

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Paradigma pendidikan saat ini telah mengalami suatu pergeseran dari penggunaan pendekatan behaviouristik menjadi pendekatan konstruktivistik. Sebagai landasan paradigma pembelajaran, konstruktivisme menyerukan perlunya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, perlunya pengembangan siswa belajar mandiri, dan perlunya siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri. Pergeseran paradigma pendidikan tersebut tercermin pada perbandingan definisi pendidikan menurut UU No.2 Tahun 1989 dengan definisi pendidikan UU No. 20 Tahun 2003.

Menurut UU No. 2 Tahun 1989 “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”.

Sedangkan definisi Pendidikan yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS mendefinisikan Pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Syadad (2011) UU No. 2 Tahun 1989 Pendidikan masih bersifat sentralistik, masih bersifat *teacher centred*, belum mengarah pada pendidikan untuk semua, belum mengarah pada pendidikan seumur hidup dan Pendidikan belum sesuai dengan dunia usaha dan dunia kerja. Sedangkan,

pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan, pendidikan harus berpusat pada siswa (*student centered*), Peserta didik harus aktif membangun potensinya.

Pergeseran paradigma ini tidak dapat dihindari dan memberi dampak pada sistem pembelajaran. Dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) dalam bingkai model dan strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Dewasa ini siswa tidak lagi diposisikan sebagai bejana kosong yang siap diisi. Siswa diposisikan sebagai subjek belajar. Sedangkan Guru tidak lagi menduduki tempat sebagai pemberi ilmu, tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar. Namun guru lebih diposisikan sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa untuk dapat belajar dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Guru di kelas dituntut untuk tidak saja memiliki kualifikasi seperti yang disyaratkan pemerintah saat ini. Lebih dari itu, Guru harus lebih kreatif, proaktif, inovatif, menyenangkan dan mendorong siswa menjadi aktif, baik fisik, mental-intelektual, maupun sosial untuk memahami materi pembelajaran sehingga substansi pembelajaran benar – benar bisa dihayati. (2011; Subagyo)

Kualitas pendidikan dapat diketahui dari dua hal, yaitu : kualitas proses dan produk. Suatu pendidikan dikatakan berkualitas proses apabila proses belajar mengajar (PBM) dapat berlangsung secara efektif dan peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna pendidikan disebut berkualitas produk apabila peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan.

Proses belajar mengajar kadang kala membosankan apabila materi yang disampaikan kurang menarik. Terutama pada beberapa mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi untuk memahaminya. Seperti halnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang pendidikan dasar.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan jenjang pendidikan lanjutan. Muhammad menjelaskan Pendidikan IPS di SD disajikan dalam bentuk *synthetic science*, yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Rahmatina (2007:79) menyebutkan pada jenjang pendidikan dasar IPS dimaksudkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan praktis, agar mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena – fenomena serta masalah sosial yang ada disekitar mereka. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran IPS di sekolah dasar diarahkan untuk mencapai tingkat pemahaman siswa, tidak hanya sekedar hapalan materi secara lisan.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS kadang kala menghadapi beberapa kendala yang mengakibatkan pembelajaran IPS kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Rahmantina (2007;79) mengidentifikasi kendala – kendala tersebut sebagai berikut : (1) Materi IPS banyak konsep yang abstrak, (2) materi pembelajaran yang padat, sedangkan waktu yang dialokasikan sangat terbatas, (3) siswa kurang memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, (4) semangat atau motivasi belajar siswa rendah. (5) suasana pembelajaran kurang hidup atau kaku, (6) guru masih menggunakan

model pembelajaran yang berpusat pada guru dengan metode konvensional.
(6) media pembelajaran sangat kurang bahkan tidak mendukung.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka diperlukan inovasi pembelajaran diantaranya penggunaan media pembelajaran yang memudahkan penyampaian materi dan penggunaan teknik mengajar yang variatif sehingga dapat menggugah motivasi siswa dan membuat suasana belajar nyaman dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran di kelas akan menggugah motivasi siswa untuk belajar, dengan meningkatnya motivasi siswa diharapkan hasil belajar siswa pun akan meningkat. Pemanfaatan media akan berfungsi dengan maksimal apabila dikombinasikan dengan teknik belajar yang tepat, salah satunya adalah penggunaan teknik bermain atau *games* dalam pembelajaran.

Permainan dalam pembelajaran adalah suatu cara atau teknik untuk mempelajari atau membina keterampilan dari suatu topik bahasan tertentu. Permainan, apapun bentuknya, dapat menjadi pilihan utama dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan organik. Menurut Bell (1978) dalam Sukayati (2003:14) secara umum permainan cocok untuk membantu mempelajari fakta dan keterampilan. Beberapa pakar pendidikan mengatakan bahwa tujuan utama digunakannya permainan dalam

pembelajaran adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa, agar siswa menjadi senang.

Permainan di jenjang Sekolah Dasar akan sangat membantu siswa untuk menggugah semangat belajar. Karena kelompok usia sekolah dasar adalah usia bermain. Bermain bagi mereka tak ubahnya seperti bekerja bagi orang dewasa. Mulyasa (2006: 35) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran di sekolah dasar, permainan merupakan salah satu media yang tidak dapat diabaikan keberadaannya. Hal ini karena anak usia sekolah dasar masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan permainan sesuai dengan kematangan jiwanya sehingga dapat bermain sambil belajar (*playing by learning*).

Dengan bermain anak tidak hanya menyerap informasi tapi mereka juga bekerja dengan informasi tersebut, bagaimana aplikasinya dan terus melakukan percobaan berulang-ulang sampai informasi tersebut dimengerti anak. Di dalam kegiatan bermain anak juga mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif. Melalui bermain, anak juga dapat menerapkan disiplin dengan menunggu giliran atau menaati permainan, lewat bermain anak mendapatkan penemuan intelektual. Kelebihan lain yang didapat anak dalam bermain adalah berkembangnya *multiple intelligent* (kecerdasan jamak). (Suyanto;2008)

Game pembelajaran adalah bentuk permainan yang diadopsi guru dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan game sebagai metode pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan materi pembelajaran.

Game disajikan sebagai alat yang dapat dinikmati dan mengasyikkan setiap orang. Game dapat mengembangkan sikap kerja sama, membangun sikap kepemimpinan dan sosial. Game dapat digunakan untuk mencari fakta, menambah kosa kata, kerampilan pemecahan masalah. Kebanyakan pada game mengembangkan aktifitas sosial terutama dalam kegiatan kelompok. (2011: <http://www.psb-psma.org>)

Hal itu diperkuat dengan hasil Penelitian mengenai pemanfaatan *games* dalam pembelajaran yang dinyatakan oleh (Baines & Slutky, 2009; Altunay,2004) dalam Robert T Hays (2005) “menyatakan bahwa penggunaan *games* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa baik kemampuan sosial dan kemampuan akademik. Mengajar menggunakan *games* meningkatkan pencapaian pembelajaran dan sementara siswa kelas grup kontrol telah melupakan materi yang telah mereka pelajari, kelas eksperimen justru tidak lupa dengan materi yang dipelajari lewat *games*.”

Trumbull dalam Niecikowski (2009) menyatakan IQ anak yang bermain *games* selama 20 – 30 menit per hari dalam waktu 6 sampai 8 minggu rata – rata mengalami kenaikan 19 poin. Menurut penelitian pendidikan Tn.1997 siswa yang berpartisipasi dalam program permainan tradisional dan permainan komputer memiliki skor 8 poin lebih tinggi dalam pelajaran matematika dan membaca dibandingkan dengan siswa yang tidak berpartisipasi dalam program tersebut.

Menurut Piaget dalam Syah (2008:67) siswa Sekolah Dasar yang masuk ke dalam kelompok usia 7-11 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkret-operasional. Oleh

karena itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa, misalnya penggalan waktu belajar tidak terlalu panjang, peristiwa belajar harus bervariasi, dan yang tidak kalah pentingnya sajian harus dibuat menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk mengkonkritkan materi yang abstrak, membantu siswa tetap fokus terhadap materi pelajaran yang disampaikan, dan untuk menimbulkan kegairahan belajar, minat dan motivasi siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Board game merupakan suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang biasanya terbuat dari karton. Di Indonesia *board game* belum dimanfaatkan secara optimal untuk membantu proses pembelajaran, padahal *board game* sebagai sebuah media memiliki begitu banyak potensi, salah satunya sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif. *Board game* sebagai media pembelajaran memiliki unsur – unsur visual yang membantu siswa memahami materi pembelajaran, selain itu *board game* juga memiliki tantangan – tantangan yang diberikan lewat kartu pertanyaan seputar materi pembelajaran. Selain itu terdapat *reward and punishment* bagi pemainnya. Hal tersebutlah yang bisa membuat *board game* sebagai media yang bisa membangkitkan semangat belajar siswa. Karena siswa belajar dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Selain itu pemanfaatan *board game* dalam pembelajaran mendorong siswa untuk berinteraksi, penyampaian informasi melalui *board game* menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan. Saat bermain *board game* para

pemain yang menunggu gilirannya, secara tidak langsung belajar untuk sabar dan disiplin demi menghargai hak pemain lain. Mekanisme permainan yang seringkali bergantung pada transparansi para pemainnya juga menjadi sarana yang sangat efektif dalam melatih kejujuran. Selain itu, dengan menempatkan diri pada situasi permainan yang ada, kreativitas pemain dilatih untuk memperhitungkan kemungkinan-kemungkinan dan menyusun strategi. Penggunaan *board game* menjadikan siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya dan aktif dalam pembelajaran, meningkatkan kerja sama dalam diskusi kelompok dan semangat memecahkan suatu persoalan yang muncul. (Nugroho;2011)

Hal ini diperkuat oleh penelitian Petter dalam Niecikowski (2009) yang menyatakan bahwa penggunaan *board game* dalam pembelajaran membantu siswa termotivasi khususnya untuk siswa yang memiliki tingkat pencapaian pembelajaran yang rendah. Caldwell masih dalam David Niecikowski (2009) juga menyatakan bahwa *board game* dalam pembelajaran dapat dijadikan “kendaraan” untuk mengajar oleh guru karena *board game* dianggap merangsang minat siswa untuk belajar karena didalamnya terdapat kompetisi dan kreativitas.

Pemanfaatan *board game* dalam pembelajaran bukanlah hal yang asing, beberapa negara di luar Indonesia sudah memanfaatkan *board game* sebagai media pembelajaran. Cardoso et al. (Kirikkaya, 2010: 2) menyatakan *board game* dengan topik sel telah digunakan dalam pembelajaran di Switzerland pada siswa SMP, pelajar menikmati bermain *game*. Lebih dari

56% siswa menyatakan mereka telah mempelajari suatu hal baru yang tidak pernah mereka ketahui sebelumnya.

Berdasarkan berbagai permasalahan dan beberapa hasil penelitian diatas, penulis mencoba merancang sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar dengan menggunakan media *board game*. Sehingga penulis merasa perlu mengadakan penelitian mengenai “**Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya maka, penelitian ini bertitik tolak dari permasalahan berikut ini :
“Apakah media *board game* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar?”

Untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini, maka dijabarkan dalam sub – sub masalah sebagai berikut :

- Apakah media *board game* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media gambar pada ranah kognitif aspek mengingat (C_1) dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar?
- Apakah media *board game* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media gambar pada ranah kognitif aspek memahami (C_2) dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *board game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Sedangkan yang menjadi tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

- Untuk mengetahui efektivitas media *board game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media gambar pada ranah kognitif aspek mengingat (C_1) dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.
- Untuk mengetahui efektivitas media *board game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media gambar pada ranah kognitif aspek memahami (C_2) dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak secara langsung maupun tidak langsung yang terlibat dalam dunia pendidikan, baik sebagai pengembang pendidikan, lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Terutama bagi guru dan siswa yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Adapun manfaat lain dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau sebagai bahan kajian terhadap penggunaan media pembelajaran terutama pengembangan dan pemanfaatan *board game* sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.
- b. Sebagai bahan kajian bagi para pengembang kebijakan (stakeholder) dalam pemanfaatan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas prestasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Upaya pengembangan kawasan teknologi pendidikan, khususnya mengenai media pembelajaran.
- b. Sebuah penelitian yang memberikan hasil bersifat aplikatif untuk digunakan dalam kegiatan belajar pada jangka waktu yang panjang.
- c. Sebagai bahan masukan dan penambahan sumber belajar dalam rangka mengembangkan pemanfaatan *board game* sebagai media pembelajaran di sekolah.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahfahaman dalam memakai kata-kata pada penelitian ini, maka peneliti mencantumkan definisi operasional sebagai berikut :

1. Efektivitas

Efektivitas adalah kesesuaian antara ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dengan hasil belajar menggunakan media *board game*.

2. Board Game

Board game atau Permainan papan adalah sebuah permainan yang dimainkan diatas papan yang biasanya terbuat dari karton, papan ini terbagi ke dalam sel-sel yang dimainkan dengan cara memindahkan bidak permainan dari satu sel ke sel lainnya. *board game* yang digunakan dalam penelitian ini dibuat diatas karton berukuran A3. Komponen *board game* dalam penelitian ini adalah bidak permainan, dadu, 36 kartu pertanyaan, 49 kartu tahukah kamu, 20 kartu misteri dan lembar tutorial games.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah daya capai pada akhir suatu proses pembelajaran yang telah ditempuh siswa. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif saja, lebih khusus lagi pada aspek mengingat (C₁) dan aspek memahami (C₂).