

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan menekankan pada perkembangan potensi, kecakapan, dan kepribadian seseorang, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya (Novianti, 2021: 35). Pendidikan dalam kedudukannya memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki daya saing tinggi. Kegiatan dalam pendidikan ini dilakukan untuk dapat mencapai sebuah tujuan yang telah ditentukan melalui proses belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu untuk dapat memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai bagian dari proses hasil pengalamannya sendiri dan interaksinya dengan lingkungan. Perubahan tersebut dapat dicerminkan dalam berbagai bentuk, seperti dengan adanya perubahan pada pengetahuan yang dimiliki, pemahaman, tingkah laku, sikap, keterampilan, dan kecakapan, serta dalam segala aspek yang terdapat pada individu tersebut.

Kurikulum merupakan suatu rancangan pembelajaran yang telah disusun oleh pemerintah sebagai pedoman dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah (Rahmawati, 2018: 114). Kurikulum yang saat ini digunakan oleh UPTD SDN Gili Barat Kamal Bangkalan merupakan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang sangat menekankan pada peningkatan aktivitas peserta didik yang bermakna dan kontekstual, dalam implementasinya menggunakan pendekatan tematik integratif dan saintifik (Azzahra & Amaliyah, 2022: 851-852).

Dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik akan selalu berkaitan dengan cara guru menyampaikan materi di dalamnya. Salah satu yang dapat mempengaruhi hal tersebut, yaitu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sebuah proses pembelajaran akan mencapai target tujuan yang ditetapkan jika menggunakan metode yang tepat. Metode pembelajaran memiliki peran yang strategis dan merupakan sebuah alat dalam menyajikan serta menciptakan suatu proses pembelajaran (Saguni, 2019: 31). Menurut Sudrajat, 2008 (dalam Saguni, 2019: 31) mendefinisikan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang telah disusun secara nyata dan praktis oleh pendidik dan kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Salah satu muatan materi yang telah diajarkan pada jenjang sekolah dasar, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut, Siska & Yulia, 2016 (dalam Novianti 2021: 35) menjelaskan tujuan dari pembelajaran IPS di sekolah dasar, yaitu sebagai suatu upaya yang dilakukan untuk penekanan dan pengenalan diri individu sebagai makhluk sosial yang tahu akan dirinya dan lingkungan sosialnya. Pendidikan IPS sangat penting diajarkan pada jenjang sekolah dasar agar peserta didik dapat mengenal kehidupan masyarakat dan lingkungan yang didukung oleh media pembelajaran dan melalui pengalaman hidup sehari-hari yang terjadi di masyarakat. Pendidikan IPS yang diajarkan di jenjang Sekolah Dasar ini diharapkan agar peserta didik dapat memiliki sejumlah pemahaman dari beberapa konsep tentang sikap, nilai, moral, dan keterampilan yang akan digunakan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS

yang diajarkan di jenjang sekolah dasar disajikan dengan terintegrasi atau terpadu. Menurut Fogarty & Pete, 2009 (dalam Mutiani et al, 2021: 2028) menjelaskan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS, yaitu agar dapat membentuk warga negara yang mampu bersosial dengan baik serta memiliki keyakinan akan kehidupannya di tengah kekuatan sosial dan fisik, sehingga dapat menjadi seorang warga negara yang bertanggung jawab. Pembelajaran IPS tidak bertujuan untuk menjadi materi hafalan, melainkan mampu menumbuhkan kesadaran akan tanggung jawab pada hak dan kewajiban setiap peserta didik terhadap dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan oleh penulis menemukan beberapa permasalahan-permasalahan umum dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, yaitu hanya menekankan pada informasi, fakta, dan hafalan, lebih mementingkan isi daripada proses, peserta didik sangat kurang untuk diarahkan pada proses berpikir dan pada pembelajaran yang bermakna serta berfungsi bagi kehidupannya (Rahmawati & Zidni, 2019: 2-4). Maka dari itu, pembelajaran IPS tidak akan dapat membantu peserta didik untuk hidup secara efektif dan produktif dalam kehidupan masa depannya. Selain itu, terdapat juga beberapa asumsi bahwa pembelajaran IPS cenderung kurang menarik, pendekatan indoktrinatif, dianggap sepele, membosankan, serta bermacam-macam kesan negatif lainnya.

Mengingat pentingnya pembelajaran IPS di sekolah dasar, maka dalam pelaksanaannya sangat diperlukan kemampuan guru dalam mengelola dan menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas V UPTD SDN

Gili Barat Kamal Bangkalan, didapatkan hasil bahwa terdapat beberapa siswa yang tidak menyukai muatan materi IPS yang dianggap sebagai materi hafalan saja, siswa juga kesulitan untuk fokus pada saat proses pembelajaran karena siswa tidak memahami materi yang sedang disampaikan. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode konvensional dan tidak jarang juga dilakukan diskusi kelompok. Akibatnya, tujuan pembelajaran pada muatan IPS tidak tercapai sepenuhnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil bahwa pada saat melakukan proses pembelajaran guru hanya melakukan metode pembelajaran konvensional atau ceramah saja yang hanya berpusat pada guru tanpa disertai metode pembelajaran yang bervariasi. Dalam proses pembelajaran peserta didik juga cenderung pasif, dan dikarenakan proses pembelajaran hanya berpusat pada guru, maka 55,8% peserta didik cenderung merasa bosan, sehingga tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik sibuk dengan urusannya masing-masing dan bahkan mengobrol dengan temannya yang lain. Pada saat diberikan tugas oleh guru peserta didik tidak dapat mengerjakannya dengan maksimal. Dalam hal ini juga diketahui bahwa guru tidak terlalu paham dengan beberapa materi yang akan disampaikan.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Muatan Materi IPS

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Persentase	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	Persentase
V-A	71	23	7	30,4%	16	69,6%
V-B	71	20	6	30%	14	70%

Berdasarkan rekapitulasi nilai pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam muatan materi IPS tersebut dilihat dari masih banyaknya siswa yang belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan, yaitu 71. Dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan oleh guru masih belum sesuai dengan kebutuhan siswa. Metode ceramah ini tidak cukup untuk dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya, maka dibutuhkan suatu metode yang dapat mengembangkan potensi peserta didik secara aktif, sehingga kelak peserta didik akan menjadi seseorang yang memiliki daya saing tinggi di masyarakat dan menjadi warga negara yang baik serta bertanggung jawab terhadap sosialnya.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pembelajaran, maka perlu adanya perubahan dalam metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru, yang semula guru hanya menggunakan metode pembelajaran secara konvensional berubah menjadi pembelajaran yang dapat memaksimalkan kerjasama antar peserta didik dan kemampuan berpikir kritisnya. Dalam hal ini, perlu digunakan sebuah metode yang dapat menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang telah diberikan kepada 43 siswa kelas V UPTD SDN Gili Barat Kamal Bangkalan, didapatkan hasil bahwa 58% siswa tidak menyukai muatan materi IPS. Kemudian, 34 dari 43 siswa menyukai pembelajaran secara berkelompok dengan persentase 79%. Selanjutnya, 100% siswa menyukai pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *game*/permainan dan menyukai adanya *reward*/penghargaan. Oleh karena itu, penulis memilih untuk menggunakan

metode *gamified learning* yang menggabungkan semua unsur tersebut untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada muatan materi IPS kelas V UPTD SDN Gili Barat Kamal Bangkalan.

Menurut Moncada, 2014 (dalam Suarmini, 2019: 43) menjelaskan bahwa metode *gamified learning* merupakan sebuah metode yang menggunakan mekanisme permainan dalam penerapannya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dimana permainan tersebut telah dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam berbagai jenis tantangan dan terdapat peraturan serta umpan balik untuk mengukur hasil. Adapun unsur penting dalam penerapan metode *gamified learning*, yaitu peraturan, tujuan, dan hasil yang jelas, umpan balik dan penghargaan, pemecahan masalah, cerita, pemain, lingkungan aman dan tantangan, serta rasa penguasaan. Menurut Anne Lee (2015) penerapan metode *gamified learning* dalam pembelajaran akan lebih membuat peserta didik termotivasi dan berpotensi meningkatkan prestasi yang dimilikinya.

Jadi, metode *gamified learning* merupakan metode yang digunakan dengan memasukkan dinamika atau elemen-elemen *game* dalam pembelajaran sehingga akan tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode *gamified learning* terdiri dari dua jenis, yaitu gamifikasi struktural dan gamifikasi konten. Gamifikasi struktural merupakan metode gamifikasi yang dilakukan tanpa mengubah konten *delivery* atau penyampaianya, dalam hal ini pendidik hanya memasukkan atau mengadopsi dinamika elemen-elemen *game* dalam proses pembelajarannya. Sedangkan, gamifikasi konten merupakan metode gamifikasi yang

menggunakan teknologi berbasis *game* elektronik dalam penerapannya. Namun, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis, maka penulis hanya menggunakan *gamified learning* dengan jenis gamifikasi struktural yang disebabkan tidak adanya fasilitas yang mendukung untuk menggunakan gamifikasi konten di sekolah tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perlu adanya penelitian terkait pengaruh metode *gamified learning* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V UPTD SDN Gili Barat Kamal Bangkalan pada muatan materi IPS Tema 7 Subtema 3. Hal ini perlu dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan materi IPS kelas V. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, maka akan dapat mempermudah pembaca dalam pengambilan tindakan terkait metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengaruh hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN Gili Barat Kamal Bangkalan pada muatan IPS Tema 7 Subtema 3 setelah diterapkan metode *Gamified Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Pengaruh hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN Gili Barat Kamal Bangkalan pada muatan IPS Tema 7 Subtema 3 sesudah diterapkan metode *Gamified Learning*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari proposal skripsi terkait **Pengaruh Metode *Gamified Learning* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa pada Muatan IPS Tema 7 Subtema 3 Kelas V UPTD SDN Gili Barat Kamal Bangkalan** ini meliputi manfaat teoritis dan praktis, antara lain:

1. Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan ilmu pengetahuan dalam mengetahui salah satu variasi metode pembelajaran, yaitu metode *gamified learning* yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik di sekolah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi pihak sekolah dan guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan referensi untuk lebih kreatif dalam menggunakan variasi metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di sekolah, serta untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- b. Manfaat bagi peneliti, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebuah rujukan yang konkrit jika nantinya penulis telah berkecimpung di dunia pendidikan.

E. Batasan Penelitian

Adapun yang menjadi batasan dalam penelitian ini dilakukan agar masalah yang diteliti tidak meluas, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

Penelitian ini difokuskan pada kemampuan pembelajaran siswa dalam muatan IPS pada Tema 7 Subtema 3 kelas V UPTD SDN Gili Barat Kamal Bangkalan dengan menggunakan metode *gamified learning*.

F. Definisi Istilah

1. *Metode Gamified Learning* merupakan suatu proses metode pembelajaran yang melibatkan komponen-komponen dalam suatu permainan yang bertujuan untuk memacu siswa dalam pengalaman yang berkembang.
2. *Hasil Belajar* merupakan penilaian pendidikan terhadap kemajuan peserta didik dalam pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari di sekolah. Hasil belajar merupakan proses pengecekan kemampuan peserta didik dalam mengatasi pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses pembelajaran.
3. *Pembelajaran Tematik IPS* merupakan suatu disiplin ilmu terpadu yang mempelajari, menyelidiki, dan menganalisis fenomena sosial dan masalah sosial dengan menggabungkan berbagai aspek kehidupan.