

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting. Pendidikan mempengaruhi sikap dan tindakan manusia. sehingga, pendidikan menentukan kualitas suatu bangsa. Suatu bangsa, identik dengan kualitas pendidikannya. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat 1. Didalamnya menyatakan bahwa pendidikan ialah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar. Pendidikan juga merupakan proses pembelajaran agar siswa aktif. Tentunya, aktif dalam berbagai hal. Diantaranya aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, dan pengendalian diri.

Pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa belajar untuk mengetahui sesuatu, dan juga belajar bersosialisasi dengan teman. Hal ini tentunya sangat mendukung. Sehingga antar siswa terjadi komunikasi, baik kelompok maupun individu. Kemampuan berpikir, yang secara utuh, termasuk dalam pembelajaran bermakna karena siswa dapat belajar memecahkan masalah. Hal ini tentunya sebagai latihan membiasakan belajar dengan tingkat kognitif tinggi. Pembelajaran disini, bukan hanya mentransfer pengetahuan pada siswa, tetapi dapat melatih siswa untuk berpikir atau berperan aktif. Pembelajaran berhubungan dengan perkembangan kurikulum di Indonesia.

Perkembangan kurikulum menjadi bagian dari strategi untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan berkembangnya kurikulum 2013, diharapkan terjadi peningkatan dan keseimbangan. Keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Model pembelajaran dalam Kurikulum 2013, adalah model pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang terdapat di dalam beberapa mata pelajaran dan diberikan dalam satu kali tatap muka (Hidayat, 2013: 147).

Permainan tradisional adalah permainan sederhana yang mampu memberikan manfaat luar biasa. Jika ditelusuri, permainan tradisional memiliki makna yang mendalam. Kondisi lingkungan yang berbeda, nantinya akan membuat permainan tradisional jarang di mainkan oleh anak-anak di generasi yang serba modern. Mereka lebih mengenal permainan yang bersifat elektronik ataupun digital. Permainan tradisional telah tersingkirkan dari lingkungan anak-anak. Mereka lebih menyukai permainan modern. Diantaranya, PlayStation (PS), Game online dan lain sebagainya.

Sehingga, permainan tradisional sebagai salah satu hasil budaya bangsa perlu digali. Permainan tradisional juga harus dikembangkan dan dilestarikan agar tidak mengalami kepunahan. Pelestarian permainan tradisional menjadikan permainan tradisional tetap ada sesuai dengan kondisinya. Tentunya digemari anak. Hal tidak mudah, karena kondisi saat ini yang penuh dengan inovasi, salah satunya teknologi. Pihak pemerintah maupun masyarakat tentunya juga harus mendukung dari keberadaan permainan itu sendiri. Salah satu permainan tradisional yang biasa dimainkan

oleh anak-anak yaitu permainan *Boy Boyan* atau yang dalam bahasa daerahnya disebut sebagai permainan *Palpilpul*.

Model permainan *Palpilpul* atau yang biasa dikenal dengan permainan *Boy Boyan* yang ada selama ini hanya menitik beratkan pada penyusunan lempengan batu tanpa dimodifikasi dengan gaya. Tentunya, diperlukan sesuatu yang baru sehingga perlu variasi baru untuk membuat permainan ini lebih dimintai dan tentunya berbeda dengan permainan *Palpilpul* pada umumnya. Model permainan yang dimodifikasi dan dikembangkan oleh peneliti yaitu tumpukan batu akan diganti dengan tumpukan gabus yang tersusun dari beberapa kata. Gabus yang sudah terdiri dari beberapa kata tersebut, akan disusun secara acak. Kemudian, siswa yang mendapatkan giliran melempar, dan mengenai gabus yang sudah disusun, maka pelempar selanjutnya atau dibelakangnya, harus menyusun gabus yang sudah terkena lemparan bola dengan susunan kata-kata yang ada di gabus dengan urutan yang benar.

Permainan *Palpilpul* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki tujuan untuk mengatasi kesulitan membaca pada siswa. Membaca sendiri adalah salah satu kemampuan berbahasa atau tulis yang sifatnya reseptif. Dikatakan reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, dan ilmu pengetahuan. Semua yang diperoleh melalui bacaan itu, akan memungkinkan orang tersebut mampu mempertinggi kecerdasan, dan memperluas daya wawasannya. Oleh karena itu, membaca di sekolah mempunyai peranan penting. Dalam pembelajaran membaca, guru dapat memilih wacana-wacana yang berkaitan dengan tokoh nasional, dan lain

sebagainya. Selain itu melalui contoh pembelajaran membaca, guru dapat mengembangkan nilai-nilai moral, dan juga kemampuan bernalar anak didik.

Berdasarkan alasan-alasan yang sudah dipaparkan di atas merupakan faktor utama yang melatarbelakangi peneliti untuk mengadakan penelitian dan tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN PERMAINAN *PALPILPUL* UNTUK MENGATASI KESULITAN MEMBACA PADA SISWA KELAS II SDN LEMBUNG TIMUR KECAMATAN LENTENG SUMENEP”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan produk permainan *palpilpul* untuk mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas II SDN Lembung Timur Kecamatan Sumenep?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan produk permainan *palpilpul* untuk mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas II SDN Lembung Timur Kecamatan Sumenep?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan manfaat rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mendiskripsikan penerapan pengembangan produk media permainan *Palpilpul* untuk mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas II SDN

Lambung Timur Kecamatan Lenteng Sumenep.

2. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan produk media permainan *Palpilpul* untuk mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas II SDN Lambung Timur Kecamatan Lenteng Sumenep.

#### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini ialah:

1. Media *palpilpul* yang dikembangkan berbentuk persegi dari gabus yang diberi kata- kata di atasnya.
2. Media *palpilpul* cocok digunakan untuk kelas rendah karena dengan bermain *palpilpul* anak-anak bias bermain dan belajar.
3. Digunakan secara bersama. Dari masing-masing siswa bergiliran untuk melempar bola pada susunan gabus yang sudah di susun, jika pelempar pertama mengenai susunan gabus maka pelempar selanjutnya menjawab membenahi gabus sesuai dengan kata-kata yang benar.
4. Kata-kata dalam gabus disesuaikan dengan materi pembelajaran.

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan masukan dalam menetapkan kebijakan sebagai sekolah dalam menangani anak yang berkesulitan membaca.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan saat

melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga anak berkesulitan belajar membaca dapat memperoleh pelayanan yang tepat.

## **F. Definisi Istilah**

### **Definisi istilah dalam penelitian ini diantaranya:**

#### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.

#### 2. Permainan *Palpilpul*

Permainan *palpilpul* adalah permainan tradisional yang menggunakan gabus yang disusun ke atas untuk di robohkan menggunakan bola.