

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu keadaan di mana setiap orang berkembang dengan mendapatkan pengetahuan secara sistematis, simpel, cepat, dan terperinci.

“Menurut Undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003, dalam bab II pasal 3, dijelaskan bahwa tujuan pendidikan ialah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan adalah sarana untuk menjadikan seseorang lebih baik dari keadaan yang sebelumnya. Pendidikan merupakan unsur yang sangat berpengaruh terhadap kualitas suatu bangsa. Kegagalan pendidikan berdampak pada gagalnya bangsa dan keberhasilan pendidikan suatu bangsa akan membawa kemajuan bagi bangsa. Pendidikan adalah salah satu aset terpenting bagi bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka menjadikan seseorang supaya mampu beradaptasi sebaik mungkin terhadap lingkungannya, sehingga suatu negara mempunyai generasi-generasi bangsa yang hebat berkat pendidikan.

Salah satu komponen terpenting dalam pendidikan yaitu seorang guru atau tenaga pendidik yang profesional terhadap pembelajarannya. Guru

dalam keprofesiannya harus menciptakan pembelajaran yang baik dan menyenangkan terhadap peserta didik, sehingga peserta didik mudah memahami dan mengerti terhadap pembelajaran yang guru ajarkan. Guru yang profesional adalah guru yang mempunyai kemauan dan keinginan yang tinggi terhadap kemajuan pendidikan dan yang mau berkontribusi terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia.

Belajar adalah salah satu alternatif yang dapat menumbuhkan kembangkan segala aspek pengetahuan, karakter, dan keterampilan seseorang. Dengan cara belajar di sekolah seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi dirinya serta orang-orang di sekitarnya. Dalam menumbuhkan kembangkan aspek pengetahuan, karakter serta keterampilan siswa, seorang guru diharapkan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa terpacu untuk mengikuti pembelajaran. Guru berhasil dalam pembelajarannya yaitu bisa menciptakan suasana yang menyenangkan, menarik serta kondusif dan tidak monoton sehingga bisa menumbuhkan kembangkan minat belajar serta aspek pengetahuan, perilaku, dan kemampuan motorik siswa, hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal penting salah satunya yaitu dari segi media. Dalam pembelajarannya guru diharapkan dapat menggunakan media yang bisa membuat siswa lebih paham tentang materi. Azhar (2011) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi

instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Akan tetapi kebanyakan guru sering menggunakan alat elektronik sebagai media penyampaian materi yang sangat mudah untuk di terapkan, seperti *gadget*. Perlu kita ketahui *gadget* mempunyai dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya adalah *gadget* dapat memberikan informasi yang komplit dan mudah mencari materi di dalamnya, sedangkan dampak negatifnya jika lama kelamaan di depan *gadget* dapat mengakibatkan kerusakan pada syaraf mata, mata kemerahan, dan keluar air mata dan jika digunakan lebih lama lagi *gadget* dapat mengakibatkan kebutaan pada mata. Menurut Handrianto (2013) Penggunaan *gadget* secara terus menerus memberikan dampak yang buruk terhadap anak. Anak akan lebih sering menatap layar *gadget* daripada untuk belajar ataupun berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini akan mengakibatkan anak kecanduan bermain *game*, internet atau bahkan konten-konten yang berisi pornografi. Kemudian ruang lingkup pergerakan (lokomotor) saat penggunaan *gadget* yaitu sebatas ibu jari saja. Maka dari itu guru harus memperhitungkan kekurangan penggunaan *gadget* berlebihan saat pembelajaran serta pada jam waktu istirahat pula.

Dalam pembelajarannya seorang guru yang profesional dengan menggunakan media yang bisa mengasah kreatifitas serta mengembangkan sistem motorik pada siswa dengan kata lain siswa berperan aktif dalam pembelajaran serta membuat suasana yang menyenangkan, hal tersebut belum banyak di jumpai di sekolah dasar. Pernyataan tersebut diketahui

berdasarkan hasil obserfasi langsung terhadap sekolah yang bersangkutan. Pada umumnya sekolah dasar menggunakan tematik dalam setiap pembelajarannya. Dalam pembelajarannya terkadang seorang guru hanya menggunakan media yang membuat siswa monoton yaitu berupa papan tulis, serta media audiovisual contohnya media proyektor, sehingga siswa tidak aktif dalam kemampuan psikomotornya dan hanya melihat dan mendengarkan saja, hal tersebut membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Selain hal tersebut, di saat siswa di berikan soal dan di suruh mengerjakan, sebagai bahan evaluasi sejauh mana kemampuan pemahaman siswa, hal tersebut membuat siswa kurang bergairah dalam mengerjakan soal, dikarenakan siswa tidak begiu paham tentang materi yang di ajarkan. Di dalam pembelajaran tematik dalam setiap satu kali tatap muka di haruskan seorang guru menyelesaikan satu pembelajaran, hal tersebut membuat siswa merasa bingung dan bosan terhadap materi yang guru ajarkan. Oleh karena itu, peneliti merasa terpacu untuk membuat alternatif solusi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan tentunya kondusif, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajarannya.

Alternatif yang ampuh untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa yaitu dengan cara membuat pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Karimah (2014) Mengatakan bahwa salah satu upaya menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan untuk siswa sekolah dasar adalah dengan mengajak siswa bermain sambil belajar. Dengan cara tersebut siswa dapat bermain dan tentunya terdapat

unsur pembelajaran di dalamnya, sehingga siswa mendapatkan dua aspek pembelajaran yaitu pengetahuan dan kinerja. Deskripsi permainan yang dikemukakan oleh (Desmita, Psikologi perkembangan, 2005.) yaitu permainan adalah bentuk aktifitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk aktifitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktifitas tersebut. Permainan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan bagi guru dan tentunya bagi siswa, secara siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang dikemas dengan permainan. Dengan cara belajar sambil bermain tentunya harus ada media yang sesuai dengan pembelajaran yang dipadukan dengan permainan. Oleh sebab itu perlu pengembangan berupa media pembelajaran yang menyenangkan, yaitu yang memiliki konsep belajar sambil bermain. Hal tersebut akan membuat siswa berantusias dan bergairah dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu permainan yang harus dikembangkan yaitu permainan tradisional khas daerahnya yaitu permainan kaleles atau permainan ling-giling yang merupakan budaya khas daerah Sumenep.

Permainan tradisional khas Sumenep seharusnya dilestarikan terhadap kalangan generasi muda, dimulai dari generasi usia SD. Karena anak usia SD baru menempuh jenjang pendidikan sehingga sangat labil untuk memperkenalkan permainan tradisional khas Sumenep tersebut. Permainan kaleles ini dapat dimainkan oleh beberapa orang, sehingga menciptakan kemampuan bekerja sama atau suasana yang kooperatif.

Permainan tradisional pada generasi milenial ini banyak yang dilupakan tak sedikit pula yang ditinggalkan, dikarenakan generasi muda

beralih terhadap permainan yang ada di dalam *gadget*, yaitu permainan yang di kembangkan di dalam teknologi. Permainan yang ada di *gadget* berdampak negatif bagi orang. Keseringan atau terlalu lama memandang *gadget* dapat mengakibatkan kerusakan pada organ vital seperti mata, selain itu permainan *gadget* juga mengakibatkan pembatasan terhadap gerak fisiknya yaitu sistem motorik yang fakum. Karena hal tersebut seharusnya anak di ajarkan permainan tradisional supaya kemampuan koognitif, afektif serta psikomornya bekerja secara bersamaan.

Media permainan *kalèlès* (permainan ling-giling) merupakan media pembelajaran yang memadukan kemampuan koognitif, afektis serta psikomotor ke dalam pembelajaran yang menggunakan media permainan kaleles. Peneliti berantusias bahwa sanya media ini sangatlah cocok di terapkan kedalam pembelajaran tematik kelas 3 di Sekolah Dasar. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa yang belajar. Dalam pembelajaran yang menggunakan permainan *kalèlès* ini siswa di beri permasalahan mengenai materi yang di pelajarnya, sehingga siswa dapat menemukan sendiri literasi serta jawaban dari materi yang sedang di pelajarnya.

Pembelajaran dengan menggunakan model, metode, serta media berupa permainan yang disesuaikan dengan materi dan pertumbuhan serta perkembangn intelektual siswa. Dengan belajar sambil bermain siswa lebih aktif dalam berkontraksi, bekerja sama dan tentunya lebih mudah bersosialisasi. Selain itu dalam mata pelajaran tematik yaitu materi pokok berupa materi permainan tradisional dikaitkan dengan model serta metode

permainan yang membuat siswa lebih termotivasi untuk belajardan bermain. Sehingga peneliti menyimpulkan untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Permainan Tradisional Kalèlès Untuk Meningkatkan Kemampuan Psikomotor Siswa Kelas III**”

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media permainan *kalèlès* terhadap perkembangan kemampuan Psikomotor anak/siswa?
2. Bagaimana respon siswa pada pengembangan media permainan *kalèlès* terhadap perkembangan kemampuan Psikomotor anak/siswa ?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan bagaimana pengembangan media permainan *kalèlès* terhadap materi kebudayaan di sekitar ?
2. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media permainan *kalèlès* pada materi kebudayaan di sekitar ?

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Produk yang dihasilkan berupa media permainan *Kalèlès* yang berisikan materi tentang kebudayaan kemudian aspek solidaritas serta berisikan aspek Psikomotor yang dapat meningkatkan kemampuan

bergerak serta bekerjasama di dalam tim. Permainan ini adalah permainan khas madura khususnya Sumenep, sehingga guru dapat melestarikan permainan *Kalèlès* ini. *Kalèlès* ini terdiri dari rangkaian bambu yakni bambu pendek menjadi penyangga 2 buah kemudian bambu yang panjang menjadi badan *Kalèlès* 2 buah kemudian roda yang terbuat dari sandal jepit bekas lalu diberi / dipasang karet pantil sebagai pendorong. Jadi permainan ini tidak hanya digunakan untuk bermain, namun juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga permainan ini bisa meningkatkan kemampuan afektif dan psikomotor siswa.

2. Media di desain tahan lama kemudian diberi warna yang menarik
3. Media *Kalèlès* dilengkapi buku petunjuk permainan dan video pembuatan *Kalèlès*.

E. Pentingnya Pengembangan

Dari beberapa masalah yang sudah peneliti paparkan di atas, maka dari itu pentingnya pengembangan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut adalah

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatnya motivasi belajar Peserta didik, peserta didik akan lebih giat lagi dalam bermain sambil belajar di lapangan. Karena pembelajaran yang di terapkan oleh guru berupa permainan yang membuat suasana menyenangkan.
 - b. Ketertarikan peserta didik terhadap permainan tradisional meningkat di karenakan permainan tradisional di mainkan secara

berkelompok atau beregu untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Sehingga meningkatkan solidaritas dan kerja sama antar individu di dalam kelompoknya.

c. Kemudian media permainan *Kalèlès* ini dapat meningkatkan kemampuan psikomotor siswa dengan cara membuat dan memainkan permainan *Kalèlès* dengan teman sekelompoknya.

2. Bagi guru

Permainan tradisional berupa *kalelesini* dapat mempermudah guru dalam pembelajarannya di dalam kelas maupun di luar kelas. Guru dapat menambah pengetahuan, wawasan serta keterampilan mengenai media permainan tradisional yang akan diterapkan dalam pembelajarannya tersebut. Dapat meningkatkan strategi pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan ketertarikan dan prestasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

3. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan sistem kinerja guru dalam menerapkan metode pembelajaran tradisional terutama di bidang permainan. “Sebagai bahan kajian guru untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan dan prestasi anak terhadap pengembangan model permainan tradisional, memiliki guru yang dapat melakukan pembelajaran dengan profesional dan meningkatkan mutu sekolah bagi pembelajaran”.

4. Peneliti

Penelitian dalam pengembangan model pembelajaran berupa permainan tradisional ini diharapkan dapat mengembangkanketerampilan dan pengetahuan serta menambah pengalaman dalam proses penelitian.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera di atas, maka uraian definisi istilah dalam penelitian pengembangan media permainan tradisional *Kalèlès* adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan merupakan suatu tahapan atau proses yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan sebuah produk khususnya di bidang pembelajaran yaitu media pembelajaran, kemudian produkdivalidasi dan diujicobakan untuk mengetahui keefektifan produk pembelajaran yang telah dibuat.”
2. Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dengan siswa yang mana pengajar ada di pihak guru yang memberikan materi serta yang belajar merupakan di pihak murid yang sedang menyimak materi yang di ajarkan oleh guru.
3. Media permainan tradisional adalah suatu hasil budaya yang tumbuh dan hidup serta berkembang hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan dengan menggunakan bahasa maupun ciri-ciri khas daerah dimana permainan tersebut berasal.

4. Permainan *kalèlès* merupakan permainan tradisional khas Madura khususnya Sumenep, Permainan ini telah di sahkan oleh bapak Bupati Sumenep. permainan ini adalah permainan yang diadaptasi dari kerapan sapi, yang mana sapinya di ubah menjadi roda dari sandal jepit. Permainan ini adalah miniatur dari kerapan sapi
5. Kemampuan Psikomotorik siswa adalah kemampuan yang berdasarkan keterampilan dan dalam penggunaan otot pada gerakan. Dave (1967) dalam penjelasannya mengatakan bahwa hasil belajar psikomotor dapat di bedakan menjadi lima tahap, yaitu : Imitasi, Manipulasi, Kemampuan tingkat presisi, kemampuan pada tingkat artikulasi, dan kemampuan pada tingkat naturalisasi.

