

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Konsep *education*, atau “pendidikan” dalam Bahasa Indonesia, mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan pembelajaran dan pendidikan. Dalam konteks Pendidikan, hal ini mencakup kerangka kerja, tujuan, semangat pendidikan, serta pengembangan kurikulum, pengembangan metodologi pengajaran, dan penggunaan sumber daya pendidikan merupakan salah satu bagian yang sangat penting untuk kehidupan manusia dalam mengembangkan kepribadian dan kemampuannya. Menurut Alfiansyah (2020) pendidikan adalah salah satu bagian yang sangat penting pada perkembangan manusia yang terus berubah. Tujuan dari perkembangan ini adalah untuk mengembangkan perilaku manusia yang semakin dewasa dan gaya hidup manusia yang semakin meningkat.

Pendidikan juga tidak hanya sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan individu. Menurut Rahman et al., (2023) Pendidikan juga memegang peranan penting dalam memajukan suatu bangsa sejak awal kemerdekaan, para perintis dan pejuang kemerdekaan telah menyadari bahwa pendidikan merupakan faktor yang sangat vital dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan membebaskannya dari belenggu penjajahan. Penting bagi para pendidik dalam proses pembelajaran untuk mempertimbangkan motivasi, dorongan, dan keterampilan siswa. Metode yang tepat juga akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan metode yang beragam akan sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan kurangnya kemampuan dalam menemukan alternatif solusi pada pembelajaran IPAS yang berhubungan dengan peristiwa dan alam sekitar. Siswa kurang Sukanya membaca dalam pembelajaran IPAS oleh karena itu dalam penelitian ini akan memberikan solusi terhadap

pemecahan masalah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan.

Menurut Mauke et al. (2013) pemecahan masalah bukanlah suatu topik tersendiri yang dibahas dalam dunia pendidikan. Dalam pembelajaran IPAS hendaknya memuat pemecahan masalah sebagai bagian utama aspek aktivitasnya. Guru sebaiknya memberikan masalah-masalah kepada siswa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dengan adanya masalah itu siswa menjadi tertantang dan termotivasi. Pemecahan masalah adalah cara yang efektif untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif. Dalam pemecahan masalah bertujuan agar siswa dapat menganalisis suatu masalah serta menemukan solusi dalam permasalahan.

Pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar sangat penting untuk mengembangkan keterampilan siswa dan memberikan dasar pendidikan di masa depan (Rieke Septi Anggraeni Wilujeng et al., 2023). IPAS merupakan salah satu disiplin ilmu yang bertujuan untuk mengajarkan keterampilan dasar kepada siswa dan memberikan kepercayaan diri yang mereka butuhkan untuk mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan, kapabilitas, lingkungan, dan hubungan antar manusia. Pendidikan IPAS mengajarkan mengenai kehidupan sehari-hari Masyarakat umum dan juga cara bersosialisasi di masyarakat (Mahardani & Rachmadyanti, n.d.). Proses pembelajaran IPAS untuk menjelaskan suatu subjek dalam bentuk perhitungan, siswa membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini berguna sebagai Langkah awal bagi siswa untuk mengembangkan ide dan keterampilan yang berkaitan dengan mengekspresikan ide-ide IPAS dalam bentuk tertulis. kemampuan ini dapat digunakan sebagai sarana yang efektif untuk mengatasi kemampuan bersikap kritis dan teliti (Febriyanti & Irawan, 2017).

Penelitian terdahulu oleh Sugiarto (2016) di SMA Negeri 1 Baraka Kabupaten Enrekang dinyatakan bahwa siswa menghadapi beberapa kesulitan. Secara khusus mereka mengalami kesulitan Ketika mencoba menyelesaikan proyek yang melibatkan pembahasan topik dalam bentuk

uraian. Namun, secara umum, para siswa cukup baik dalam memahami Pelajaran dan membuat proyek. Pengajaran seperti itu akan membuat siswa menjadi bosan dan tidak fokus serta siswa kurang bekerja sama dengan kelompok. Dengan demikian, kerja sama interpersonal di antara siswa dan interaksi sosial mereka juga berkurang, yang akan mengarah pada efek negatif pada hasil pembelajaran siswa. Untuk membangun hubungan yang positif dengan orang lain, seseorang perlu memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Perilaku ini disebut sebagai kematangan sosial dan mengacu pada kemampuan seseorang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Kekurangan pada penelitian sebelumnya tersebut yaitu kurang adanya inovasi dalam proses pembelajaran, kurangnya menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah. Peneliti sebagai pengajar harusnya memberikan beberapa inovasi pemecahan masalah dalam pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran dan juga kemampuan menjalin interaksi dengan orang lain dapat terbangun.

Hal tersebut juga terjadi pada UPT SD Negeri 31 Kabupaten Gresik. Pada pembelajaran IPAS khususnya di kelas V guru masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah dan berpaku pada buku materi. Mengakibatkan siswa mudah bosan, kurang fokus dan kurang memperhatikan dalam pembelajaran.

Serta siswa kurangnya bekerja sama dengan kelompok, sehingga siswa masih menunjukkan sikap egois, individualis, dan hanya mau berteman dengan kelompok pilihannya. Siswa yang memahami materi lebih baik daripada siswa yang tampaknya tidak memahami materi. Akibatnya, kerja sama siswa tidak seefektif yang seharusnya dan keterampilan sosial mereka tidak berkembang, yang akan berdampak negatif pada kinerja akademik mereka. Hal ini mungkin juga disebabkan oleh rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang ada, oleh karena itu,

kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kemampuan profesional guru.

Dalam kondisi seperti ini, guru harus mencari metode pembelajaran alternatif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif di dalam kelas dan meningkatkan jumlah pembelajaran yang terjadi. Metode yang digunakan harus menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan materi pembelajaran. Munawaroh (2017) menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam membantu proses pembelajaran, hal ini bisa dilihat dari tingkat signifikansi yang lebih tinggi dari 0,05.

Beberapa peneliti terdahulu menemukan sebuah inovasi terkait dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Pembelajaran tradisional engklek belum pernah digunakan untuk mengukur pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dari masalah yang telah disebutkan di atas maka akibat yang timbul yaitu siswa kurang memahami Pelajaran. Yang timbul di UPT SD Negeri 31 Gresik maka perlu solusi yang sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif. Guru sebagai fasilitator yang mengatur keberhasilan dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu alasan dipilihnya metode permainan tradisional engklek adalah untuk meningkatkan minat belajar serta cara pemecahan masalah dalam proses belajar IPAS di kelas. Peneliti berfokus untuk menciptakan permainan tradisional engklek yang menarik dan kompetitif sehingga siswa dapat berinteraksi satu sama lain dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk memudahkan kegiatan siswa dalam menyelesaikan soal sehingga tidak menghambat siswa lain, serta siswa yang lebih pandai dapat mencontohkan cara yang digunakan untuk menyelesaikan soal yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa masih kurang memahami pembelajaran mata Pelajaran IPAS karena siswa banyak yang tidak sesuai dengan gaya belajarnya. Model pembelajarannya, metode pembelajaran yang diterapkan. Bagaimana cara kita sebagai guru untuk

menarik siswa agar lebih memahami, jadi penulis memilih menggunakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dijadikan satu model yang inovatif untuk digunakan dalam mengembangkan konsep siswa dan melatih siswa dalam pemecahan masalah.

B. Rumusan Masalah

Dari beberapa permasalahan di atas untuk menghindari pernaafsiran yang berbeda, maka peneliti membatasi permasalahan penelitian ini adalah: “Bagaimanakah pengaruh metode permainan tradisional *engklek* terhadap pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS kelas V di UPT SD Negeri 31 Gresik

C. Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS pada siswa kelas V di UPT SD Negeri 31 Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang diinginkan, diharapkan penelitian studi ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

- a. Sebagai sebuah karya ilmiah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kemajuan pengetahuan tentang pengaruh permainan tradisional engklek dalam pemecahan masalah.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian spesifik berikutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi konkret untuk menerapkan metode baru untuk pemecahan masalah pada pembelajaran

IPAS siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, peneliti dan sekolah:

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk bahan masukan dan pertimbangan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang dapat membantu memecahkan masalah dalam pembelajaran IPAS siswa.

b. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemauan untuk belajar. Hal ini harus dapat digunakan sebagai panduan untuk membantu para calon guru dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan meneliti.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan panduan tentang bagaimana cara meningkatkan pengajaran sehubungan dengan pemecahan masalah pada mata Pelajaran IPAS siswa kelas V UPT SD Negeri 31 Gresik.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk mengatasi terjadinya perbedaan pemahaman dan ketidaksesuaian dalam penulisan yang berkaitan dengan materi yang ada di skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “*Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Pemecahan Masalah pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”, maka definisi operasional yang dijelaskan yaitu:

1. Permainan Engklek

Permainan engklek yaitu permainan tradisional yang lebih menekankan menggunakan otot, misalnya menggunakan otot kaki, otot punggung, dan otot tangan. Permainan tradisional engklek adalah permainan tradisi bangsa turun temurun yang biasa dimainkan oleh anak-anak dalam

kegiatan bermain, permainan ini juga dapat memberikan hiburan meskipun hanya menggunakan gerak tubuh.

2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah suatu aktivitas untuk mencari penyelesaian masalah yang dihadapi dengan menggunakan pengetahuan yang telah dimilikinya. Dalam pemecahan masalah juga terdapat beberapa indikator yang ingin dituju yaitu mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah, untuk menemukan alternatif solusi.

F. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya yang akan diteliti agar lebih terfokus pada masalah, maka skripsi ini membatasi ruang lingkup penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Pengaruh permainan tradisional engklek pada pembelajaran IPAS siswa di UPT SD Negeri 31 Gresik.
2. Keberhasilan dalam pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan dua permasalahan di atas, mendorong peneliti untuk melakukan sebuah penelitian di mana penelitian ini meneliti pengaruh permainan tradisional engklek terhadap pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS.