

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah merupakan sistem Interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan organik (Wayne dalam Atmodiwiro, 2000:37) berdasarkan pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa sekolah merupakan lembaga untuk para siswa belajar di bawah pengawasan guru. Sebagian besar negara memiliki sistem pendidikan formal yang umumnya wajib. Dalam sistem ini, siswa mengalami kemajuan melalui serangkaian kegiatan belajar mengajar di sekolah. Nama-nama untuk sekolah ini bervariasi menurut negara, tetapi umumnya termasuk sekolah dasar untuk anak-anak muda dan sekolah menengah untuk remaja yang telah menyelesaikan pendidikan dasar.

Kurikulum ialah niat & harapan yang dituangkan kedalam bentuk rencana maupun program pendidikan yang dilaksanakan oleh para pendidik di sekolah. Kurikulum sebagai niat & rencana, sedangkan pelaksanaannya adalah proses belajar mengajar. Di dalam suatu proses pembelajaran tersebut melibatkan pendidik dan peserta didik (Sudjana 2005). Berdasarkan pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa, kurikulum merupakan perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam

satu periode jenjang pendidikan. Penyusunan perangkat mata pelajaran ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap jenjang pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan tersebut serta kebutuhan lapangan kerja. Lama waktu dalam satu kurikulum biasanya disesuaikan dengan maksud dan tujuan dari sistem pendidikan yang dilaksanakan. Kurikulum ini dimaksudkan untuk dapat mengarahkan pendidikan menuju arah dan tujuan yang dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.

Sagala (2009). Mengatakan bahwa pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik. Dalam Pembelajaran itu dilakukan suatu proses menjadikan siswa yang dari awalnya tidak mengerti menjadi mengerti. Sebelumnya definisi ini menyatakan bahwa seorang siswa dapat melihat perubahan yang terjadi dalam dirinya. Konsep tersebut adalah teoretis, dan dengan permasalahan yang di alami siswa adalah mereka kurang bisa membaca dikarenakan mereka sulit untuk membaca sesuatu dengan kesungguhan hati dan keinginan yang kuat untuk paham serta mengerti, bukan hanya sekedar tahu atau hafal. Solusi dari bagaimana cara siswa bisa membaca dengan cara menggunakan media gambar yang didalamnya ada bagian-bagian tubuh yaitu permainan bâjâng yang didalamnya ditambah dengan yang akan di berikan kepada siswa dan nantinya siswa tersebut bisa membaca

dengan baik dan dikarenakan objek pembelajaran yang menarik perhatian siswa adalah dengan media gambar serta nama-nama bagian tubuh.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (1991:448), kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia (1991:533) kuartet adalah kelompok, kumpulan dan sebagainya. Di Madura kartu kuartet di kenal dengan nama *bâjâng*. *Bâjâng* pada penelitian ini dikonsepsi menjadi *bâjâng* yang digunakan sebagai media untuk melatih kemampuan membaca siswa. *Bâjâng* disini berisi nama-nama bagian tubuh seperti telinga, mata, dan lain-lain dan nanti siswanya akan membacanya atau mengejanya. Permainan *bâjâng* ini biasanya dimainkan oleh anak-anak atau siswa dalam bentuk permainan saling menepukkan *bâjâng* dengan kedua tangannya. Dalam permainan ini dimana permainan yang gambar *bâjâng*nya terlihat dapat memberikan kartu *bâjâng*nya kepada pemain *bâjâng* yang tertutup di suruh untuk membacanya. Oleh sebab itu dengan adanya permainan *bâjâng* penulis berharap setiap siswa bisa membaca.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan *bâjâng* Berbasis Edukasi Lokal Untuk Melatih Kemampuan Membaca Siswa Tema I Kelas I Sekolah Dasar” karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengembangan permainan *bâjâng* berbasis edukasi lokal untuk melatih kemampuan membaca siswa di sekolah tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan permainan Bâjâng (kuartet) berbasis edukasi lokal untuk melatih kemampuan membaca siswa pada tema 1 kelas I Sekolah Dasar?
2. Bagaimana respon siswa kelas I terhadap pengembangan permainan bâjâng (kuartet) berbasis edukasi lokal untuk melatih kemampuan membaca siswa pada tema 1 kelas I Sekolah Dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas , tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan permainan bâjâng (kuartet) berbasis edukasi lokal untuk melatih kemampuan membaca siswa Tema 1 Kelas 1 Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas I terhadap pengembangan permainan bâjâng (kuartet) berbasis edukasi lokal untuk melatih kemampuan membaca siswa Tema 1 Kelas 1 Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

1. Produk Kartu Bâjâng

Produk kartu disini digunakan sebagai media dalam permainannya, kartu tersebut telah didesain menjadi kartu bâjâng berbasis edukasi lokal yang mampu melatih kemampuan membaca siswa. Ukuran kartu mengadopsi dari ukuran kartu kuartet yang ukuran umumnya 12 x 8 cm, pada penelitian ini menjadi 15 x 10 cm. Pada kartu berisi kalimat perintah yaitu “Coba sebutkan hurufnya dan eja nama gambar anggota tubuh ini”

DESAIN PRODUK PENGEMBANGAN PERMAIANAN *BÂJÂNG*



Gambar 1.1 desain produk kartu bâjâng

2. Video

Video disini digunakan sebagai alat bantu dalam penerapan permainan kartu bâjâng, dalam video berisi tentang demonstrasi permainannya.

3. Buku Petunjuk Permainan

Buku petunjuk permainan disini digunakan sebagai pedoman untuk membantu siswa dalam memainkan kartu bâng. 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 bâng (*kuartet*) berbasis edukasi lokal untuk melatih kemampuan membaca siswa kelas I SDN Babbalan II Sumenep dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Menyediakan sarana prasarana untuk proses pembelajaran;
 - b. Sebagai bahan referensi untuk inovasi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru

Memberikan inspirasi agar lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Bagi Siswa
 - a. Memperoleh suasana yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar;
 - b. Memberi pengalaman yang baru sehingga mampu memberikan semangat dalam melakukan proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai tambahan wawasan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan permainan bâjâng untuk meningkatkan berfikir kritis siswa;
 - b. Dapat dijadikan sebagai sarana mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah yang diidentifikasi dalam pengembangan produk adalah:

1. Permainan bâjâng adalah permainan yang menggunakan gambar kertas. Permainan ini termasuk permainan tradisional madura;
2. Edukasi lokal adalah suatu konsep pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui suatu kebudayaan yang ada di suatu tempat tertentu;
3. Kemampuan membaca adalah kemampuan yang diperoleh dari hasil membaca.