

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Satu diantara aspek yang terutama didalam kehidupan manusia ialah Pendidikan. Melalui pendidikan, mampu memajukan bangsa Indonesia yang berkualitas serta berwawasan luas akan kemampuan, akhlak, kecakapan, kreatifitas, etika dan keahlian untuk menjadikan pribadi menjadi lebih baik. Pendidikan dapat memberikan perubahan atau perkembangan pada diri setiap makhluk hidup. Pergantian dalam makna pembaharuan pendidikan pada seluruh derajat yang wajib dilakukan terus-menerus sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat serta mengembangkan kemampuan dan mencerdaskan masyarakat.

Kurikulum merupakan alat yang digunakan untuk mengukur keberhasilan atau tidaknya suatu proses pendidikan. Kurikulum yang digunakan oleh pendidikan salah satunya pendidikan SD (Sekolah Dasar) yaitu Kurikulum 2013, dimana menggunakan pembelajaran tematik terpadu yang mengintegrasikan dan memadukan beberapa materi mata pelajaran dalam satu tema. Berdasarkan perolehan informasi dari guru kelas IV UPT SD Negeri 28 Gresik, pada saat ini tahun ajaran 2021-2022 salah satunya pada kelas IV masih menggunakan Kurikulum 2013 pembelajaran tematik.

Kurikulum 2013 merupakan terjadinya keseimbangan dan peningkatan antara pengetahuan (*knowledge*), kompetensi sikap (*attitude*), dan keterampilan (*skill*). Pembelajaran kurikulum 2013 berarti mendemonstrasikan ide-ide sementara kemahiran pembelajaran, menyesuaikan agar bahan ajar digunakan guna menguasai permasalahan yang dialami siswa dalam rutinitas serta menerapkan ide belajar yang menyenangkan sambil bersenang-senang. Menurut Majid (2014: 89–90) pembelajaran tema merupakan *student center learning* (berpusat pada siswa) dimana guru berperan selaku fasilitator dengan membagikan pengalaman secara langsung kepada siswa agar mereka dapat memahami sesuatu yang otentik. Pembelajaran tematik ini menggunakan tema yang disatukan dengan beberapa materi ke dalam satu pelajaran, dengan menghubungkan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV UPT SD Negeri 28 Gresik pada tanggal 15 September 2022, diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar guru kelas telah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* atau biasa disebut pembelajaran berbasis masalah. Tetapi terdapat beberapa masalah bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) tersebut, diantaranya yaitu : (a) Jumlah siswa yang cukup banyak, sehingga guru kesulitan mengontrol siswa dan karakteristik siswa yang berbeda-beda ; (b) Pengelolaan dan pemantauan kerja siswa yang cukup rumit ; (c) Terdapat sebagian siswa yang pasif dan pemalu saat pembelajaran berlangsung ; (d) Terdapat beberapa ketuntasan nilai siswa yang masih di bawah KKM ; dan (e) Kesulitan dalam memahami materi atau masalah yang diberikan guru kepada siswa. Sesuai dengan pemaparan yang di sampaikan oleh Trianto

Ibnu Badar Al-Tabany (2017:75) mengatakan, bahwa masalah yang cukup rumit bagi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* yaitu, menangani siswa baik individu maupun kelompok, yang dapat menyelesaikan tugas lebih awal maupun terlambat. Karena pada dasarnya kecepatan penyelesaian tugas tiap individu maupun kelompok berbeda-beda.

Menurut pernyataan dari guru kelas, bahwa siswa kelas IV sudah cukup aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar, misalnya siswa berani mengangkat tangan, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan dari guru atau teman, dan tampil ke depan kelas untuk menampilkan output kerja. Tetapi terdapat beberapa siswa yang pendiam atau pemalu jika diberi permasalahan, mereka cenderung masih belum bisa mengutarakan pendapat nya. Jadi di sini guru ditantang untuk menggali potensi siswa yang mengikuti kegiatan pendidikan. Guru juga mengatakan, selama KBM dengan menerapkan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) guru menggunakan media pembelajaran berupa proyektor lcd, tetapi hanya 1 minggu sekali karena keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah. Guru pun jarang menggunakan permainan, alat peraga, dll dalam pembelajaran tematik. Guru kelas juga mengatakan bahwa guru ingin memberikan inovasi dengan memperdalam atau memperbaiki model pembelajaran yang telah digunakan.

Berdasarkan rekap hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 28 Gresik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran tematik tema 1 diperoleh data 50% terdapat nilai siswa yang masih di bawah KKM. Menurut Hamalik (2008 : 30) mengatakan, bahwa bukti seseorang yang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang

tersebut, misalnya sesuatu yang tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Hasil belajar yang akan di ukur oleh peneliti pada penelitian ini yaitu bertuju pada ranah kognitif (pengetahuan), dimana peneliti ingin mengetahui hasil belajar siswa terkait kemampuan berpikir, pemahaman materi, serta penguasaan materi selama KBM.

Berdasarkan observasi di kelas IV yang telah dilakukan pada tanggal 05 Oktober 2022 pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, guru telah mengajari materi dengan cukup jelas dan rinci, baik melakukan demonstrasi, memberikan penjelasan materi, memberikan masalah, serta tahapan guru pada pembelajaran tematik dengan model pembelajaran PBL sudah sesuai dengan RPP. Keaktifan siswa pada saat KBM terdapat siswa yang turut aktif dalam pembelajaran, tetapi terdapat sebagian siswa yang pasif ketika kegiatan belajar mengajar. Siswa yang aktif dalam pembelajaran adalah siswa yang sama dalam kata lain siswa itu-itu saja. Siswa yang pasif mereka cenderung mendengarkan penjelasan dari guru, tidak mengangkat tangan, tidak menjawab, tidak memberikan pendapat, dan ketika peneliti bertanya apakah dia memahami penjelasan dari guru mereka menjawab tidak paham dan tidak mengerti atas penjelasan materi yang telah disampaikan oleh guru dan siswa tersebut tidak berani untuk bertanya atau maju ke depan kelas. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok belajar, mendiskusikan masalah, serta mempresentasikan hasil diskusi. Hal ini siswa melakukan dengan cukup baik, meskipun terdapat beberapa siswa kurang berani maju ke depan kelas,

dengan terpaksa guru memilih atau menunjuk siswa untuk maju ke depan kelas. Selama sesi tanya jawab terdapat beberapa siswa yang sering bertanya dan sering menjawab pertanyaan, tetapi terdapat juga siswa yang tidak bertanya maupun menjawab pertanyaan selama KBM.

Berdasarkan hasil penyebaran angket pra penelitian siswa kelas IV yang dilaksanakan pada tanggal 19 September 2022, diperoleh data 90% siswa kelas IV menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang sulit dan siswa tidak menyukai pembelajaran tematik. Kemudian diperoleh data 70% pada saat kegiatan belajar mengajar, jika siswa mengalami kesulitan belajar siswa tidak berani untuk bertanya kepada guru maupun kepada teman sekelasnya. Hal ini dapat membuat siswa ketinggalan pemahaman dengan teman sebayanya dan mengakibatkan siswa memperoleh hasil belajar yang rendah. Kemudian, diperoleh data bahwa 80% siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam pembelajaran tematik. Hal ini sesuai pernyataan Anggia Jelita (2021: 430) bahwa memang benar berdasarkan penekanan dari Kurikulum 2013 mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa. Akan tetapi pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran tematik tidak selalu berjalan dengan baik, karena tidak semua siswa dapat memahami materi yang yang diajarkan oleh guru.

Oleh karena itu, pemahaman dan penguasaan ilmu terhadap hasil belajar siswa berbeda-beda, baik ketuntasan hasil belajar maupun proses belajar siswa yang cepat ataupun lambat. Siswa kelas IV juga menyatakan bahwa 80% guru telah menjelaskan materi dengan cukup baik dan rinci. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket analisis kebutuhan siswa kelas IV yang kedua untuk memperkuat data yang dibutuhkan oleh peneliti. Pengambilan data ini

dilaksanakan pada tanggal 07 Oktober 2022, diperoleh 90% siswa kelas IV menyatakan bahwa mereka menyukai belajar sambil bermain. Menurut Wahyuni (2020: 163) menyatakan bahwa belajar dan permainan dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimprovisasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan, dan belajar secara menyenangkan. Berperan semata-mata bisa mendukung siswa dalam memahami diri serta alam. Kemudian, diperoleh data 60% siswa menyatakan menyukai permainan monopoli serta siswa menyukai pembelajaran dengan permainan monopoli.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menyampaikan bahwa guru telah menerapkan model pembelajaran PBL pada pembelajaran tematik. Tetapi hasil belajar siswa pada tema 1 diperoleh data 50% terdapat nilai siswa yang masih di bawah KKM, hal ini dapat dikatakan model pembelajaran PBL tidak efektif digunakan. Maka dari itu, guru dapat menerapkan model pembelajaran PBL dengan menggunakan permainan monopoli pada saat kegiatan belajar mengajar. Menurut Davidi (2018) menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan monopoli dalam model pembelajaran PBL akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena mampu membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan serta melatih strategi dan kompetitif. Tujuan menerapkan model pembelajaran PBL dengan permainan monopoli yaitu menguasai ilmu pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan tersebut muncul ketertarikan peneliti ingin memberikan solusi dan inovasi dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan permainan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Berbantuan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 28 Gresik”.

B. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 28 Gresik?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 28 Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu memiliki manfaat secara teoritis dan praktis, manfaat penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya yang dapat dijadikan referensi perbandingan penelitian yang terdahulu atau rujukan pembelajaran tematik pada siswa sekolah dasar kelas IV dan menambah pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan, wawasan, dan sebagai sumber yang dapat digunakan instruktur saat melakukan kegiatan belajar mengajar tentang bagaimana meningkatkan hasil belajar tematik siswa dengan

mengimplementasikan permainan monopoli ke dalam model pembelajaran berbasis masalah.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah :

- a. Agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sesuai rencana dan menghasilkan hasil yang terbaik, maka temuan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai masukan dan informasi bagi sekolah mengenai model pembelajaran dan permainan yang dibutuhkan siswa.
- b. Selain itu, penelitian ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar, sehingga dapat menjadikan acuan penting dalam meninggikan bobot dan keunggulan pendidikan, spesifiknya pada jenjang Sekolah Dasar.

2) Bagi guru :

- a. Sebagai bahan referensi untuk guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli.

3) Bagi siswa :

- a. Hasil penelitian dapat meningkat hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan permainan monopoli pada pembelajaran tematik kelas IV UPT SD Negeri 28 Gresik.
- b. Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan permainan monopoli, siswa mendapatkan pengalaman

belajar pada pembelajaran tematik, mengasah kemampuan berpikir kritis, sehingga siswa mampu menangkap dan menguasai pembelajaran tematik.

4) Bagi peneliti :

- a. Dengan penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan selama melakukan penelitian khususnya pada pembelajaran tematik. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk peneliti yang ingin mempersiapkan diri menjadi calon pendidikan yang profesional dan berkualitas.

E. Batasan Penelitian

Pembatasan yang dilakukan bertujuan untuk menghindari adanya penyimpngan maupun pelebaran pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan pembatasan agar penelitian lebih fokus dan terarah sehingga memudahkan dalam pembahasan yang akan dicapai. Peneliti membatasi variabel apa saja yang akan diteliti dan hanya berhubungan dengan lingkup pendidikan, beberapa batasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lingkup penelitian hanya dilakukan pada kelas IV UPT SD Negeri 28 Gresik.
2. Infomasi penelitian yang disajikan yaitu tentang model pembelajaran *Problem Based Learning*, permainan monopoli, pembelajaran tematik, dan hasil belajar siswa.
3. Penelitian ini hanya mengukur hasil belajar kognitif (pengetahuan) siswa pada pembelajaran tematik.
4. Penilaian hasil belajar siswa menggunakan penilaian sumatif yang akan diberikan pada akhir pembelajaran dalam 1 subtema.

F. Definisi Istilah

- a. Menurut Hamruni (2013:129) pembelajaran *problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan masalah, tetapi untuk menyelesaikan masalah itu siswa memerlukan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya. Melalui penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*), siswa dapat mudah mengingat dan memahami materi yang diajarkan oleh guru selama kegiatan belajar mengajar serta mampu menumbuhkan pemahaman konsep dan cara berpikir kritis bagi siswa.
- b. Permainan monopoli menurut Husna (2016:116) mengatakan bahwa monopoli merupakan permainan yang menggunakan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan monopoli akan menimbulkan interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Teori Froebel mengatakan bahwa bermain berkaitan dengan belajar, karena dengan bermain dapat melatih konsentrasi siswa dalam belajar.
- c. Hasil Belajar menurut Purwanto (2011:44) mengatakan bahwa hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dalam menguasai pengetahuan yang telah diajarkan. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perwujudan dari perilaku belajar yang terlihat dari diri setiap manusia mulai dari perubahan, sikap, pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan pengamatan. Inti pengertian dari hasil belajar ialah perubahan.
- d. Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran dan saling berhubungan,

sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna dan menyenangkan untuk siswa. Menurut Sutarjo dan Istuti (2018) menyatakan bahwa didalam pembelajaran tematik, guru berusaha untuk menyatukan antara ilmu pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nilai moral sehingga siswa berpikir kritis dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.