

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi generasi muda merupakan satu-satunya jalan untuk mencapai kemampuan bersaing, kesuksesan, kemajuan dalam menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan diakui sebagai solusi dalam menumbuhkembangkan potensi dan kemampuan yang ada dalam diri manusia, sebagai upaya untuk menciptakan generasi yang siap pakai dan mampu menghadapi segala tantangan akibat perubahan sosial dalam kehidupan masyarakat.

Belajar (Murtono,2017:7) merupakan proses aktif peserta didik dalam mengkonstruksikan arti dari teks, dialog, pengalaman fisik, serta suatu proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman yang sudah dipelajari dari pengertian yang sudah dimiliki sebelumnya kemudian dikembangkan dari pengertian yang baru diperoleh.

Bentuk nyata yang dapat dilihat dan dirasakan dari proses belajar adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang baik dari segi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh melalui proses belajar (Susanto,2014:1). Setiap peserta didik pasti mengharapkan hasil belajar yang baik dalam mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar yang baik hanya diperoleh dari proses belajar yang baik, begitu sebaliknya. Jika proses belajar tidak optimal maka sangat sulit untuk mengharapkan hasil belajar yang baik (Murtono,2017:20).

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, pendidik harus melakukan suatu proses penilaian. Dikemukakan oleh Rasyid (2009:6), sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan dapat ditempuh dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaiannya, sehingga penilaian merupakan komponen yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan. kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaian merupakan dua komponen yang saling terkait. Sistem pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas

belajar yang baik pula, sedangkan baik buruknya kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaiannya.

Sebagaimana diungkapkan oleh Kunandar (2013:31), bahwa melalui penilaian hasil belajar dapat diketahui seberapa besar keberhasilan peserta didik dalam menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan. Sehingga penilaian hasil belajar merupakan suatu proses yang sangat penting dan strategis dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal yang selaras juga dikemukakan oleh Afrida (2016:138), bahwa penilaian merupakan komponen yang harus ada atau tidak dapat dipisahkan dari program pembelajaran atau pendidikan. Penilaian juga dilakukan untuk mengetahui apakah suatu proses pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan pembelajaran sebagai upaya untuk memaksimalkan hasil pembelajaran.

Dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 23 tahun 2016, sebagai acuan penilaian pembelajaran kurikulum 2013, bahwa Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Berdasarkan hasil observasi, ditemui beberapa permasalahan secara umum terkait penilaian hasil belajar di sekolah dasar, diantaranya instrumen penilaian untuk mengukur hasil belajar siswa masih kurang bervariasi dan menarik. Pengaplikasian penilaian hasil belajar kurang inovasi, secara umum masih menggunakan cara tradisional yakni menggunakan soal jenis pilihan ganda.

Permasalahan lain, ada sebagian guru yang tidak membuat kisi-kisi soal terlebih dahulu sebelum menyusun instrument penilaian. Keterampilan guru dalam melakukan pengembangan instrument penilaian masih kurang. Sehingga intrumen penilaian belum mewakili semua kompetensi dasar yang telah diajarkan. Banyak pendidik yang lebih suka memanfaatkan instrument penilaian dari buku paket atau lembar kerja siswa yang dibeli dipasaran daripada

menyusun instrument penilaian sendiri. Hal tersebut terjadi karena para peserta didik lebih mementingkan penyajian proses pembelajaran saja.

Oleh karena itu, diperlukan suatu kreativitas untuk mengembangkan intrusmen penilaian di sekolah dasar agar lebih bervariasi dan sesuai dengan kompetensi yang diajarkan, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Rosyid (2009:7), sistem penilaian yang baik akan mendorong pendidik untuk menentukan strategi pembelajaran yang baik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar yang lebih baik. Jadi kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan sistem penilaian yang baik

Penilaian hasil belajar baik formal maupun nonformal sebaiknya diadakan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan apa yang dipahami dan mampu dikerjakan karena dilakukan tanpa ada rasa takut, cemas dan tertekan (Uno,2012:35).

Keadaan psikologi orang yang akan dites termasuk peserta didik, tentu memiliki rasa kecemasan meskipun besat kecilnya bervariasi. Jika tingkat kecemasan pada peserta didik tinggi ketika di tes, maka akan diperoleh hasil penilaian yang cenderung rendah dari kemampuan yang sebenarnya (Rosyid,2009:10)

Jadi suasana hati peserta didik dapat memberikan pengaruh terhadap hasil dari proses penilaian. Rasa cemas dan jenuh akan mempengaruhi penilaian berupa hasil yang kurang maksimal begitu juga sebaliknya, kondisi hati yang gembira akan memberikan hasil yang maksimal. Jadi suatu kondisi yang mendukung, menyenangkan, dan terbebas dari rasa cemas dan jenuh dapat membuat peserta didik dapat maksimal dalam mengekspresikan kemampuannya. Maka salah satu solusi yang ditawarkan untuk meminimalisir masalah tersebut adalah menciptakan suasana yang menyenangkan saat penilaian.

Diungkapkan pula oleh Kusuma (2018:26), bahwa guru dapat melakukan inovasi dalam menentukan teknik dan metode penilaian, salah satunya penilaian yang berbasis permainan. Sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan dan akhirnya akan memudahkan para peserta

didik untuk melakukan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Menurut Puspitasari (2018;105), *game is one of potential activity that can be used as an alternative way to make better condition in the class in order that students do not feel bored and are interested to learn the meterial given by the teacher.*

Perlu kita ingan bahwa anak tingkatan sekolah dasar yang berada pada kisaran usia 7-12 tahun sangat senang dengan permainan terutama tingkatan kelas rendah yaitu Kelas 1 sampai kelas 3. Sebagaimana diungkapkan oleh Suyanto (2005:114), bahwa pada hakikatnya semua anak suka bermain, hanya anak-anak yang sedang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Karena permainan merupakan suatu kegiatan yang memiliki tingkat kesukaran yang rendah tapi memiliki tingkat hiburan yang tinggi (Kusuma,2018:26).

Bermain adalah kegiatan yang sangat disukai anak pada usia sekolah dasar. Maka, guru dapat memanfaatkan kesenangannya terhadap permainan untuk meningkatkan kualitas belajar anak. Ketika bermain, kondisi mental anak cenderung stabil dan bersemangat sehingga situasi dan kondisi kondusif ini bermanfaat bagi siswa untuk belajar lebih mudah.(Kusuma;2017:898)

Menurut Latuheru (dalam Yuliatun;2014:31), permainan yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat kognitif dan kreatif bagi peserta didik karena mampu memberikan suasana yang menyenangkan, santai, namun tetap kondusif. Sebagian besar peserta didik akan memberikan respon yang positif terhadap permainan sebagai imbalan terhadap rasa jenuh dalam proses belajar.

Permainan memiliki banyak manfaat, permainan juga memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan anak. Melalui permainan mampu meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah. Permainan juga meningkatkan kemampuan anak-anak dalam berbicara dan berinteraksi satu asama lain.(Hosnan;2016:176)

Pengembangan penilaian tematik berbasis permainan interaktif dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk menciptakan Penilaian Tematik yang bervariasi, inovasi, kreatif, menarik dan menciptakan suasana yang

menyenangkan dalam penilaian. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Selama ini dalam penilaian hasil belajar merupakan hal yang menegangkan bagi sebagian siswa.
- 2) Pembelajaran di kelas masih kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- 3) Berdasarkan perkembangan psikologisnya anak-anak pada usia kelas rendah masih sangat senang dengan permainan.
- 4) Kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan instrument evaluasi yang menarik, inovatif dan menyenangkan.
- 5) Instrument penilaian yang tersedia masih belum bervariasi, sebagian besar masih menggunakan lembaran-lembaran soal dan bentuk soal pilihan ganda sehingga membutuhkan waktu lama untuk mengetahui hasil belajar siswa serta terkesan membosankan bagi siswa.
- 6) Masih minimnya sarana dan prasarana di sekolah dasar sehingga menghambat proses pembelajaran dan penilaian.

1.3 Cakupan Masalah

Dikarenakan banyaknya masalah yang teridentifikasi, serta keterbatasan tenaga, dana dan waktu peneliti, maka tidak semua permasalahan dipecahkan melalui penelitian, oleh karena itu dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah, hal ini dimaksudkan agar lebih terfokus dan mendalam dalam pembahasannya. Adapun cakupan masalah dalam penilitin ini adalah pengembangan penilaian tematik berbasis permainan interaktif berupa permainan ular tangga pada pembelajaran tematik di kelas 3 Tema 3 sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana Desain Pengembangan Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga di Kelas 3 Tema 3 Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana Efektivitas Model Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga di Kelas 3 Tema 3 Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk Mengembangkan Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif di Sekolah Dasar. Selanjutnya secara lebih rinci tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk Menyusun Desain Pengembangan Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga di Kelas 3 Tema 3 Sekolah Dasar.
- 2) Untuk Menemukan Efektivitas Model Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular di Kelas 3 Tema 3 Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis kepada guru, para siswa dan para pembaca pada umumnya.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

- 1) Memberikan informasi tentang desain pengembangan Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga di Kelas 3 Tema 3 Sekolah Dasar.
- 2) Memberikan masukan tentang pemanfaatan Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga di Kelas 3 Tema 3 Sekolah Dasar.
- 3) Memberikan peluang peneliti ataupun yang lainnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang hal yang sama yang lebih luas dan mendalam dengan mengembangkan jenis penilaian tematik lainnya yang belum digunakan dalam penelitian ini.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, sebagai berikut :

- 1) Untuk mengukur peningkatan kemampuan pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik.
- 2) Hasil model pengembangan penilaian tematik berbasis permainan interaktif ular tangga di kelas 3 tema 3 Sekolah Dasar dapat dipergunakan guru untuk memberikan alternatif desain evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- 3) Para peneliti dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan perbandingan atau dasar penelitian berikutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah Penilaian Tematik berbasis permainan interaktif. Penilaian Tematik yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur perolehan, dan penerapan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa dalam proses pembelajaran. Penilaian Tematik berbasis permainan yang dikembangkan sesuai dengan KI dan KD yang tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Adapun hasilnya merupakan model penilaian berbasis permainan interaktif ular tangga dengan desain pengembangan sebagai berikut:

- 1) Prosedur pengembangan penilaian tematik berbasis permainan tematik yang meliputi penentuan tujuan penilaian, analisis KI dan KD dan merumuskan kisi-kisi.
- 2) Teknik Penilaian, dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Penilaian dari segi aspek kognitif atau pengetahuan dikembangkan teknik penilaian tes berupa tes tulis dengan instrumen penilaian berupa soal pilihan ganda.

- b. Penilaian dari segi aspek psikomotorik atau keterampilan dikembangkan teknik penilaian kinerja dengan instrumen penilaian berupa rubik penilaian kinerja.
 - c. Penilaian dari segi aspek afektif atau sikap dikembangkan teknik observasi dengan instrumen penilaian berupa jurnal sikap.
- 3) Instrumen penilaian yang berupa tes jenis pilihan ganda, yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu
- a. buku panduan penilaian yang berisi penjabaran kompetensi dasar dan kompetensi inti, kisi-kisi, butir soal untuk aspek pengetahuan dan keterampilan, kunci jawaban, serta rubik penilaian keterampilan,
 - b. buku panduan penggunaan permainan, dan
 - c. media permainan interaktif dengan kartu soal dengan ukuran 8 x 10 cm dimana dalam desainnya memunculkan nilai-nilai multikultural dan kearifan lokal kab. Jepara.
- 4) Pelaksanaan penilaian dengan alat permainan ular tangga terbuat dari bahan kertas full warna dengan ukuran 50 x 40 cm, yang dilengkapi dengan Dilengkapi buku pedoman penilaian untuk pengguna menerangkan pengertian Penilaian Tematik berbasis permainan, sasaran pengguna, pemaparan topik serta penjelasan dari sub bagian dari produk ini.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan

1.8.1 Asumsi

Penilaian tematik berbasis permainan interaktif ular tangga di kelas 3 Tema 3 sekolah dasar agar mampu menciptakan suatu Penilaian pembelajaran yang fokus namun menyenangkan sehingga hasil akhirnya hasil belajar peserta didik akan meningkat.

1.8.2 Keterbatasan

Kemampuan penulis dalam menyusun penelitian ini pasti memiliki keterbatasan. Karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga, maka penulis hanya mengembangkan Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga di Kelas 3 Tema 3 Sekolah Dasar. Sementara itu dalam sepuluh tahapan pengembangan sebagaimana yang dikemukakan oleh sugiono (2017:409), penulis

menggunakan sepuluh tahapan secara sederhana yang disesuaikan dengan kemampuan peneliti.

