

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan alam atau sering disebut dengan IPA merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Dimulai dari jenjang pendidikan SD hingga SMA, mata pelajaran IPA ini terus ada dan berkembang sesuai lingkungan sekitar kita. Materi IPA tentunya mempelajari mengenai pengetahuan yang mencakup tentang ilmu alam. IPA adalah pengetahuan yang dapat dipergunakan oleh sekelompok orang secara sistematis dengan tujuan menyelidiki apa yang terjadi tentang alam semesta dan IPA sendiri memiliki suatu ciri dengan menjadi salah satu ilmu pengetahuan yang mengandung nilai, sikap dan proses (Sulthon, 2016). Materi yang dipelajari tentang sesuatu yang berbentuk nyata dan objektif mengenai alam semesta dan lingkungan. Adanya pembelajaran IPA ini diharapkan peserta didik dapat mengetahui dan mengembangkan konsep IPA dalam pemahaman dan pengetahuannya mengenai alam secara ilmiah. Makna dalam pembelajaran IPA bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep materi IPA yang berkaitan dengan fenomena alam, mengajari mereka keterampilan, dan menanamkan sikap ilmiah. Ini berarti bahwa pembelajaran IPA dapat membantu peserta didik memahami materi dan menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun realita yang sering kita jumpai ialah mata pelajaran IPA menjadi mata pelajaran yang sulit dimengerti dan membosankan bagi peserta didik, contohnya dalam materi gerak benda masih banyak guru yang hanya berpaku pada buku dan mengajar menggunakan metode ceramah saja. Hal ini dapat membuat peserta didik tidak memahami materi gerak benda dan tentunya kegiatan pembelajaran menjadi jenuh dan monoton. Peran guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran IPA karena guru membantu peserta didik memahami konsep IPA yang berkaitan dengan fenomena alam dan mengembangkan keterampilan, serta menanamkan sikap ilmiah pada diri mereka sendiri. Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menawarkan

pembelajaran yang mudah dimengerti dan juga melibatkan peserta didik secara langsung. Namun, sebagian besar proses pembelajaran IPA dilakukan secara konvensional, di mana pembelajaran berpusat pada guru dan berjalan satu arah, tanpa melibatkan peserta didik secara langsung, yang dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi pasif (Nahdi, Yonanda & Agustin, 2018).

Metode pembelajaran yang dilakukan secara konvensional membuat peserta didik tidak fokus dan bosan. Terkadang membuat mereka menjadi malas belajar dalam pembelajaran. Hal ini menjadi evaluasi penting bagi seorang guru untuk mengubah strategi pembelajaran yang dibuat menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Beragam metode pembelajaran yang menarik dapat dilakukan oleh guru seperti metode pembelajaran *Game-Based Learning*. Seiring berkembangnya zaman, banyak permainan edukatif yang dapat kita manfaatkan dalam pendidikan modern untuk membantu peserta didik dapat mempelajari mata pelajaran dasar seperti membaca, mengarang, berhitung, dan menggambar. Pendekatan langsung kepada peserta didik dengan permainan memungkinkan sistem pembelajaran yang nyaman, menarik, menyenangkan dan mudah dipahami (Pratama & Bahauddin, 2019). Metode pembelajaran berbasis permainan dimana metode ini menggabungkan permainan dengan materi pelajaran dan sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.

Metode pembelajaran *Game-Based Learning* jika diterapkan di sekolah dasar tentunya membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat. Menurut Soeheri (dalam Anggraini, Nurhayati, Kusumaningrum 2021) metode *Game-Based Learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang seru, terciptanya kerjasama tim, menambah motivasi siswa, melatih rasa percaya diri dan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Kegagalan belajar yang dialami peserta didik saat ini ialah mereka merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang tidak bervariasi, seperti mendengarkan guru atau membaca dari buku (Kurniawan, 2019). Pada dasarnya anak usia sekolah dasar lebih menyukai permainan-permainan yang menyenangkan, hal ini menjadi suatu solusi bagi guru untuk menciptakan ruang lingkungan kelas yang lebih menyenangkan.

Selain membuat pembelajaran yang efektif dengan metode pembelajaran *Game-Based Learning* guru dapat membangun karakter peserta didik dalam pembelajaran.

Rasa percaya diri tidak mudah dimiliki setiap orang, hal ini harus terus dilatih dan dibiasakan. Kepercayaan diri adalah kunci untuk memenuhi berbagai kebutuhan peserta didik. Rasa percaya diri akan menumbuhkan pengalaman dan meningkatkan kemampuan bagi peserta didik sehingga mereka menjadi orang yang berani, optimis dan mandiri. Jika tidak, mereka akan sulit bergaul dan tidak memiliki keberanian untuk menunjukkan kemampuan mereka kepada orang lain. Kurangnya rasa percaya diri juga dapat menyebabkan kesulitan bagi peserta didik selama proses belajar, hal ini dapat mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan hanya diam saja di kelas. Pendidikan karakter sangat penting dikembangkan bagi peserta didik. Sekolah menjadi tempat bagi peserta didik untuk menumbuhkan karakter-karakter baik, terlebih dalam lingkungan kelas guru dan teman kelas menjadi wadah bagi peserta didik untuk menumbuhkan rasa percaya diri.

Rasa percaya diri siswa kelas IV SDN Serang 12 masih cukup rendah, dilihat dari studi literatur yang telah peneliti lakukan peserta didik masih malu-malu atau saling lempar ke temannya yang lain jika diberi pertanyaan oleh guru. Kerap kali guru kelas melatih peserta didik untuk tidak malu berbicara di depan kelas, bertanya saat dirasa masih ada yang belum peserta didik pahami ataupun berkomunikasi dengan teman sekelasnya. Dengan ini karakter percaya diri peserta didik dapat dikembangkan oleh guru melalui metode pembelajaran *Game-Based Learning*. Dengan bermain sambil belajar peserta didik dapat menguasai materi dan lebih percaya diri ketika dihadapi oleh soal-soal terkait materi pembelajaran atau saat guru meminta peserta didik untuk menjelaskan kembali materi pembelajaran yang sudah diajarkan, mereka mampu untuk menjelaskan kembali.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Metode Pembelajaran *Game-Based Learning* Dalam

Meningkatkan Rasa Percaya Diri Peserta Didik Pada Materi Gerak Benda Di Kelas IV SDN Serang 12”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi penggunaan metode *Game-Based Learning* yang dilakukan pada materi gerak benda di kelas IV SDN Serang 12?
2. Bagaimana kemunculan rasa percaya diri peserta didik dalam pembelajaran gerak benda dengan metode *Game-Based Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Menarasikan implementasi saat materi gerak benda di kelas IV SDN Serang 12 dengan menggunakan metode *Game-Based Learning*.
2. Menarasikan karakter rasa percaya diri peserta didik dalam metode *Game-Based Learning*.

D. Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menyediakan bukti secara empiris mengenai manfaat penggunaan metode *Game-Based Learning* secara khusus pada materi gerak benda dan mempengaruhi rasa percaya diri peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru kelas IV

Penelitian ini diharapkan dapat merefleksikan penggunaan metode pembelajaran *Game-Based Learning* dalam pembelajaran yang seru dan menyenangkan.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi apabila peneliti selanjutnya ingin mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan metode

pembelajaran *Game-Based learning* atau tentang rasa percaya diri peserta didik.

E. Definisi Istilah

1. Game-Based Learning

Game-Based Learning dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan yang telah dirancang untuk mendukung proses belajar dan meningkatkan kemampuan peserta didik. Dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat mendorong aspek emosional, intelektual, dan psikomotor peserta didik. Pendekatan ini di Indonesia sendiri dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan.

2. Rasa Percaya Diri

Pada penelitian ini ingin melihat timbulnya rasa percaya diri peserta didik. Rasa percaya diri adalah suatu bentuk keyakinan seseorang terhadap kemampuan mereka sendiri. Kepercayaan diri sangat penting bagi setiap individu, menjadi pribadi yang percaya diri akan memiliki suatu harapan yang realistis dan penilaian yang positif terhadap diri mereka sendiri. Oleh karena itu, kepercayaan diri harus ditingkatkan dan dilatih dengan berpikir positif sepanjang waktu. Rasa percaya diri yang terdapat pada penelitian ini terfokus untuk berani tampil di depan kelas, berusaha untuk mengerjakan sesuatu dengan usaha sendiri dan berani berpendapat di kelas.

3. Pembelajaran Materi Gerak Benda

Pada penelitian kali ini berfokus pada mata pelajaran IPA dengan materi gerak benda. Dimana pada materi ini menjelaskan terkait dengan pemahaman dasar peserta didik akan konsep gerak, yaitu: benda-benda yang bergerak, konsep gerak dalam kehidupan sehari-hari, menggambarkan konsep gerak benda.

F. Sistematika Laporan

Pada penelitian ini memiliki sistematika laporan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan. Dalam bab ini peneliti membahas mengenai latar belakang masalah terkait dengan fenomena yang ada dan menjadikannya suatu pokok masalah dan mencari jawaban dari pertanyaan dalam rumusan masalah serta manfaat bagi pembaca.

BAB II : Kajian Teori. Menjabarkan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan sesuai judul penelitian.

BAB III : Metodologi Penelitian. Pada bab ini berisi penjelasan tentang metode penelitian untuk mendapatkan data yang terdiri dari : pendekatan penelitian, metode penelitian, latar penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, tahapan pengumpulan data, instrumen penelitian, tahapan pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan. Peneliti menjabarkan hasil dan pembahasan terkait data yang telah ditemukan dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan.

BAB V : Penutup. Pada bab ini menjabarkan kesimpulan terkait penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran untuk diri pribadi dan peneliti selanjutnya.