

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

“Sekolah adalah suatu lembaga yang memang dirancang khusus untuk pengajaran para murid (siswa) di bawah pengawasan guru-guru. Kebanyakan dalam sebuah negara memiliki model sistem pendidikan formal yang mana hal ini sifatnya wajib. Selain itu sistem ini jugalah yang membuat para siswa dapat mengalami kemajuan dengan melalui serangkaian sekolah tersebut” berdasarkan (Abror, 2020). Dari pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa sekolah adalah lembaga untuk para siswa dalam pengawasan guru. Sebagian besar Negara ini memiliki sistem pendidikan formal yang pada umumnya wajib. Nama-nama untuk sekolah ini yaitu bermacam-macam atau bervariasi menurut Negara masing-masing. Disini peran seorang guru adalah sebagai pengajar suatu ilmu dan guru umumnya sebagai pendidik yang professional dengan tugas utamanya yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Sedangkan siswa itu sendiri merupakan seorang yang telah resmi terdaftar untuk mengikuti pembelajaran di dunia pendidikan melalui proses pembelajaran, baik dengan pendidik formal dan nonformal dan kepada jenjang pendidikan tertentu. Pada setiap lembaga sekolah juga terdapat perangkat rencana pembelajaran yang di sebut kurikulum.

“Kurikulum merupakan sebuah perangkat dari mata pelajaran dan juga program pendidikan yang diberikan oleh lembaga penyelenggara pendidikan yang isinya mengenai rancangan pelajaran yang akan diberikan pendidik kepada peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan” berdasarkan (Juliawankomang, 2015). Dari pemaparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa kurikulum ialah perangkat pembelajaran dan program pendidikan yang telah diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi berupa rancangan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan. Sedangkan pengertian pembelajaran itu sendiri ialah sebagai suatu proses memahami. Mengapa belajar juga di anggap suatu proses memahami? Karena sebagian besar dari pengertian belajar adalah aktifitas atau kegiatan untuk memahami sesuatu, terutama jika konsep belajar itu tertuju pada ilmu-ilmu sosial-humaniora sebagian besar, bahkan hampir seluruhnya, merupakan ilmu yang bersifat pemahaman.

Sedangkan permasalahan yang di alami oleh siswa adalah kemampuan motoriknya yang kurang terasah, berdasarkan hasil observasi peneliti saat mengikuti PLP siswa hanya duduk saja di kelas mendengarkan ceramah dari guru sehingga menyebabkan kemampuan motorik siswa kurang serta siswa mudah bosan dan mengantuk.

“Kemampuan motorik adalah suatu aksi yang melibatkan penggunaan otot-otot tubuh. Seorang manusia dikaruniai dua macam keterampilan motorik yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus.” berdasarkan (Babyologist, 2019).

Solusi untuk siswa yang mengalami kurangnya kemampuan motorik ini yaitu melatih kemampuan motriknya dengan salah satu permainan menembak. Mengapa penulis mengambil permainan menembak? Peneliti menjelaskan bahwa permainan menembak adalah permainan tembak-tembakan yang dimainkan oleh anak-anak secara beregu atau perorangan. Permainan tembak-tembakan ini menggunakan bahan atau alat yang sederhana yang terbuat dari bahan kayu, bambu, dan karet. Dari permainan menembak ini peneliti mengharapkan agar siswa bisa membuat atau merakit tembaknya sendiri. Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa peserta didik di sekolah di ketahui memiliki berbagai potensi seperti peserta didik senang belajar sambil bermain dan juga ketika peserta didik di suruh untuk berkelompok atau bekerja sama dalam proses pembelajaran. Dengan hal ini peneliti ingin memberikan variasi dalam pembelajaran kepada siswa dengan menerapkan permainan menembak untuk melatih kemampuan motorik siswa.

Pengembangan permainan menembak ini membutuhkan kefokuskan dan kekonsentrasian untuk merakitnya agar hasil yang di buat atau di rakit bisa sesuai harapan. Tentunya dalam permainan menembak ini membutuhkan keterampilan untuk membuat alat dari permainan menembak itu sendiri dan

mengetahui cara untuk bisa memainkan permainan menembak tersebut. Dalam permainan ini siswa dapat membuat tembaknya sendiri dengan media kayu dan karet. Oleh sebab itu dengan adanya permainan ini peneliti berharap kemampuan motorik siswa atau keterampilan siswa akan meningkatkan pada setiap siswa .

Alasan peneliti mengapa mengambil judul “Melatih kemampuan motorik siswa melalui pengembangan permainan menembak”. karena peneliti ingin mengetahui bagaimana perkembangan kemampuan motorik siswa di sekolah tersebut.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan permainan menembak untuk melatih kemampuan motorik siswa tipe *share* kelas IV SD ?
2. Bagaimana respon siswa kelas IV terhadap permainan menembak setelah menggunakan permainan menembak ?

C. Tujuan pengembangan

Dari rumusan masalah di atas dapat di temukan tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan motorik siswa melalui permainan menembak pada siswa tipe *share* kelas IV SDN.

2. Untuk mengetahui respon siswa kelas IV terhadap permainan menembak pada siswa kelas IV SDN.

D. Spesifikasi produk yang di harapkan

Spesifikasi produk pada penelitian ini yaitu berupa produk/media, video dan buku petunjuk permainan, penjabarannya sebagai berikut:

1. Produk permainan menembak

Produk tembak-tembakan disini digunakan sebagai media dalam permainannya, kayu dan bahan lainnya telah didesain menjadi alat tembak-tembakan dari permainan menembak tersebut yang mampu melatih kemampuan motorik siswa.



Gambar 1.1 desain produk permainan menembak

2. Video

Video disini digunakan sebagai alat bantu dalam penerapan permainan menembak. Dalam video berisi tentang cara pembuatan alat dari permainan menembak dan cara memainkannya

3. Buku Petunjuk Permainan

Buku petunjuk permainan disini digunakan sebagai pedoman untuk membantu siswa dalam memainkan permainan menembak . Pada buku berisi tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan permainan, pemetaan 3 domain, materi pembelajaran dan sintaks/langkah-langkah permainan.

E. Pentingnya pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan permainan menembak untuk melatih kemampuan motorik siswa kelas IV SD dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

- a. Menyediakan sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran.
- b. Sebagai bahan referensi untuk inovasi dalam suatu proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Memperoleh keterampilan yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Memberi pengalaman yang baru sehingga mampu memberikan semangat dalam melakukan proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

- a. Sebagai tambahan wawasan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan permainan menembak untuk melatih kemampuan motorik siswa.
- b. Dapat di jadikan untuk sarana mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru.

F. Definisi istilah

Definisi istilah yang diidentifikasi dalam pengembangan produk adalah:

1. “Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut main. Dalam konteks ini wujud permainan bisa berupa objek konkret seperti bola, mobil-mobilan dan lain-lain. Sedangkan dalam wujud abstrak berupa aktivitas yang melibatkan perasaan” berdasarkan (Segaraid, 2016). Permainan juga bisa di buat atau di masukkan dalam pembelajaran contohnya permainan menembak dimana permainan menembak ini bisa bermanfaat bagi siswa. Manfaat bagi siswa yaitu salah satunya bisa melatih kemampuan motorik siswa. Permainan menembak adalah permainan tembak-tembakan yang di mainkan oleh anak-anak secara beregu atau perorangan. Permainan tembak-tembakan ini menggunakan bahan atau alat yang sederhana yang terbuat dari bahan kayu, bambu, dan karet. Permainan ini termasuk permainan tradisional.

2. “Kemampuan motorik adalah suatu aksi yang melibatkan penggunaan otot-otot tubuh. Seorang manusia dikaruniai dua macam keterampilan motorik yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus.”
berdasarkan (Babyologist, 2019).

