

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Pada dasarnya Pendidikan bisa membantu dalam menaikkan kualitas asal daya manusia. Pendidikan berperan sangat penting dalam pembangunan dan adalah satu hal yang bisa menentukan maju mundurnya suatu bangsa, sebagai akibatnya tidak salah Jika pemerintah senantiasa menaikkan mutu Pendidikan. Pendidikan bisa dilakssiswaan dimana saja, adapun lembaga yg menyampaikan pendidikan adalah sekolah. Sekolah adalah daerah terjadinya proses belajar mengajar yang menyampaikan pedagogi secara formal, yg bertujuan buat menaikkan mutu Pendidikan. Dengan menggunakan salah satu tujuan yg dirumuskan dipembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu mencerdaskan.

Kehidupan bangsa sejalan dengan menggunakan pendapat yang dimengerti bahwa pendidikan diIndonesia wajib sesuai dengan falsafah negara menjadi yang ada pada UUD pasal 31 ayat 1 sampai 5 yang berbunyi: Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Setiap rakyat negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah harus membiayainya. Pendidikan dapat diartikan sebagai kasus yang sangat penting sekali dalam kehidupan. Bukan saja penting, bahkan perkara yang ada dalam

Pendidikan itu sama sekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Baik pada kehidupan keluarga, ataupun dalam kehidupan bangsa serta negara. Karna mengingat betapa pentingnya pendidikan untuk kehidupan bangsa serta negara, maka hampir semua bangsa yang ada di dunia menangani secara langsung masalah-masalah yang bekerjasama dengan pendidikan.

Metode pembelajaran yang bisa menaikkan serta mengarahkan perhatian siswa sehingga mereka dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi sesama teman secara pribadi langsung menggunakan lingkungannya, serta siswa bisa belajar sendiri sesuai minat dan kemampuan mereka. Terdapat empat manfaat dengan menggunakan media pembelajaran pada proses mengajar siswa, yaitu : 1) metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata sesuai atas komunikasi verbal, 2) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih menonjol sebagai akibatnya dapat dipahami siswa dan kemungkinan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan pedagogi, 3) mampu menumbuhkan motivasi

belajar siswa sebab pedagogi akan lebih menarik serta mampu dipahami siswa, dan 4) siswa lebih poly melakukan aktivitas selama pembelajaran berlangsung, tidak hanya mendengarkan tatapi juga siswa mampu mengamati langsung. Dengan begitu penggunaan media atau menggunakan metode pembelajaran yang akan menunjang proses belajar mengajar agar siswa dapat memahami dan mengingat materi yang akan disampaikan oleh guru secara cepat dan mudah ditangkap oleh siswa.

Salah satu metode pembelajaran yg efektif buat menaikkan kemampuan kognitif dalam proses pembelajaran siswa tingkat SD adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yg telah diturunkan berasal satu generasi ke generasi berikutnya, dimana permainan tradisional mempunyai fungsi pada aspek fisik, motorik, serta kepribadian bagi siswa. Permainan tradisional ialah suatu aktivitas permainan yg tumbuh dan berkembang didaerah eksklusif, dengan nilai-nilai budaya serta tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi kegenerasi berikutnya. asal permainan ini, siswa mampu mengembangkan potensi yg dimilikinya, dan memperoleh pengalaman yg berguna serta bermakna, bisa membina hubungan menggunakan sesama teman, menaikkan disparitas agama, dan bisa menyalurkan perasaan-perasaan yg tertekan serta tetap melestarikan serta menyayangi budaya bangsa.

Adapun fakta, motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik masih begitu rendah. dengan demikian mutu pembelajaran tematik belum mampu mencapai apa yang dibutuhkan, karena masih banyak siswa yg memiliki persepsi yang negatif dalam mempelajari mata pelajaran tematik. Terbukti sebagian besar banyak siswa beranggapan bahwa tematik merupakan pelajaran yang begitu sangat membosankan, materinya yang begitu luas sehingga siswa sulit untuk dapat memahaminya. Hal tersebut disebabkan guru yang kurang menarik motivasi belajar siswa untuk belajar. Akibatnya disaat pembelajaran sebagian besar siswa bermain, mengganggu teman sebangkunya, mengajak siswa lain bermain di saat guru masih memberikan pembelajaran, peneliti juga memperhatikan bahwa motivasi belajar siswa kurang nampak.

Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 5 September 2022. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, peneliti mendapatkan informasi terkait nilai standar ketuntasan minimal (KKM) 75 yang telah ditentukan tidak

sesuai dengan target yang dicapai. Hal tersebut terjadi karena diduga oleh model pembelajaran yang guru lakukan hanya bersifat konvensional, sehingga tidak adanya antusias siswa disaat belajar, cepat bosan, cepat putus asa ketika menghadapi kesulitan dan tidak tekun ketika mengerjakan tugas. Dengan demikian dari hasil observasi motivasi siswa masih rendah.

Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah SDN 3 Asparaga setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan permasalahan diantara lain: 1) guru mengajar masih bersifat satu arah, 2) kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, 3) siswa kurang antusias dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, 4) siswa kurang berani untuk menanggapi atau mengajukan pertanyaan pada guru.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti memberikan solusi berupa penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional tengge-tengge. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode permainan tradisional yaitu dengan permainan tengge-tengge dengan alasan peneliti memilih permainan tradisional ini adalah agar bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil judul "Penerapan Metode Permainan Tradisional Gorontalo "Tengge-Tengge" Pada Mata Pelajaran Tematik Di SDN 3 Asparaga".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Guru mengajar masih bersifat satu arah
2. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran
3. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran
4. Siswa kurang berani untuk menanggapi atau mengajukan pertanyaan

1.3 Fokus Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang masalah, maka fokus masalah dalam penelitian ini dirumuskan, Bagaimana penerapan permainan tradisional Gorontalo *Tengge-tengge* pada mata pelajaran tematik ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah, Penerapan metode permainan tradisional gorontalo “tengge-tengge” pada mata pelajaran tematik di SDN 3 Asparaga.

1.5 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini bermanfaat :

1.5.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5.2 Secara Praktis

1. Bagi sekolah
Untuk dapat disajikan pedoman dalam mengenai metode permainan tradisional tengge-tengge
2. Bagi guru
Untuk dapat meningkatkan kinerja, dan inspirasi guru dalam menyampaikan materi ajar.
3. Bagi siswa
Sebagai pengetahuan agar siswa bisa semangat belajar dengan menggunakan metode permainan tradisional tengge-tengge

