BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin maju mendorong manusia untuk mengembangkan potensi diri melalui pendidikan. Melalui pendidikan, manusia mengalami suatu proses untuk mengembangkan sumber dayanya demi keberhasilan dalam segala bidang kehidupan dimasa yang akan datang. Pendidikan di Indonesia telah pengalami berbagai perubahan, salah satunya adalah perubahan dalam pengelolaan kurikulum. Dimulai dari kurikulum 1947 atau pada masa itu disebut Rencana Pelajaran 1947 hingga kini kurikulum berubah menjadi Kurikulum 2013. Perubahan kurikulum tersebut dimaksudkan agar kualitas pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik.

Kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar, yang akan menjadi pondasi bagi tingkat berikutnya (Mulyasa, 2013:7). Melalui kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi dan karakter dengan pendektan tematik dan konstektual peserta didik dituntut mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari. Kurikulum 2013 mengakomodir keseimbangan antara *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk dapat memperkuat karakter dan lebih menonjolkan kemampuan dirinya.

Salah satu ciri kurikulum tahun 2013 adalah bersifat tematik integratif. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu kali pertemuan. Penggabungan tersebut dirancang menjadi beberapa tema yang diajarkan dengan mengutamakan keaktifan dan partisipasi siswa sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna bagi siswa. Karena kurikulum 2013 adalah penyempurnaan dari kurikulum KTSP, maka mata pelajaran yang diajarkan pada kurikulum 2013 relatif sama dengan kurikulum KTSP, yaitu Bahasa Indonesia, IPS, SAINS,

PJOK, SBdP, PPKn, Matematika dan Pendidikan Agama. Hanya yang membedakan adalah penggabungan beberapa mata pelajaran pada kurikulum 2013 yang tidak dilakukan pada kurikulum KTSP. Penggabungan mata pelajaran ini tidak berlaku pada pelajaran Pendidikan Agama disemua kelas, Matematika dan PJOK dikelas tinggi.

Selain menggabungkan beberapa pelajaran, pembelajaran tematik juga memungkinkan guru untuk mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan siswa, baik lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah. Melalui pembelajaran tematik siswa akan diberikan pengalaman langsung dan dihadapkan pada sesuatu yang nyata sehingga siswa mempunyai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak. Hal-hal abstrak itulah yang mendorong siswa untuk dapat belajar mengembangkan potensi dirinya dengan maksimal.

Belajar sendiri merupakan suatu proses yang dilalui seseorang dari yang semula tidak bisa menjadi bisa, tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapan pun, baik dalam lembaga formal maupun non formal dan dalam waktu yang terjadwal maupun tidak terjadwal. Siswa dikatan berhasil dalam belajar dapat dilihat melalui hasil belajarnya yang mengalami peningkatan. Keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan dan budaya.

Dalam kegiatan pembelajaran, ditemukan berbagai macam masalah, terutama pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Pandemi Covid-19 adalah peristiwa menyebarnya penyakit corona virus 2019 di seluruh dunia. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran yang semula dilakukan penuh di sekolah tidak bisa dilaksanakan secara normal lagi. Pembelajaran di sekolah hanya dilakukan dua kali selama seminggu dan sisanya dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh atau belajar via *daring*. Adanya pembelajaran jarak jauh ini terbukti membuat siswa, orang tua, dan guru harus bisa beradaptasi dalam memanfaatkan teknologi dan tak jarang menemukan masalah yang harus dihadapi. Masalah-masalah tersebut

diantaranya adalah peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Kesulitan belajar tersebut dialami pada pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Siswa merasa terbebani dan cepat bosan pada pelajaran IPS karena materi bacaan yang sangat banyak dan juga metode hafalan yang harus dilakukan. Sedangkan pada pelajaran Bahas Indonesia masalah yang dialami siswa adalah kesulitan mencerna maksud dari materi yang diajarkan. Masalah-masalah inilah yang mengakibatkan hasil belajar siswa belum maksimal dan bisa dikatakan rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas IV SD 1 Mijen pada 2 November 2020, ditemukan persentase hasil belajar mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia yang belum maksimal. Dari 36 siswa, pada ulangan harian IPS hanya terdapat 12 siswa yang tuntas dan 24 siswa tidak tuntas. Angka tersebut dapat dinyatakan dengan persentase tuntas sebesar 33,3% dan tidak tuntas 66,6%. Untuk ulangan harian Bahasa Indonesia terdapat 11 siswa tuntas dan 25 siswa tidak tuntas, dengan persentase tuntas= 30,5% dan tidak tuntas= 69,4%. Artinya, lebih dari separuh siswa kelas IV belum bisa mencapai atau melampaui KKM kedua mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil observasi terlihat pembelajaran masih bersifat konvensional dan masih berpusat pada guru. Guru juga masih kesulitan memilih media pembelajaran yang tepat, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, model pembejaran yang digunakan oleh guru hampir sama setiap harinya menyebabkan hanya sebagian siswa yang terlihat aktif dan dapat berkomunikasi dua arah dengan guru, sementara yang lainnya merasa bosan dan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga masih kesulitan dan belum bebas mengutarakan pendapatnya. Padahal dalam kondisi pandemi seperti ini seharusnya pembelajaran tatap muka yang dilakukan dengan waktu sangat minim dapat menjadi pembelajaran yang berkesan dan mudah diingat oleh siswa. Hal ini berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah tersebut guru selaku fasilitator harus membuat metode baru yang digunakan dalam mengajar. Model pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan tidak monoton harus diterapkan di

setiap pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Open Ended Problems*. *Open Ended Problems* adalah suatu model pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (*flexibility*) dan solusinya juga bisa beragam (multi jawab, *fluency*) (Shoimin, 2014: 109). Melalui model *Open Ended Problems* siswa bebas mengungkapkan pendapatnya untuk menemukan jawaban dari masalah yang diberikan guru. Tentunya dengan rambu-rambu tertentu agar jawaban siswa tetap pada koridor yang benar. Pemilihan model *Open Ended Problems* dalam penelitian ini didasarkan hasil penelitian oleh Puspitasari (2017) pada kelas IV SDN Karangrejo 03 Kabupaten Blitar yang mengalami peningkatan hasil belajar siklus I dengan ketuntasan klasikal 74% dan meningkat pada siklus II menjadi 91%. Penelitian lain yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini yaitu penelitian oleh Rahmadani (2020) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 206 Ujung Baru Kecamatan Lilirilau Kabupaten Sopeng dengan persentase ketuntasan siklus I sebesar 50% kualifikasi cukup kemudian meningkat pada siklus II sebesar 80% dengan kualifikasi baik.

Langkah-langkah model pembelajaran *Open Ended Problems* yakni 1) Guru menyiapkan permasalahan atau soal *Open Ended Problems*. 2) Siswa duduk secara berkelompok, dengan anggota kelompok maksimal 6 orang. 3) Setiap kelompok diberikan masalah atau soal *open ended problem*. 4) Masing-masing anggota kelompok menjawab soal yang didapatkan kemudian mendiskusikannya didalam kelompok sehingga mendapat kesepakatan jawaban yang paling benar. 4) Setiap kelompok maju untuk memepresentasikan hasil diskusi masing-masing. 5) Guru memberikan penguatan dari jawaban yang telah dipresentasikan siswa. Menggunakan model *Open Ended Problems*, siswa dilatih untuk lebih aktif dan berani mengemukakan pendapatnya.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media media pembelajaran yang asyik dan menarik juga sangat membantu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan seperti halnya pada penelitian yang dilaksanakan oleh Setyorini (2013). Penelitian oleh Setyorini (2013) menunjukkan bahwa penggunaan media

permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jajartunggal III/452 Surabaya pada siklus sebesar 66,67%, siklus II 77,27% dan siklus III 91,66%.

Permainan yang digunakan sebagai media pada penelitian ini adalah permainan Ludo. Permainan Ludo yang digunakan merupakan permainan yang sudah dimodifikasi dengan pemberian soal-soal *Open Ended Problems* yang telah disesuaikan dengan tema 4 Berbagai Pekerjaan pada bidak permainan. Melalui media permainan ini siswa dapat bebas mengungkapkan pendapatnya tanpa malu maupun takut salah. Selain itu, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga siswa tidak merasa tertekan dengan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat membuat siswa lebih banyak menyerap materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji hasil belajar siswa yang rendah dan menemukan solusi yang tepat untuk peningkatan hasil belajar peserta didik melalui judul "Peningkatan Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Menggunakan Model *Open Ended Problems* Berbantuan Media Permainan Ludo Pada Siswa Kelas IV SD 1 Mijen".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peningkatan keterampilan mengajar guru melalui penerapan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media permainan ludo pada tema 4 Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 1 Mijen?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Mijen melalui penerapan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media permainan ludo pada tema 4 Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru melalui penerapan model pembelajaran *Open Ended Problems* media permainan Ludo pada tema 4 Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 1 Mijen.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Mijen melalui penerapan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media permainan Ludo pada tema 4 Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dapat memberikan berbagai manfaat, adapun manfaat yang didapat dalam penelitian adalah manfaat bersifat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambah sumber pengetahuan mengenai penggunaan model *Open Ended Problems* berbantuan media permainan dan turut berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi bahan untuk meningkatkan performa guru dalam pembelajaran dikelas sekaligus menjadi inspirasi untuk membuat pembelajaran dengan strategi baru agar pembelajaran dikelas semakin bermakna, berkesan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu dengan adanya penelitian ini siswa mendapatkan variasi belajar dan pembelajaran yang lebih nyata melalui metode dan media yang digunakan sehingga siswa dapat memaksimalkan kemampuan yang dimilikinya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam memecahkan permasalahan melalui model dan metode pembelajaran yang baru serta meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga pendidik. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan acuan bagi sekolah dalam meningkatkan prestasi.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain dalam penelitian selanjutnya, sebagai sumber informasi dan pengetahuan baru sehingga dapat mengembangkan dunia pendidikan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini berfokus pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Materi pada muatan IPS membahas tentang kegiatan ekonomi yang ada di daerah tempat tinggal, sedangkan materi pada muatan Bahasa Indonesia adalah cerita fiksi baik secara lisan maupun tulisan.

Penelitian ini memuat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut.

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

3.5 Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya)

4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.

IPS

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

1.5.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SD 1 Mijen dengan jumlah 36 siswa, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan.

1. **Variabel Bebas Penelitian**

   Variabel bebas dalam penelitian ini yakni model pembelajaran *Open Ended Problems*.

2. **Variabel Terikat Penelitian**

   Variabel terikat dalam penelitian ini yakni keterampilan mengajar guru dan hasil belajar peserta didik.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki siswa setalah melalui proses belajar. Hasil yang didapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar dapat diketahui melalui

evaluasi. Jika hasil belajar menunjukkan hasil yang melampaui kriteria, dapat dikatan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat dimengerti dan diterima dengan baik oleh siswa.

1.6.2 Tema Berbagai Pekerjaan

Tema berbagai pekerjaan merupakan salah satu tema yang terdapat pada kurikulum 2013. Tema ini merupakan tema ke 4 yang ada di kelas IV. Dalam penelitian ini berfokus pada Tema 4, pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Kompetensi Dasar (KD) pada muatan IPS yaitu 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dan 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia yaitu 3.3 Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya) dan 4.3 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.

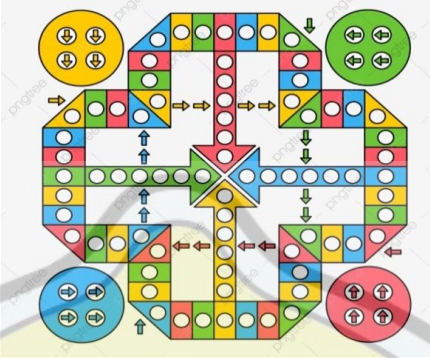
1.6.3 *Open Ended Problems*

Open Ended Problems adalah salah satu model pembelajaran yang membebaskan siswa menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru dengan berbagai cara yang mereka kuasai. Model pembelajaran ini menekankan pada proses penemuan solusi oleh siswa untuk mendapatkan hasil yang benar. Siswa dibebaskan untuk menjawab tetapi harus sesuai dengan koridor yang diberikan oleh guru. Hal ini dilakukan agar jawaban siswa tidak keluar dari materi yang dibahas.

1.6.4 Media Permainan Ludo

Ludo adalah salah satu permainan tradisional yang berasal dari India. Permainan ini biasa dilakukan secara berkelompok. Media permianan ludo yang digunkan dalam penelitian ini telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Cara bermainan permainan ini adalah dengan melempar dadu terlebih dahulu, pemian berjalan pada bidang permainan sesuai dengan mata dadu yang keluar.

Apabila pemain berhenti pada kotak bergambar bintang maka kelompok akan memilih kartu soal dan menyampaikan jawabannya.



Gambar 1. 1 Media Permainan Ludo

1.6.5 Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Keterampilan-keterampilan tersebut digunakan sebagai bekal untuk mengajar, agar terciptanya pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Dengan berbagai keterampilan yang dikuasai, guru dapat berkembang menyesuaikan diri dengan masalah atau situasi yang dihadapi dalam proses pembelajaran.