

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kondisi pandemi Covid-19 yang mengintai Negara Indonesia pada Maret 2020 lalu, membawa dampak yang begitu besar pada kehidupan masyarakat, khususnya pada bidang pendidikan. Adanya wabah pandemi Covid-19 pemerintah mengambil beberapa langkah kebijakan untuk memutus rantai persebaran virus corona di bidang pendidikan salah satunya dengan menutup kegiatan pembelajaran tatap muka.

Kebijakan lain yang dikeluarkan pemerintah yaitu melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 pada 24 Maret 2020 lalu, di dalamnya mengatur tentang proses belajar dari rumah. Setelah itu, pada 18 Mei 2020 diikuti dengan dikeluarkannya Surat Edaran Sekjen Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah (BDR) dalam masa darurat pandemi Covid-19. Pedoman tersebut ditujukan kepada dinas pendidikan, kepala satuan pendidikan, pendidik, peserta didik hingga orang tua/ wali. Dalam Surat Edaran tersebut menegaskan kembali bahwa kegiatan belajar di rumah dilaksanakan dengan tetap memperhatikan protokol penanganan Covid-19.

Adanya kondisi pandemi Covid-19 yang tidak kunjung mereda ini, seolah membuat seluruh jenjang pendidikan ‘dipaksa’ harus beradaptasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan media daring secara online, yang semula pembelajaran itu dilaksanakan langsung melalui tatap muka. Disini guru sebagai pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik tidak dalam pengawasan langsung dari guru atau belajar mandiri di rumah.

Tentu hal ini dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik itu sendiri. Terutama bagi pendidik, dituntut selalu kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran daring dan harus mampu menyesuaikan dalam situasi kondisi yang selalu berubah-ubah. Tidak hanya itu perlu juga disesuaikan dengan kebutuhan dalam setiap jenjang pendidikan, karakteristik sekolah, dan

karakteristik peserta didik seperti apa. Tentu setiap sekolah khususnya peserta didik itu sendiri memiliki karakter yang berbeda-beda. Dampaknya akan menimbulkan tekanan fisik maupun psikis (mental) bagi guru maupun peserta didik itu sendiri

Pendidik khususnya guru dan dosen itu bukan merupakan satu-satunya tonggak penentu keberhasilan dari pencapaian suatu pendidikan. Ini tantangan yang begitu berat, diperlukan kerja sama dari berbagai pihak seperti tenaga pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik itu sendiri. Tidak sedikit orang tua peserta didik banyak mengeluhkan berbagai kendala yang dialami selama melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring ini. Salah satu masalahnya yaitu sebagian peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran daring secara maksimal karena masih adanya keterbatasan fasilitas dalam menunjang pembelajaran jarak jauh ini khususnya di SMPN 26 Bandung itu sendiri. Sering kali ditemukan beberapa peserta didik yang tidak memiliki *handphone*, keterbatasan masalah koneksi internet, dan belum meratanya pemahaman teknologi dalam pemanfaatan media pembelajaran. Tidak hanya itu, masih ada masalah yang lainnya seperti materi yang disampaikan oleh guru terkadang tidak sepenuhnya dapat dipahami baik oleh peserta didik, peserta didik kebingungan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Terutama pada anak sekolah menengah pertama yang sebenarnya masih banyak perlu bimbingan dari orang tua peserta didik, karena mereka masih dikategorikan belum bisa sedewasa dan mandiri seperti anak sekolah menengah atas. Tetapi sering kali orang tua sulit membagi waktu antara harus mendampingi anak dalam pembelajaran jarak jauh dengan kesibukan lain seperti ada orang tua yang harus berkerja, berwirausaha, dan sebagainya.

Masalah ini juga tidak hanya dirasakan oleh peserta didik saja, tetapi oleh sekolah khususnya guru itu sendiri. Tidak semua sekolah dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan sistem online. Hal ini tentu karena berbagai pertimbangan. Banyak di antara sekolah hanya memberikan tugas kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah selama “libur” akibat wabah Covid-19 dan ini juga menjadi keluhan bagi peserta didik itu sendiri karena jenuh terlalu banyak mengerjakan tugas yang monoton sehingga anak menjadi merasa terbebani.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut tentu membawa dampak pada peserta didik yakni timbulah rasa kejenuhan, rasa bosan, serta turunnya minat belajar yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil dari pembelajaran peserta didik. Hasil belajar mengacu pada kemampuan yang diperoleh individu dalam proses pembelajaran, yang dapat memberikan perubahan pada perilaku pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan, sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Sudjana, 2009. hlm. 53).

Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran peserta didik. Slameto (2012, hlm. 54), menggolongkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar selain diri peserta didik. Menurut Slameto (2012, hlm. 54), Faktor internal antara lain: faktor fisik dan faktor psikologis. Faktor fisik meliputi faktor kesehatan dan kecacatan, sedangkan faktor psikologis meliputi kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kelelahan. Faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran antara lain faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Faktor keluarga dapat berupa pendidikan orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana keluarga, status ekonomi keluarga, pemahaman orang tua, dan latar belakang budaya. Faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran meliputi metode pengajaran, pengaturan kurikulum, hubungan guru-siswa, hubungan antar siswa, disiplin sekolah, kurikulum dan waktu kelas, standar kurikulum, kondisi bangunan, metode pembelajaran, dan pekerjaan rumah. Faktor komunitas dapat berupa aktivitas siswa di masyarakat, bersosialisasi dengan teman, gaya hidup bermasyarakat, dan bentuk media massa.

Berdasarkan faktor eksternal tersebut dijelaskan bahwa metode/ media itu dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sebagaimana dikemukakan dalam penelitian Ahmadiyahanto (2016, hlm. 980-993) dengan judul “meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square* pada materi kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di Indonesia kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong tahun pelajaran 2014/2015”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dengan menggunakan

media Ko-Ruf-Si (*Education Mailbox*) media pembelajaran berbasis *word square*, aktivitas dan hasil belajar peserta didik mendapatkan peningkatan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata aktivitas peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas peserta didik meningkat dari 63,60% menjadi 74,50% meningkat 10,90%. Demikian pula tingkat ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 65%, dan siklus II sebesar 85% meningkat 20%. Sedangkan respon peserta didik terhadap pembelajaran sangat dominan, peserta didik meyakini bahwa pembelajaran PKn dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *word-box* Ko-Ruf-Si (*Education Mailbox*) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, dengan perbandingan 95,6%.

Hal senada juga ditemukan pada penelitian Sulailah (2014) dengan judul “peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan media bagan kelas IV”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa menggunakan Media Bagan dalam pembelajaran PKn pada peserta didik kelas IV pada siklus I belum cukup baik karena sebagian besar hasil positif yang dilaksanakan oleh peserta didik hanya mencapai 43,48% s/d 69,57% dari seluruh peserta didik yang hadir dan menjadi lebih baik pada siklus II yaitu mencapai 69,57% s/d 91,30%. Berdasarkan pada data penelitian yang berasal dari hasil evaluasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Komponen Pemerintahan di Indonesia diketahui rata-rata nilai kelas pada siklus I pertemuan I sebesar 46,09 dan meningkat menjadi 64,35 pada pertemuan II dan terjadi peningkatan rata-rata nilai kelas pada siklus II menjadi pertemuan I sebesar 71,30 dan peningkatan pada pertemuan II sebesar 86,09.

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode ataupun media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik. Maka sebaiknya sebagai pendidik atau guru harus lebih berinovasi dalam memilih dan menggunakan metode ataupun media pembelajaran untuk menjadikan proses pembelajaran efektif dan efisien. Terlebih dalam pembelajaran mata pelajaran PPKn yang cenderung teoritis.

Hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMPN 26 Bandung berbarengan dengan kegiatan PPLSP (Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan) yang dilaksanakan oleh peneliti, bahwasannya guru cenderung menggunakan media konvensional yang kurang menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh ini. Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn didapati nilai ulangan ke -1 pada semester 1 kelas VIII-D, VIII-E, dan VIII-F tahun ajaran 2020/2021 tergolong rendah.

Tabel 1.1

Hasil Nilai Ulangan Ke-1 Semester 1 Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas	Jumlah Peserta didik	Ketentuan Kriteria Minimal (KKM)	Tuntas	Belum Tuntas	Rata-Rata
VIII-D	32	70	16	16	44
VIII-E	32	70	13	19	45,6
VIII-F	32	70	18	14	55

Sumber: (Data Diperoleh dari Lapangan, 2021)

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan harian ke-1 peserta didik kelas VIII-D, VIII-E, dan VIII-F belum mencapai KKM yaitu 70, dengan peserta didik yang belum tuntas pada kelas VIII-D mencapai 50%, pada kelas VIII-E mencapai 59,3% dan pada kelas VIII-F mencapai 43,7%. Sementara itu dalam menyampaikan materi guru menggunakan media dan bentuk penugasan yang sama pada kelas kelas VIII-D, VIII-E, dan VIII-F. Namun, dalam hal tersebut mungkin kurang menarik dan membosankan ditambah dengan situasi kondisi pandemi Covid-19 seperti ini. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan peserta didik yang tidak maksimal.

Kurangnya motivasi belajar dalam pembelajaran PPKn akan mempengaruhi hasil belajar, apalagi dalam menghadapi situasi seperti ini yang sedang dilanda wabah pandemi Covid-19. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dalam inovasi pembelajaran PPKn sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan yakni menggunakan media *games* berbasis *puzzle*.

Menurut Hidayat (dalam Hakim, dkk 2016, hlm. 9-15), kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Sedangkan menurut Rokhmat (2006, hlm. 50), Puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Adapun beberapa manfaat bermain *puzzle* yaitu 1) dapat meningkatkan keterampilan kognitif (*cognitive skill*), yang berkaitan dengan kemampuan untuk belajar memecahkan masalah, 2) dapat meningkatkan keterampilan motorik (*fine motor skill*), yang berkaitan dengan kemampuan anak untuk menggunakan otot kecilnya khususnya tangan, jari-jari, dan mata. 3) dapat meningkatkan keterampilan sosial, *puzzle* tidak hanya dapat dimainkan secara perorangan namun juga dapat dimainkan secara kelompok. Permainan yang dimainkan secara kelompok ini dapat meningkatkan interaksi sosial anak.

Permainan atau games *puzzle* ini memiliki beberapa jenis, salah satu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Word Search Puzzle*. *Word Search Puzzle* adalah permainan kata yang terdiri dari huruf-huruf kata yang ditempatkan dalam kotak-kotak, kata-kata ini biasanya berbentuk segi empat atau segi empat. Tujuan dari teka-teki ini adalah untuk menemukan dan menandai semua kata yang tersembunyi di dalam kotak. Kata-kata biasanya dapat ditempatkan secara horizontal, vertikal atau diagonal (Wikipedia).

Beberapa kelebihan dari media *Word Search Puzzle* ini antara lain kemudahan dalam pembuatannya. Guru bisa membuat sendiri media semacam ini. Hanya dengan menggunakan kertas dan pulpen, biaya pembuatannya sangat murah, namun jika ingin hasil yang lebih baik, bisa menggunakan komputer. Selain itu mudah ditetapkan pada peserta didik sekolah menengah pertama, membuat pembelajaran lebih menarik karena berbasis *games*, membuat peserta didik lebih mampu memahami pembelajaran melalui media *games* ini (Murwiyati, D. (2014, hlm. 47-48).

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Word Search Puzzle* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII SMPN 26 Bandung”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang penelitian, adapun rumusan masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penerapan media *word search puzzle* pada mata pelajaran PPKn?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media *word search puzzle*?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *word search puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki dua tujuan, yaitu tujuan secara umum dan tujuan secara khusus, diantaranya:

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu terkait pengaruh media *word search puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn Kelas VIII SMPN 26 Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penerapan media *word search puzzle* pada mata pelajaran PPKn.
2. Untuk mencari tahu hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media *word search puzzle*.
3. Untuk melihat efektivitas penggunaan media *word search puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi khalayak umum terutama bagi peneliti itu sendiri. Adapun beberapa manfaat sebagai berikut.

2.4.1 Manfaat dari Segi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan khazanah keilmuan pengetahuan terkait penerapan media pembelajaran berbasis games *word search puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di masa pandemi Covid-19.

2.4.2 Manfaat dari Segi Kebijakan

Dengan adanya penelitian ini terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis games *word search puzzle*, diharapkan dapat mendukung kebijakan pemerintah tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus corona (Covid-19), yakni sebagai media pembelajaran yang memberikan motivasi yang besar dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik di masa pandemi Covid-19.

2.4.3 Manfaat dari Segi Praktis

- a. Bagi sekolah, dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di SMPN 26 Bandung, agar proses belajar dapat lebih baik serta menghasilkan pembelajaran yang berkualitas baik dari segi guru, peserta didik, media, metode, dan sumber belajar terutama dimasa pandemi Covid-19 ini.
- b. Bagi pendidik, dapat meningkatkan keterampilan dalam menerapkan media pembelajaran PPKn salah satunya melalui media *word search puzzle* untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada masa pandemi Covid-19.
- c. Bagi peserta didik, melalui media *word search puzzle* tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar dimasa pandemi Covid-19 ini.

2.4.4 Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih berupa pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi yang membantu dalam memaksimalkan proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran khususnya di masa darurat pandemi Covid-19.

1.5 Stuktur Organisasi Skripsi

Stuktur organisasi skripsi berisikan rincian tentang urutan penelitian dari setiap bab dan bagian dalam skripsi. Dalam hal ini mencangkup lima bab yang terdiri dari:

1. BAB I Pendahuluan, di dalamnya terdapat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan manfaat dari penulisan penelitian, dan stuktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka, yang menguraikan tentang konsep dan teori yang mendukung penelitian ini. Teori yang akan dibahas dalam kajian ini yaitu tentang media pembeajaran, media permainan *word search puzzle*, hasil belajar peserta didik, dan kajian mengenai pendidikan kewarganegaraan.
3. BAB III Metode Penelitian, di dalamnya merupakan penjabaran secara teknis terkait alur penelitian, yang didalamnya mencangkup desain penelitian, partisian, populasi dan sampel, operasional variabel, instrument penelitian, teknik analisis data, rancangan uji hipotesis, prosedur dan alur penelitian.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan, di dalamnya membahas mengenai gambaran umum dari lokasi tempat penelitian, uraian hasil penelitian, dan analisis dari pelaksanaan penerapan media *Word Seach Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 26 Bandung.
5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, di dalamnya menyajikan penafsiran secara keseluruhan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Kesimpulan merupakan hasil akhir dari penelitian untuk menjawab pertanyaan dari perumusan masalah. Sedangkan Saran dan rekomendasi ditunjukan kepada pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian, dan dapat digunakan pada penelitian berikutnya.