

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada ketentuan tertulis dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa dalam dunia Pendidikan terdapat beberapa tahapan dalam proses pembimbingan yang diberikan kepada individu yang menempuh jenjang pembelajaran, mulai dari tingkat prasekolah, sekolah dasar, jenjang menengah pertama dan atas, hingga perguruan tinggi.

Berdasarkan peraturan tersebut Indonesia mengupayakan pengembangan Pendidikan yang layak bagi masyarakatnya dengan tujuan untuk membentuk generasi yang berbudi luhur dan berpengetahuan tinggi, dalam hal ini di sebuah Pendidikan dengan tingkatan seseorang mulai diajarkan nilai-nilai kehidupan dan dasar-dasar ilmu pengetahuan berada di sekolah dasar yang merupakan Pendidikan formal yang mengajarkan beberapa pembagian mata pelajaran wajib yang diajarkan kepada siswanya.

Pembagian mata pelajaran tersebut terdiri dari Bahasa Indonesia yang berfokus pada bahasa nasional untuk memudahkan seseorang dalam berkomunikasi, kemudian IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang berfokus pada mempelajari hal-hal di lingkungan dan Masyarakat sekitar, Matematika yang berfokus pada perhitungan, dan Pendidikan Kewarganegaraan yang kini dikenal dengan Pendidikan Pancasila yang berfokus pada pemahaman sebagai warga negara yang sesuai dengan sila-sila Pancasila (Kemendikbud, 2024). Akan tetapi, melalui adanya pembagian muatan materi atau mata pelajaran yang diberikan

kepada seseorang tentu tidak akan menjamin penuh bahwa materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Salah satunya pada usia sekolah dasar yang cenderung tingkat keingintahuannya sangat tinggi dan lebih menyukai hal-hal yang menarik dan tidak bersifat monoton serta hal ini juga perlu disesuaikan dengan keinginan dan kemampuan siswa (Pramudya, 2021). Jika kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat menciptakan suasana menyenangkan, hal ini mampu membangkitkan semangat siswa yang tentunya juga akan berdampak pada hasil belajarnya. Sebelumnya peneliti melakukan survei sederhana kepada beberapa guru di sekolah dasar terkait permasalahan yang sering dialami oleh siswa rata-rata adalah kurangnya keinginan siswa dalam belajar yang dimiliki siswa khususnya di kelas IV sekolah dasar yang merupakan peralihan kelas rendah ke kelas tinggi, dimana siswa sedang menghadapi sebuah kegiatan pembelajaran dengan tingkatan yang lebih kompleks padahal sebelumnya mereka diajarkan secara dasar oleh guru.

Berdasarkan lonjakan atau perubahan materi dari dasar menjadi kompleks yang harus diajarkan kepada siswa menyebabkan siswa terlihat malas atau enggan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran hal tersebut mungkin terjadi karena keterbatasan guru dalam membangun suasana belajar yang mampu menarik minat siswa, Dampaknya, capaian belajar siswa menjadi menurun. Kondisi ini sejalan dengan berbagai hasil penelitian yang menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang menarik sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar terhadap siswa (Pramudya, 2021).

Maka dari itu, perlu adanya peran penting dari berbagai pihak diantaranya yakni guru yang menjadi pelaku utama dalam kegiatan pembelajaran. Menurut penelitian

yang dilaksanakan oleh Bariyah (2023), guru memiliki peran penting dalam mendorong semangat belajar siswa di jenjang sekolah tingkat dasar, dikatakan bahwa guru berperan sebagai aktor sentral dalam proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk memiliki semangat dan keinginan belajar yang tinggi, antara lain melalui penyajian materi yang menarik serta pengelolaan kelas yang efektif, mengetahui karakteristik siswanya, dan membangkitkan semangat belajar siswa agar memiliki kemauan untuk belajar. Dengan demikian, kondisi tersebut berperan dalam menentukan pencapaian belajar siswa agar memperoleh hasil yang sesuai harapan. Dari ungkapan itu mengandung makna bahwa guru diwajibkan untuk memiliki kreativitas dalam mengelola kelas, sehingga guru dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik guna membuat suasana pembelajaran yang menarik, sehingga siswa dapat menguasai materi yang disampaikan oleh pengajar, sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan pencapaian belajar mereka.

Pada dasarnya cara atau metode pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran cukup bervariasi. Namun, dari berbagai hal yang pernah ditemui bahwa guru cenderung memberikan pembelajaran kepada siswa dengan mempergunakan Pendekatan pembelajaran satu arah seperti ceramah sering kali menurunkan semangat belajar siswa karena menciptakan suasana monoton yang memicu rasa jenuh dan kantuk (Sudarto, 2024). Kemudian, guru sering kali terburu-buru mengikuti isi buku, yang membuat siswa merasa bahwa mereka hanya perlu sekali lagi membaca materi di buku.

Pada akhirnya, kondisi tersebut bisa membuat peserta didik mengalami hambatan serius dalam menangkap dan mengolah materi yang disampaikan oleh

pendidik, meskipun mereka hanya membaca akan mengalami kesulitan yang sama karena pada siswa dengan usia sekolah dasar masih membutuhkan bimbingan yang ketat dari guru dalam memahami materi agar mereka dapat menyerap ilmu yang telah diajarkan kepada mereka dalam mencapai tujuan dan hasil dalam belajar menjadi kurang optimal. contohnya dalam pembelajaran berupa pendidikan Pancasila yang dasarnya berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila serta terkait pada realita nyata tentu bagi seseorang mencoba memahaminya menjadi menganggap bahwa materi ini cukup mudah, namun berbeda dengan siswa sekolah dasar jika diberikan cara pembelajaran yang bersifat monoton mereka akan kesulitan dalam memahaminya dan akan cenderung menghafal daripada memahami.

Sehingga hal ini akan menimbulkan beberapa penelitian dalam menemukan inovasi pembelajaran yang dapat diberikan kepada siswa salah satunya yakni pembelajaran yang dilaksanakan diluar kelas dengan metode permainan, tentunya dari inovasi ini dapat menciptakan kegiatan menarik dan menyenangkan yang mampu mendukung pembelajaran kepada siswa terutama dalam pembelajaran pendidikan Pancasila yang sifatnya diwajibkan untuk dikuasai oleh penduduk Tanah Air, terutama kalangan usia dini yang di masa depan akan memikul tanggung jawab sebagai pilar utama keberlangsungan negara yang harus memiliki nilai-nilai Pancasila dan sudah melekat pada dirinya masing-masing (Yuliantri, 2016).

Merujuk pada temuan lapangan yang diperoleh saat pengamatan perdana pada tanggal 05 bulan September tahun 2024 di Kelas IV-A dan IV-E SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya bahwa dalam satu kelas yang berjumlah masing-masing 32 siswa terlihat memiliki keinginan belajar yang cukup menjadi perhatian sehingga beberapa peserta didik tampak menyimak penuturan pendidik dengan penuh

perhatian, sementara sebagian lainnya lebih fokus pada pemikirannya sendiri bersama buku yang mereka pegang.

Selain itu penulis juga melakukan wawancara sederhana berupa kegiatan tanya jawab kepada beberapa siswa terkait proses pengajaran yang diberikan oleh pendidik di kelas mereka, menurut sebagian besar siswa, kerap kali berlangsung dengan cara yang monoton dan kurang menggugah minat belajar. Kemudian penulis juga melakukan kegiatan wawancara kepada salah satu guru kelas IV terkait hasil belajar pada pembelajaran pendidikan Pancasila. Namun sebelum itu penulis menanyakan seputar beragam faktor yang turut membentuk capaian akademik peserta didik yang mencakup penyajian proses belajar yang inovatif dan menarik guna menyalakan kembali motivasi mereka dalam menyerap ilmu, guru beranggapan bahwa keinginan belajar yang dimiliki oleh siswa sangatlah minim, sehingga mempengaruhi hasil belajarnya, hal ini dibuktikan dengan pemberian angket untuk mengetahui hasil belajar pada Pendidikan Pancasila yang dikuasai oleh siswa tidak mencapai ambang batas kompetensi yang telah ditentukan, di mana capaian skor peserta didik di kelas IV-E tercatat sebagai yang paling rendah dibandingkan kelas lainnya 52,5 dan nilai tertinggi berada pada angka 85 dengan rata-rata pencapaian dalam satu kelas berada pada 72,8125

Sedangkan untuk kelas A memiliki nilai terendah 67 dan nilai tertinggi 94 dengan rata-rata 82,76. Selain itu penyebab dari menurunnya hasil belajar siswa ini juga dapat disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi kepada guru yang mempergunakan metode konvensional menunjukkan persentase sebesar 66,66%.

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran dalam membangun suasana belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajarnya, terutama pada metode pembelajaran yang dapat menimbulkan suasana belajar yang cenderung monoton dapat menyebabkan hasil belajar siswa mengalami penurunan, tentunya hal ini patut disesalkan karena hanya beberapa siswa yang memiliki hasil belajar cukup tinggi, lalu pada rata-rata keduanya juga merupakan nilai yang berada di bawah KKM dengan ketentuan dari sekolah adalah 85. Dari sini guru cukup merasa sedih karena guru beranggapan bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila ini penting karena nilai-nilai yang terkandung di dalamnya pasti berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Kemudian, selain yang telah disebutkan melalui kegiatan wawancara tersebut, penulis juga melakukan kegiatan observasi terkait kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan memang terlihat penjelasan yang diberikan oleh guru cenderung mempergunakan metode konvensional demonstrasi (ceramah) sehingga siswa terlihat mudah bosan. Kemudian di waktu yang sama penulis juga melakukan survei Lokasi dan beranggapan bahwa sekolah tersebut cocok untuk menjadi Lokasi pengambilan data dalam penerapan metode permainan jelajahi sekolah.

Sesuai dengan situasi yang diperlukan serta SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya ini merupakan sekolah adiwiyata yang tentunya memiliki lingkungan yang cukup hijau dan cocok untuk dilaksanakan kegiatan jelajah. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan jelajahi sekolahku yang berpotensi mampu memberikan suatu kegiatan pembelajaran menarik yang searah dengan teori belajar konstruktivisme

(Asyfiyati, 2024). Karena jika dilihat pada teori belajar konstruktivisme melalui suasana belajar yang menarik akan meningkatkan keinginan belajar siswa sehingga mereka akan menggunakan kemampuan berpikirnya yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Penggunaan permainan ini tidak jauh berbeda dengan permainan mencari harta karun, hanya saja yang membedakannya adalah dengan mencari beberapa materi yang telah di sebar di sekitar lingkungan sekolah, bentuk dari permainan ini yakni siswa akan bermain secara langsung dan peneliti yang nantinya akan berperan sebagai guru menyediakan peta sekolah yang menjadi pengganti peta harta karun, kemudian siswa akan mencari materi yang telah disebar oleh guru di beberapa *spot* sekolah dan harus menyelesaikan peraturan pertama untuk dapat menemukan harta (materi) yang selanjutnya. Lalu, materi yang disebar sebagai pengganti harta karun ini merupakan materi dari pendidikan Pancasila yang mengambil fokus pada materi mengenai makna-makna dari sila Pancasila yang berkaitan dengan aturan, hak, dan kewajiban.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat dari konteks yang sudah dijelaskan sebelumnya, masalah yang bisa dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh metode permainan jelajahi sekolahku pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan konteks dan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan yaitu untuk menguji

apakah terdapat pengaruh metode permainan jelajahi sekolahku pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, hasil yang diperoleh diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi siapa pun terutama seseorang yang menjadi pelaku di bidang Pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian diuraikan yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dilihat secara teori belajar konstruktivisme dan kognitivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dalam (Mujtahidin, 2014) yang menjelaskan bahwa melalui kegiatan eksplorasi terutama dengan menerapkan metode permainan yang dikaitkan dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan sebuah pengalaman belajar yang menarik dan menciptakan kegiatan belajar aktif sehingga siswa akan secara tidak sadar menggunakan kemampuan berpikirnya untuk mengingat kembali hal-hal yang pernah dilakukan sebagai cara mereka dalam memecahkan masalah, dan hal ini juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa khususnya pada pembelajaran pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai referensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman yang menyenangkan salah satunya melalui penerapan kegiatan pembelajaran yang dibantu sebuah permainan

yang dapat dikaitkan dengan mata pelajaran yang ada salah satunya yakni mata pelajaran pendidikan Pancasila.

b. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui kegiatan pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman yang menyenangkan dengan mempergunakan permainan sebagai alat untuk mengajar yang membantu guru memahami seberapa baik siswa belajar, terutama dalam pelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung memiliki berbagai macam teori didalamnya.

c. Bagi Sekolah

Melalui studi ini, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menghadirkan kegiatan pembelajaran yang menarik, salah satunya pada subjek Pendidikan Pancasila.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberi wawasan bagi peneliti/penulis tentang inovasi pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah salah satunya yakni dapat memanfaatkan lingkungan di sekitarnya sebagai ruang, dan permainan sebagai alat pembelajaran dalam upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkesan menarik dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti akan membatasi masalah-masalah penelitian “Pengaruh Metode Permainan Jelajahi Sekolahku Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap

Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya” agar masalah yang dikaji lebih terarah dan fokus. Peneliti hanya fokus pada metode permainan jelajahi sekolah, dan hasil belajar kognitif yang dimiliki oleh siswa. Peneliti tertarik untuk menerapkan permainan ini pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Jika dilihat dari sifatnya bahwa pada setiap materi dapat dikaitkan dalam permainan ini namun, menurut peneliti materi yang cocok pada penelitian ini yakni memahami makna dari sila-sila Pancasila, dalam hal ini siswa akan mengenal, memahami makna dari nilai-nilai Pancasila, mendeskripsikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, serta dapat memiliki gambaran secara nyata terkait implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui muatan materi tentang aturan di lingkungan sekolah.

1.6 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang dipergunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu:

1. Metode Permainan Jelajahi Sekolahku adalah penyampaian materi belajar yang menyenangkan melalui sebuah permainan yang termasuk dalam salah satu bentuk penerapan *outdoor learning* melalui modifikasi permainan mencari harta karun merupakan sebuah permainan yang dilaksanakan di luar ruangan dengan kegiatan siswa akan mencari materi (harta) yang telah tersebar di lingkungan sekolah (Syamsyidah, 2019).
2. Permainan merupakan aktivitas bebas yang dapat bersifat imajinatif dan menekankan proses daripada hasil (Sutton Smith, 2001).

3. Pendidikan Pancasila ialah kegiatan mendidik yang diberikan seseorang sebagai bentuk penyiapan individu menjadi individu yang memiliki pemahaman, kemampuan berkomunikasi, dan sikap baik untuk berkontribusi secara aktif dalam mengamalkan nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa (Setijo, 2015).
4. Hasil Belajar merujuk pada pengalaman yang diperoleh oleh siswa, yang meliputi berbagai jenis kecerdasan di tiga area yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2014).
5. Pembelajaran ialah usaha yang dirancang dan direncanakan dalam mengubah atau mengembangkan sumber pembelajaran untuk mendorong peserta didik agar mengalami proses belajar yang baik (Arief. S. Sadirman, et al., 1990).