

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sagne (dalam Suardi, 2018, hlm.10) mengemukakan bahwa belajar adalah proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru berupa keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas baru sebagai hasil dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan individu. Oleh karena itu, stimulasi lingkungan dan usaha aktif dari individu tersebut menjadi hal yang sangat penting dalam belajar. Apa yang diajarkan oleh guru belum tentu menyebabkan terjadinya perubahan, apabila individu tidak melibatkan diri dalam situasi tersebut. Proses belajar yang dilakukan tidak akan terlepas dari adanya keaktifan. Keaktifan memiliki berbagai bentuk mulai dari keaktifan yang dapat diamati (konkret) dan yang sukar diamati (abstrak). Kegiatan yang dapat diamati, misalnya mendengar, menulis, menyanyi, dan menggambar. Kegiatan ini biasanya berhubungan dengan kerja otot (psikomotorik). Sementara kegiatan yang sulit diamati berupa kegiatan psikis seperti menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan permasalahan, membandingkan konsep, dan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Oleh karena itu, keaktifan belajar siswa dapat menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan-perubahan tersebut bisa disebut sebagai hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran memerlukan keaktifan guna mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pembelajaran pada PAUD, Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan pembelajaran yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berkualitas dengan memberi kesempatan untuk menerapkan materi pada problem atau konteks nyata, mendorong interaksi dan partisipasi aktif siswa, mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia di lingkungan Satuan Pendidikan. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran sebagaimana dimaksud diselenggarakan

dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa. Maka dari itu, Proses pembelajaran yang dilaksanakan haruslah dijalankan sesuai dengan ketentuan yang berlaku agar mencapai tujuan yang diinginkan. Faktor yang selama ini dianggap sangat mempengaruhi proses pembelajaran adalah guru, karena guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subyek dan obyek belajar. Sebagaimana dinyatakan sebelumnya proses pembelajaran akan menjadi semakin baik jika didukung oleh siswa yang aktif sehingga proses pembelajaran tersebut menjadi semakin hidup dan berjalan sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. Suasana dan proses pembelajaran diarahkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, maka pendidikan harus berorientasi kepada siswa (Junaedi, 2019: hlm. 19).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti sekaligus guru terhadap siswa kelas IV dari total 13 siswa hanya ada satu siswa bernama AM dengan nilai tertinggi yaitu 60. Berdasarkan data tersebut, seluruh siswa kelas IV belum memenuhi KKM senilai 70. Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa senilai 0%. Selain itu, keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas belum terlihat. Hal ini terbukti dengan fakta-fakta bahwa ketika guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa mengenai materi pelajaran yang sedang berlangsung, siswa hanya terdiam dan tidak ada yang bertanya. Tetapi, ketika dilakukan penilaian hasilnya masih belum sesuai harapan. Diperkuat dengan hasil wawancara, permasalahan yang dialami oleh siswa kelas IV tersebut yaitu proses pembelajaran yang dianggap membosankan hingga siswa sering merasa mengantuk di kelas, siswa menginginkan kegiatan belajar yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan siswa, siswa menganggap materi dari beberapa mata pelajaran sulit, siswa merasa kesulitan ketika diberi penugasan serta malas untuk mengerjakan karena materi pembelajaran kurang tercerna dengan baik. Jika hal ini tidak segera diatasi maka akan terus berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu, keaktifan siswa dalam belajar sangat penting untuk diperhatikan agar siswa

merasa nyaman dalam belajar. Keaktifan dalam belajar siswa tidak semata-mata keluar dari diri siswa tanpa adanya pemantik maupun media dalam suatu kegiatan. Maka, hal ini menjadi tugas guru dimana menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bisa mewadahi kontribusi dan keaktifan siswa.

Berdasarkan hal tersebut, guru menyimpulkan bahwa permasalahan timbul karena proses pembelajaran masih menggunakan model dan metode konvensional. Dalam proses pembelajaran perlu diterapkan model dan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ketika tidak ada siswa yang bertanya meskipun diberi kesempatan bertanya, tidak dapat digunakan sebagai patokan untuk menentukan bahwa siswa sudah memahami keseluruhan materi yang dipelajari. Selain itu, permasalahan yang dialami oleh guru yaitu guru merasa kebingungan ketika siswa pasif dalam pembelajaran meskipun sudah diberi kesempatan untuk bertanya, berdiskusi dan lain sebagainya. Guru mengambil kesimpulan ketika tidak ada siswa yang bertanya, menandakan siswa sudah memahami materi pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya, penilaian yang dilakukan terhadap siswa selalu mendapatkan hasil yang kurang memuaskan atau dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini tentu berhubungan dengan hasil belajar. Permendikbud No. 22 tahun 2016 menyatakan bahwa hasil belajar siswa terdiri dari beberapa aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, Aspek-aspek tersebut harus bisa dituntaskan oleh siswa dari setiap Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan pada setiap muatan mata pelajaran.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, metode pembelajaran menjadi salah satu penyebab permasalahan pada pembelajaran. Metode pembelajaran *game* yang dikembangkan pertama kali oleh David de Vries dan Keith Edward (dalam Hardianto & Irwan K, 2018, hlm. 1) bisa dijadikan salah satu alternatif pilihan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Metode pembelajaran *game* berupa *Team Game Tournament (TGT)* dimana siswa memainkan permainan dengan anggota anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Pembelajaran biasanya dilakukan di kelas dalam bentuk ruangan yang disekat oleh dinding berbentuk segi empat. Tetapi, guru berencana menerapkan metode pembelajaran tersebut dengan memanfaatkan

kegiatan *wide game* yang identik dalam kepramukaan. *Wide game* adalah permainan besar di luar ruangan dengan wilayah yang relatif luas yang diikuti oleh dua atau lebih regu/tim. (Ensiklopedia Pramuka, 2013). *Wide game* ini umumnya dilaksanakan dengan sistem pos *to pos* (menjelajah) dimana terjadi perpindahan siswa dari satu tempat ke tempat lain yang mana sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD yang senang bergerak. Dalam perpindahan dari pos ke pos lainnya, siswa diberikan suatu tantangan atau sesuatu yang harus siswa selesaikan secara bersama-sama. Kelebihan dari proses pembelajaran dengan kegiatan *wide game* ini berlangsung di luar ruang kelas dan membantu siswa untuk lebih bisa menemukan konsep-konsep pelajaran dengan cara yang menyenangkan pada setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, *wide game* ini membantu mendorong siswa untuk terbiasa bersosialisasi dan bekerja sama dengan orang lain dalam hal ini teman sekelasnya karena merupakan kegiatan berkelompok.

Berdasarkan uraian diatas, perlu dilakukan pengembangan pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan metode *wide game*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *wide game* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dari judul di atas, maka disusunlah rumusan masalah umum yaitu “Bagaimana penerapan metode *wide game* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.”

Untuk memperoleh jawaban dari rumusan umum di atas maka disusunlah rumusan masalah khusus yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *wide game* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan metode *wide game*?
3. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan metode *wide game*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan secara umum penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan metode *wide game* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Secara khusus tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *wide game* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan peningkatan keaktifan siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan metode *wide game*.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan metode *wide game*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat dirasakan berbagai pihak secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat berkontribusi positif dalam bidang pendidikan yang berkaitan erat dan berpengaruh terhadap perbaikan kualitas proses pembelajaran di SD terutama bagi guru sebagai pelaksana proses pembelajaran. Selain itu penelitian ini juga sebagai pembuktian bahwa menggunakan metode *wide game* akan memberikan sesuatu yang lebih berarti dalam pembelajaran bagi siswa SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Siswa
 - a. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak bosan.
 - b. Membantu meningkatkan kontribusi dan keaktifan belajar siswa guna menunjang hasil belajar yang baik.

2. Guru

- a. Memberikan salah satu referensi dalam rangka perbaikan kualitas pelaksanaan proses pembelajaran.
- b. Sebagai alternatif metode pembelajaran dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

3. Sekolah

- a. Meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dalam hal proses dan hasil pembelajaran yang lebih baik.
- b. Meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.
- c. Meningkatkan kualitas kinerja dan kompetensi guru.

4. Peneliti selanjutnya

Memberikan wawasan atau deskripsi penelitian tentang menerapkan metode *wide game* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.