

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Menurut Inri Novita, 2021 pendidikan merupakan “serangkaian pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan siswa bagaimana cara memahami, mengerti, dan menciptakan manusia yang semakin kritis dalam berpikir”. Pendidikan digunakan untuk mencapai kualitas hidup yang lebih tinggi dengan cara yang sistematis.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum sekolah dasar. Namun, sering kali siswa di tingkat SD mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak dan kompleks.

Pembelajaran merupakan aspek yang paling sulit dalam proses pendidikan. Kegiatan belajar yang dimulai tidak selalu berjalan sesuai dengan yang direncanakan, sehingga anak memerlukan dorongan dan motivasi agar dapat tumbuh dan berkembang dengan sebaik-baiknya. Bagi anak-anak, bermain adalah kegiatan yang penting. Selain dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman anak, kegiatan yang paling penting dilakukan oleh anak adalah bermain, karena bagi anak, bermain sama berharganya dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa.

Siti Nurhayati (2021) menyatakan bahwa “bermain dapat digunakan untuk mengubah energi potensial anak, yang akan membentuk berbagai macam penguasaan dalam kehidupannya kelak”. Erick (2020) “menyatakan bahwa bagi anak sekolah dasar bermain dapat mengembangkan kemampuan fisik, motorik, sosial, emosional, kognitif, kreatif, bahasa, perilaku, ketajaman indera, serta dapat memahami kepribadian anak, cara berpikir anak, dan berkomunikasi dengan anak”.

Permainan adalah kegiatan waktu luang yang dimaksudkan untuk mengasyikkan atau kompetitif. Ada banyak variasi permainan tradisional yang membahayakan anak-anak selama tahap pertumbuhan dan perkembangan mereka. Permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari berbagai suku dan etnis. Permainan anak tradisional Jawa digambarkan memiliki nilai religius aktif dan pasif. Diantaranya adalah fungsi yang bermanfaat bagi kesejahteraan masyarakat umum, seperti melatih kemampuan berpikir, melatih kejujuran dan sportivitas, dan melatih perilaku.

Dalam proses pembelajaran di sekolah bagi anak itu sangat lah membosankan jika tidak ada hal yang nyata dan menarik untuk dilakukannya. Pada saat penulis melakukan obsevasi di SDN 064023 pada peserta didik kelas V Guru mengajar dengan berbagai media, salah satu media yang menarik yang penulis perhatika ialah media bola warna-warni dimana pada permainan ini mengajak siswa untuk lebih aktif bergerak dan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa nya fokus pada arahan yang di berikan guru, suasana belajar juga lebih menyenangkan dan mereka pun tertarik untuk ikut serta dalam permainannya sehingga dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan pada peserta didik. Dari hasil pengamatan pnulis media permainan bola warna-warni yang digunakan oleh guru masih kurang menarik maka dengan itu penulis akan mengembangkan “ Aktifitas Gerak Pada Media Bola Warna-Warni ”

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Aktifitas Gerak Pada Media Bola Warna – Warni dalam Materi Pelajaran Matematika Kelas V SDN 064023 Kemenangan Tani”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih kurang melibatkan peran aktif siswa dan kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran yang berlangsung.
2. Media bola warna-warni yang digunakan di sekolah kurang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Siswa mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung karna siswa mudah merasa bosan dengan media yang ada.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, supaya tidak mengandung pemahaman yang luas, adapun permasalahan ini bertujuan agar penelitian ini lebih terarah, maka penulis memfokuskan masalah pada Pengembangan Aktifitas Gerak Pada Media Bola Warna-Warni.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan aktivitas gerak pada media pembelajaran pada mata pelajaran matematika Kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan aktivitas gerak pada media pembelajaran pada pembelajaran matematika Materi Ciri-ciri Mahluk Hidup Kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan Aktifitas gerak pada media pembelajaran dalam mata pelajaran Matematika materi Pengolahan Data di Kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan Aktifitas gerak pada media pembelajaran Matematika materi Pengolahan di Kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai sumbangsih pemikiran dan untuk meraih gelar sarjana strata satu (S1) pada program studi pendidikan guru sekolah dasar. Penelitian ini sekaligus sebagai penambah wawasan didalam berpikir serta dapat menerapkan ilmu yang didapat dari penelitian.
2. Bagi Siswa, untuk memotivasi siswa supaya tidak bosan dan agar lebih aktif sehingga dapat lebih mudah mengerti akan materi pengolahan data
3. Bagi Guru, sebagai sarana memudahkan guru dalam memberikan materi pengolahan data sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
4. Bagi sekolah, dapat di jadikan sebagai bahan masukan informasi tentang penggunaan aktifitas gerak pada media bola warna-warni untuk meningkatkan semangat belajar siswa.
5. Bagi Universitas Quality, sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya