

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak usia 6 sampai dengan 12 tahun merupakan usia anak memasuki Sekolah Dasar. Anak sudah mulai belajar pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar yang diperlukan untuk perkembangan dan ilmunya. Ketika mulai memasuki masa sekolah, tugas mereka adalah belajar. Ini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional), sosial emosional, (sikap, perilaku serta nilai agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (wikipedia.com).

Bermain adalah kegiatan untuk bersenang - senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk melakukan permainan. Bermain akan memberikan kesenangan, pengetahuan, pengalaman, melatih motorik, memotivasi, dan melatih bersosialisasi. Banyak sekali permainan-permainan yang sering dilakukan anak diantaranya adalah peta umpet, dakonan, engklek, injak batu, ular naga dan masih banyak yang lain. "Permainan merupakan alat yang dapat digunakan oleh orangtua dan guru untuk memudahkan mereka memberikan pelajaran." (Isnawati, 2009: 109)

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai kegiatan untuk mengembangkan rasa ingin tahunya

terhadap lingkungannya, maka aktifitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan, pengalaman dan kemampuan potensi anak untuk berfikir, berkreasi, bersosialisasi, berkomunikasi, melatih keberanian, serta percaya diri. Anak merupakan individu yang unik dan sangat variatif, maka unsur variasi individu dan minat anak juga perlu diperhatikan (Priyanto, 2014).

Permendiknas RI No.41 Tahun 2007 tentang standar proses menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi anak. Kreativitas dan kemandirian yang diharapkan sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Permasalahannya hingga saat ini, di sekolah terutama di Sekolah Dasar kegiatan bermain masih dianggap kurang penting. Hal ini dikarenakan bermain dapat menyita waktu belajar, sehingga belum ada program yang terencana dan terstruktur untuk diterapkan di sekolah. Selama ini proses pembelajaran yang sering ditemui masih menggunakan metode-metode lama, diantaranya metode konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas tanpa melihat kemungkinan penerapan model pembelajaran yang lain.

Hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Siti Nurkhayati sebagai guru kelas I di SDN 2 Pulongrambe mengatakan bahwa pembelajaran sudah dilaksanakan dengan pembelajaran tematik, tetapi guru merasa pembelajaran

tematik kurang bisa diterima di kelas. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kurang mendorong keaktifan siswa. Sebagian kecil siswa saja yang aktif dalam pembelajaran. Metode yang digunakan guru hanya dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru hanya menyampaikan materi dengan menerangkan dan menulis materi di papan tulis dan menggunakan media seadanya. Sehingga siswa tidak bisa menggali ketrampilannya lebih dalam. Selain itu, siswa juga kurang berinteraksi dan berkomunikasi dengan guru dan temannya baik dalam bermain maupun belajar di kelas. Hal ini terbukti apabila siswa kurang paham dengan materi pelajaran, siswa tidak mau bertanya kepada guru atau temannya yang sudah bisa. Ini mengakibatkan potensi siswa yang ada kurang optimal untuk berkembang sebagai seorang individu.

Penggunaan model belajar inovatif dan kreatif dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan minat belajar siswa. Guru harus mampu menggunakan inovasi dalam menentukan model pembelajaran, karena hal tersebut akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pembelajaran tematik haruslah disajikan dengan menarik, menyenangkan dan harus memperhatikan perbedaan individual siswa sesuai dengan karakteristik siswa yang dimiliki. Salah satu kunci sukses Kurikulum 2013 adalah adanya kreativitas guru. Oleh karena itu agar implementasi Kurikulum 2013 berhasil maka seorang guru juga perlu menggunakan metode yang bervariasi (Mulyasa, 2013: 43).

Berdasarkan penelitian tersebut, permainan memiliki pengaruh yang baik terhadap kompetensi anak karena sesuai dengan perkembangan dan minatnya. Model Permainan injak kartu angka dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran yang diterapkan di sekolah, agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan menghargai perbedaan individu maupun kelompok dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Model Permainan injak kartu angka ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi bentuk bangun datar, berhitung, mengetahui warna dan melatih keterampilan.

Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok agar siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya tanpa membedakan latar belakang setiap siswa. Sedangkan permainan dengan instruksi akan mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan menuntut konsentrasinya sehingga bisa lebih memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengembangan pembelajaran tematik berbasis permainan injak kartu pada kelas 1 di SDN 2 Pulongrambe Kecamatan Tawangharjo Kabupaten Grobogan (Studi Kasus di Kelas I).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas maka permasalahan tersebut dirinci dalam 3 rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengelolaan pembelajaran tematik yang dilakukan guru kelas 1 SDN 2 Pulongrambe?

2. Bagaimana pengembangan pembelajaran tematik yang menggunakan permainan injak kartu angka pada siswa kelas 1 SD Negeri 2 Pulongrambe?
3. Bagaimana efektivitas pengelolaan pembelajaran tematik berbasis permainan injak kartu yang dikembangkan di SD Negeri 2 Pulongrambe?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan:

1. Pengelolaan pembelajaran tematik yang dilakukan guru kelas 1 SD Negeri 2 Pulongrambe.
2. Pengembangan pembelajaran tematik yang menggunakan permainan injak kartu angka pada siswa kelas 1 SD Negeri 2 Pulongrambe.
3. Menguji efektivitas pengelolaan pembelajaran tematik berbasis permainan injak kartu angka yang dikembangkan di SDN 2 Pulongrambe.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan berupa pengetahuan tentang pengembangan model pembelajaran khususnya pengembangan model Permainan injak kartu angka dalam pembelajaran tematik untuk siswa SD kelas I.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Mengembangkan kecerdasan individu.

- 2) Merangsang kecerdasan motorik serta melatih konsentrasi siswa.
- 3) Mengasah kemampuan berkompetisi secara menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kecakapan siswa baik secara kognitif, psikomotorik, dan afektif.

b. Bagi Guru

- 1) Memahami karakteristik siswa sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.
- 2) Mengembangkan dan menyeimbangkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektifitas siswa.
- 3) Menggunakan hasil penelitian sebagai alternatif model pembelajaran yang diterapkan di kelas.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan cara menggunakan model permainan baru.
- 2) Dapat mendukung guru dalam menciptakan model pembelajaran baru yang lebih bervariasi.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mendapat pengalaman dan wawasan baru tentang karakter siswa.
- 2) Dapat memecahkan masalah dalam penelitian sehingga diperoleh pengembangan dan model pembelajaran baru yang menyenangkan.
- 3) Memotifasi guru untuk menciptakan permainan baru yang diterapkan dalam pembelajaran.