

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan pondasi pertama untuk hidup bermasyarakat. Untuk mewujudkan salah satu fungsi pendidikan dasar dan memajukan pendidikan secara optimal, guru sekolah dasar harus memperhatikan aspek-aspek yang ada seperti minat, karakteristik, tingkat perkembangan, potensi dan kebutuhan peserta didiknya. Kurikulum merupakan salah satu bagian terpenting dalam sistem pendidikan nasional karena didalamnya memuat rangkaian program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai hasil pendidikan yang telah ditentukan. Kurikulum yang berlaku dan digunakan saat ini adalah Kurikulum 2013 (K-13). Perubahan mendasar di sekolah dasar terutama pada kompetensi yang semula berasal dari mata pelajaran, menjadi mata pelajaran yang dikembangkan dari kompetensi (Maria El Puang et al., 2023). Sekolah dasar dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain proses pembelajaran. Saat ini proses pembelajaran di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik integratif. Proses pembelajaran dengan kurikulum 2013 menjadi lebih kompleks dan terintegrasi ke dalam tema-tema yang menghubungkan berbagai aspek di dalam dan lintas mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik terutama mengenai tema yang berkaitan dengan mata pelajaran (Abdul, 2014).

Pembelajaran tematik integratif menitikberatkan pada interaksi aktif antara siswa dengan guru dan sumber belajar. Pembelajaran tematik integratif memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran berbasis tema yang relevan dengan kegiatan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, dalam pembelajaran berbasis tema, guru dituntut untuk dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kehidupan nyata peserta didik itu sendiri. Pembelajaran tematik juga menuntut pengoptimalan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak. Mata pelajaran yang diintegrasikan ke dalam

pembelajaran tematik integratif adalah PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya dan Prakarya, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pembelajaran PJOK untuk kelas I, II, dan III menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif sedangkan kelas IV, V, dan VI diberlakukan sebagai mata pelajaran yang terpisah. Kelas III masih terintegrasi dalam pembelajaran tematik sehingga guru kelas rendah memiliki kewenangan untuk ikut serta mengajarkan materi PJOK kepada siswa yang tidak hanya dilakukan oleh guru olahraga saja.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas III pada saat ini masih menggunakan K-13 dan guru mengajar semua mata pelajaran dan juga termasuk PJOK. Dalam pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga ketika pembelajaran terasa monoton dan membosankan. Tetapi ketika proses pembelajaran di dalam kelas siswa lebih mudah memahami materi jika dalam buku terdapat gambar yang menarik dan mereka sangat antusias dalam pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan guru dan siswa hanya menggunakan buku tematik buku guru dan buku siswa. Materi dan pembahasan dalam buku tema tersebut sangat sedikit. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas III tampak beberapa siswa pada saat mengerjakan tugas mereka mengandalkan temannya atau meniru jawaban temannya dalam mengerjakan tugas. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang mandiri dalam mengerjakan tugas. Siswa juga masih bergantung dengan gurunya, terutama pada saat pembelajaran yang terlihat siswa lebih sering bertanya kepada guru tanpa mencoba terlebih dahulu.

Siswa yang masih tahap perkembangan tentunya membutuhkan bimbingan dari seorang guru, baik dalam hal kognitif, afektif maupun psikomotor. Pembelajaran PJOK yang terintegrasi ketiga aspek tersebut dapat menjadi solusi dalam masalah kemandirian belajar siswa. Selain itu, materi PJOK juga terdapat muatan permainan tradisional yang pada saat ini permainan tradisional sudah tidak dikenai oleh anak-anak. Pada saat ini anak-anak sudah meninggalkan permainan tradisional mereka lebih cenderung bermain game online seperti *mobile legend*, *free fire* dan game online lainnya. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan

modul tematik yang terfokus pada muatan permainan tradisional untuk kemandirian belajar dikelas III.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa ketika pembelajaran guru memerlukan pengembangan bahan ajar berupa modul sebagai bahan ajar baru agar tujuan dan kegiatan belajar peserta didik dapat terlaksana dengan baik di dalam kelas. Modul ini sebagai bahan ajar baru agar tujuan dan kegiatan belajar peserta didik dapat terlaksana dengan baik di dalam kelas. Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran membutuhkan modul sebagai bahan ajar tambahan. Modul adalah sebuah bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru (Abdul, dalam Prastowo, 2016:207-208). Terdapat empat fungsi modul yaitu (1) untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik, (2) modul sebagai pengganti fungsi atau fasilitator, (3) sebagai alat evaluasi, (4) bahan rujukan bagi siswa (Prastowo, 2014:210-211). Dengan menggunakan modul, guru dapat mengajar dengan lebih efisien dan efektif, serta meningkatkan kreativitas. Modul pembelajaran tematik muatan permainan tradisional sebagai pedoman guru maupun peserta didik yang disistematisasikan melalui pemberian judul, pemetaan kompetensi dasar, indikator, tujuan, evaluasi dan refleksi, sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riwanti & Hidayati (2019) berjudul Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Pendidikan Karakter di Kelas V Sekolah Dasar yang bertujuan untuk memproduksi produk modul pembelajaran tematik berbasis pendidikan karakter. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa modul efektif dalam penerapannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, dari aspek hasil belajar terdapat peningkatan hasil belajar atau lebih tepatnya terdapat pengaruh dalam penerapan modul terhadap hasil belajar peserta didik dan sebanyak 60% peserta didik yang berada didalam kelas tersebut memiliki karakter yang sesuai dengan aspek pendidikan karakter yang telah diharapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Widiya et al., (2021) berjudul Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Kelas Tinggi di Sekolah Dasar yang bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan respon peserta didik serta pendidik terhadap modul pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal Kelas tinggi di SD Negeri 120 Rejang Lebong. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R & D). Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan modul terlihat peserta didik sangat antusias untuk bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan pengembangan modul ini bisa membuat peserta didik belajar lebih mandiri, peduli terhadap lingkungan.

Penelitian yang dilakukan oleh Trimantolo, (2016) berjudul Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Tema 7 Untuk peserta didik Kelas 2 SD yang bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas 2 SD yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar maupun belajar mandiri bagi peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D). Hasil penelitian menunjukkan penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,48 termasuk kategori sangat baik. Penilaian ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,53 termasuk kategori sangat baik. pada uji coba lapangan awal mendapatkan persentase skor 90% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan terbatas mendapatkan skor 96,7% termasuk dalam kategori layak. Uji lapangan luas mendapatkan skor 99,8% termasuk dalam kategori layak.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan meneliti dengan judul **“PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEMATIK BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KEMANDIRIAN SISWA KELAS III SDN 1 KEPOH”**.

1.2 Perumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan modul pembelajaran tematik bermuatan permainan tradisional untuk kemandirian siswa kelas III SDN 1 Kepoh?
- 1.2.2 Bagaimana pengembangan modul pembelajaran tematik bermuatan permainan tradisional untuk kemandirian kelas III SDN 1 Kepoh?
- 1.2.3 Bagaimana efektivitas pengembangan modul pembelajaran tematik bermuatan permainan tradisional untuk kemandirian kelas III SDN 1 Kepoh?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan modul pembelajaran tematik bermuatan permainan tradisional untuk kemandirian siswa kelas III SDN 1 Kepoh.
- 1.3.2 Untuk mengetahui pengembangan modul pembelajaran tematik bermuatan permainan tradisional untuk kemandirian siswa kelas III SDN 1 Kepoh.
- 1.3.3 Untuk mengetahui efektivitas pengembangan modul pembelajaran tematik bermuatan permainan tradisional untuk kemandirian siswa kelas III SDN 1 Kepoh.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman langsung tentang cara mengembangkan modul pembelajaran tematik bermuatan permainan tradisional untuk kemandirian siswa.

1.4.2 Bagi Guru

Guru dapat menambah referensi bahan ajar tentang pengembangan modul pembelajaran tematik bermuatan permainan tradisional untuk kemandirian siswa.

1.4.3 Bagi Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan referensi bahan ajar muatan permainan tradisional dengan menggunakan modul.