dan dilanjutkan dengan pemain kelompok berikutnya
 8. Kemudian, pemain melanjutkan permainan pada kotak kedua. Dengan ketentuan yang sama yaitu tidak boleh melebihi batas kotak yang disediakan, apabila keluar dari kotak maka pemain dianggap gugur dan pemain lain berhak melanjutkan permainan.
 9. Begitu seterusnya sampai semua kotak terlewati.
 10. Jika gaco berada di angka ganjil maka akan diberikan kartu soal dan jika gaco di angka genap maka akan diberikan kartu lagu nasional.
 11. kelompok yang memiliki banyak point maka itu lah pemenangnya.
- b. Bahan yang digunakan pada media adalah bahan yang sering digunakan untuk membuat banner pamflet yaitu *Flexi Banner* atau *PVC Banner* dengan ukuran 2 m x 3 m, kartu soal yang terbuat dari kertas kartu supaya tidak mudah rusak, pengembangan media pembelajaran ini mengutamakan kualitas gambar yang bagus dan warna-warna yang menarik.



Gambar 1.1 Papan Engklek



Gambar 1.3 Kartu Soal



Gambar 1.4 Kartu Lagu

CONTOH GACO YANG DIGUNAKAN



Gambar 1.2 Gaco

G. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek serta sebagai sumber informasi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 Sekolah Dasar pada materi Negaraku Indonesia. Siswa dapat memperoleh pengalaman baru dan pengetahuan yang luas dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional

engklek dapat menunjang siswa pada pembelajaran tematik. Dapat mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada pembelajaran tematik. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran Negaraku Indonesia.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi dan menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif. Dapat menunjang guru dalam menambah pengetahuan dan wawasan untuk membuat pembelajaran tematik kelas 4 Sekolah Dasar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik, serta sarana untuk menambah ilmu, dan cara mengatasi pembelajaran yang kurang menarik atau membosankan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai media yang dapat berdampak positif guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dalam meningkatkan minat belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan dan pengetahuan kepada peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang sejenis. Mengembangkan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek, dan menambah pengetahuan bahwa media pembelajaran sangat penting di kembangkan karena berdampak positif bagi proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.