

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pembangunan dan teknologi yang sangat pesat di Indonesia adalah salah satunya memberikan faktor perubahan terhadap Kurikulum Pendidikan. Kurikulum di Indonesia memang sudah berubah berulang kali, Pada dasarnya, perubahan kurikulum yang dilakukan pemerintah adalah guna untuk perbaikan sistem pendidikan di Indonesia. Perubahan kurikulum didasari pada kesadaran bahwa perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Maka satuan pendidikan diberikan opsi dalam melaksanakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bagi peserta didik. Tiga opsi kurikulum tersebut yaitu Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat (yaitu Kurikulum 2013 yang disederhanakan oleh Kemendikbudristek), dan Kurikulum Merdeka (Nurani, Anggraini, Misiyanto, & Mulia, 2022).

Salah satu kurikulum yang sedang diupayakan adalah Kurikulum Merdeka dengan sistem merdeka belajar. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Menurut Ainia (2020), merdeka belajar dimaknai sebagai rancangan belajar yang memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dengan santai, tenang, tidak merasa tertekan, gembira tanpa stress dan memperhatikan bakat alami yang dimiliki para siswa. Fokus dari merdeka belajar adalah kebebasan dalam berpikir secara kreatif dan mandiri.

Pada penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar, Pemerintah memberikan kesempatan kepada pendidik dan satuan pendidikan untuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sesuai dengan kesiapan masing-masing (Direktorat Sekolah Dasar, 2022). Salah satu muatan pembelajaran yang perlu diajarkan pada penerapan Kurikulum Merdeka adalah IPAS. Muatan IPAS

bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan sebagai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Septiana, 2022). Penelitian ini akan berfokus hanya pada pembelajaran IPA saja. Muatan mata pelajaran IPA adalah salah satu contoh bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dan para siswa diwajibkan untuk mempelajari muatan ini sejak dari Sekolah dasar (Direktorat Sekolah Dasar, 2022).

Demi terwujudnya siswa yang kompeten diperlukan proses pembelajaran yang tepat. Seperti halnya proses pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri Sunggingwarno 01 cenderung siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Hasil wawancara dengan Ibu M selaku wali kelas IV SD Negeri Sunggingwarno 01, menegaskan bahwa *“pada pembelajaran IPAS tentunya terdapat kendala yang dihadapi siswa terutama kesulitan dalam proses penguasaan materi yang telah diberikan. Hal ini yang memungkinkan siswa terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Seperti halnya pada muatan IPA, siswa beranggapan materi IPA adalah materi pembelajaran yang sangat susah. Hal itu pula yang menimbulkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPA.”* (Sumber: Observasi pemerolehan data awal, 10 Juni 2023).

Pada temuan data tersebut, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPAS khususnya pada muatan IPA siswa mengalami kesulitan belajar. Kesulitan belajar yang dialami siswa, tentunya memberikan dampak seiring berjalannya proses pembelajaran yang mengakibatkan prestasi belajar siswa di muatan IPA mengalami penurunan. Pernyataan tersebut diperoleh ketika melakukan wawancara pemerolehan data awal dengan Ibu M yang memberikan keterangan bahwa *“hasil belajar siswa tentunya terdampak dari kesulitan belajar yang dialami siswa. masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah ambang batas KKM. Pada penilaian ulangan harian sebagian besar nilai siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65 dengan nilai rincian jumlah siswa 12 siswa, persentase siswa yang memenuhi KKM sebanyak 38% dengan rata-rata 70, sedangkan yang belum tuntas KKM sebanyak 62% dengan nilai rata-rata 53, 9 pada muatan IPA”* (Sumber: Observasi pemerolehan data awal, 10 Juni 2023).

Pada hasil temuan data observasi pemerolehan data awal dapat dipahami bahwa siswa kelas IV di SD Negeri Sunggingwarno 01, mengalami kesulitan belajar pada pembelajaran IPAS yang berdampak pada hasil belajar siswa yang sebagian besar masih dibawah dari KKM yang telah ditentukan. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya minat siswa yang ditunjukkan dengan siswa masih pasif dan berpandangan bahwa pada pembelajaran IPAS sangat membosankan. Mengingat pentingnya pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, tentunya perlu mendapatkan perhatian khusus seperti meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, agar dapat tercipta proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar sangat diperlukan untuk siswa, pada jalannya kegiatan pembelajaran. Dengan hasil belajar siswa tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi pada jalannya proses pembelajaran. Menurut Gagne (dalam Purwanto, 2015), hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus- stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan antara kategori- kategori.

Dapat diartikan hasil belajar adalah merupakan sesuatu yang diperoleh akibat telah tercapainya proses serangkaian kegiatan jiwa raga yang berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara hasil belajar dengan tujuan pembelajaran adalah dengan mengadakan evaluasi atau penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berhubungan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Setelah melakukan evaluasi guru dapat memberikan tindak lanjut kepada siswa. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa harus mampu menghadirkan metode pembelajaran yang tepat agar hasil belajar yang diperoleh siswa optimal. Maka untuk memaksimalkan kemampuan siswa dalam hasil belajar peneliti memerlukan usaha peningkatan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep yang terdapat pada pembelajaran IPAS khususnya pada mata pelajaran IPA.

Mengatasi masalah tersebut, peneliti memberikan solusi dengan menerapkan belajar inovatif yang meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran yang akan menarik siswa untuk lebih bersemangat belajar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode pembelajaran *Show and Tell* dengan berbasis *educative game* agar siswa lebih berminat dalam proses belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran *Show and Tell* salah satu pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Metode *Show and Tell* merupakan metode yang dilakukan dengan cara menunjukkan benda-benda yang dikenal siswa dan diceritakan oleh siswa didepan kelas secara bergantian. Menurut Pangesti (2016), mengemukakan bahwa metode *Show and Tell* adalah suatu metode pembelajaran dengan kegiatan anak menunjukkan benda dan menyatakan pendapat, mengungkapkan perasaan, keinginan, maupun pengalaman terkait dengan benda tersebut. Dengan metode *Show and Tell* ini diharapkan kemampuan bicara anak akan terstimulasi dan perkembangan kosakata anak dapat meningkat. Metode *Show and Tell* ini sendiri menjelaskan bahwa mensyaratkan guru atau pendidik berperan sebagai fasilitator, advisor, dan komunikator. Pendidik memfasilitasi anak agar memilih benda-benda yang akan digunakan dalam kegiatan *Show and Tell*, memberikan saran pada anak tentang materi dan isi *Show and Tell*, serta membantu anak mengkomunikasikan apa yang dipikirkan dan dirasakannya. Anak berperan sebagai penyampai pesan, pemilik pesan dan penyimak sebaya. Di dalam kegiatan *Show and Tell*, anak sebagai pelaku penyampai pesan (menunjukkan dan menceritakan suatu benda sesuai keperluan), anak pulalah yang memiliki pesan sehingga baginya bebas menunjukkan jati diri dan keinginannya.

Metode *Show and Tell* ini dapat digunakan untuk melatih siswa dalam mengkomunikasikan apa yang dipikirkan dan dirasakannya dengan berbasis *educative game*. Pembelajaran melalui *educative game* yang memberikan pengalaman kreatif kepada siswa dengan menekankan pada 5 pengalaman belajar pokok yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan

mengkomunikasikan menurut Musikowati, Wijayanti, & Darmanto (2016), selain metode pembelajaran yang menarik diperlukannya media pembelajaran. Metode *Show and Tell* sebagai salah satu metode pembelajaran penunjang meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa, metode pembelajaran ini juga membutuhkan bantuan media guna untuk lebih meningkatkan hasil berpikir kritis peserta didik.

Media, “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan sebuah bentuk dari kata jamak “medium” yang memiliki arti “perantara atau pengantar dengan istilah dari kata media itu sendiri memiliki arti media sebagai wahana penyalur informasi (Sutiman, 2017). Di saat terjadinya kegiatan proses belajar mengajar, menurut Miftah (2015), hadirnya media sangat dibutuhkan sebagai salah satu penunjang berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar, karena media dapat mempermudah siswa memahami dan memecahkan permasalahan yang rumit tentang materi yang disampaikan oleh guru, media juga dapat membantu dalam penyampaian materi yang susah untuk dijelaskan oleh guru. Salah satu media yang menawarkan siswa terbantu dalam berpikir kritis adalah media berbasis *educative games*.

Menurut Mustikasari et al. (2019), *Educative games* merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya serta bersifat mendidik dan terdapat interaksi edukatif dimana anak didik tidak hanya diajak untuk bermain namun juga diajak untuk belajar. Menurut Salomon (2015), agar pembelajaran menarik bagi siswa, maka dalam pembelajaran dapat memasukkan permainan edukatif yang dikaitkan dengan persoalan sehari-hari, cara penyampaian materi berganti-ganti, dan memberi kesempatan pada siswa untuk membawa sesuatu yang dapat dipelajarinya di sekolah. Jika siswa menyukai pembelajaran IPA, maka siswa akan selalu belajar. Akibatnya siswa dapat mengembangkan daya nalarnya dalam menjawab soal dan memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajar siswa diharapkan lebih memuaskan. Dengan demikian permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan

lingkungannya. Disamping itu, permainan edukatif juga bermanfaat untuk mengaktifkan tubuh siswa untuk bergerak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara guru dengan siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas, didukung oleh penelitian terdahulu dari dilakukan oleh Antini (2019), yang menjelaskan bahwa metode *Show and Tell* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Wulandari (2019) menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Show and Tell* berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis narasi murid kelas IV dan juga melibatkan murid menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Pendapat lain dari Damarjati (2021), menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa game edukasi dikatakan efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa agar lebih baik. Pemanfaatan game edukasi dalam pelaksanaan pembelajaran juga dapat membuat siswa melakukan aktivitas permainan yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas yakni terkait rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di SD Negeri Sunggingwarno 01, peneliti ingin mengkaji penggunaan metode *Show and Tell* berbasis media *educative game* terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Show and Tell Berbasis Educative Game Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Sunggingwarno 01*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan mengajar guru dalam menerapkan metode *Show and Tell* berbantu *educative game* dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Sunggingwarno 01?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS melalui metode *Show and Tell* berbantu *educative game* pada siswa kelas IV SD Negeri Sunggingwarno 01?

3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran menggunakan metode *Show and Tell* berbantu *educative game* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Sunggingwarno 01?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis keterampilan mengajar guru dalam menerapkan metode *Show and Tell* berbantu *educative game* dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Sunggingwarno 01.
2. Menganalisis aktivitas belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS melalui metode *Show and Tell* berbantu *educative game* pada siswa kelas IV SD Negeri Sunggingwarno 01.
3. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran menggunakan metode *Show and Tell* berbantu *educative game* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Sunggingwarno 01.

1.4 Manfaat Penelitian

Sebuah hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dan bagi orang lain pada umumnya. Sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

a. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru

Memperbaiki dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran disekolah.

- 2) Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.

- 3) Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan untuk pembinaan dan pengembangan para guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam

mengajar, sehingga mendapatkan pembelajaran yang efektif dan penuh dengan kreatifitas dalam proses pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan peneliti sebagai berikut.

- a) Syarat kelulusan menempuh Program Pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- b) Melatih peneliti untuk mengembangkan pengalaman keilmuan yang dikaitkan dengan kenyataan lapangan atau sekolah dasar.

b. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang obyektif mengenai peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui metode *Show and Tell* berbantu *educative game* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Sunggingwarno 01.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode *Show and Tell* Berbantu *Educative game* Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Sunggingwarno 01” memiliki beberapa ruang lingkup penelitian sebagai berikut.

- a. Penelitian yang akan dilakukan pada siswa kelas IV semester I di SD Negeri Sunggingwarno 01 Kecamatan Gabus Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan 12 siswa.
- b. Penelitian yang akan dilakukan mengkaji tentang pembelajaran IPAS khususnya pelajaran IPA.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan judul penelitian yang akan diteliti guna untuk membedakan penafsiran, yaitu sebagai berikut.

1. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran dalam waktu yang menetap, siswa yang berhasil dalam belajar adalah siswa yang mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Dengan kata

lain hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi oleh siswa baik menyangkut aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan sebagai hasil dari kegiatan belajar. Aspek yang digunakan dalam penelitian ini adalah aspek pengetahuan. Aspek pengetahuan dapat diukur dengan soal tes tertulis untuk mengukur kemampuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

2. Metode Pembelajaran *Show and Tell*

Show and Tell adalah salah satu metode pembelajaran yang menekankan kepada siswa untuk melakukan kegiatan menunjukkan sesuatu yang diikuti dengan kegiatan menjelaskan. Maksud dari metode *Show and Tell* ini adalah menunjukkan sesuatu seperti gambar atau benda lalu kemudian menjelaskannya sesuai dengan keadaan. Adapun langkah-langkah metode pembelajaran *Show and Tell* yaitu (a) memberikan kesempatan siswa untuk maju tanpa ditunjuk, jika tidak ada yang ingin maju secara sukarela maka guru menunjuk siswa yang akan maju, (b) melakukan *Show and Tell* dengan menceritakan perasaan dan pengalaman siswa terhadap benda tersebut, (c) siswa diberikan stimulus dengan diberi pertanyaan-pertanyaan sederhana tentang benda yang dibawa, (d) siswa lain diberi kesempatan untuk bertanya, jika tidak ada yang bertanya maka guru yang bertanya kepada siswa, (e) siswa telah melakukan *Show and Tell* dan yang telah ikut berpartisipasi bertanya diberikan reward oleh guru.

3. Media *Educative game*

Media educative game merupakan media berupa mainan yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pembelajaran karena mengandung nilai-nilai pendidikan. *Media educative game* sangat beragam, dan ditunjukkan untuk anak-anak. Dengan *media educative game*, diharapkan para siswa tidak hanya bermain tetapi melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membantu mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan alat bermain edukatif yang bertujuan untuk menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran IPAS khususnya mata pelajaran IPA sehingga dapat merangsang dan

meningkatkan hasil belajar. Adapun alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah Papan Pintar.

4. Keterampilan Guru dalam Mengajar

Keterampilan dalam mengajar merupakan keterampilan yang wajib dimiliki oleh seorang guru. Keterampilan dalam mengajar sangat penting untuk berjalannya proses pembelajaran. Keterampilan dasar tersebut ialah (a) keterampilan bertanya, (b) keterampilan memberi penguatan, (c) keterampilan mengadakan variasi, (d) keterampilan menjelaskan, (e) keterampilan membuka dan menutup, (f) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (g) keterampilan mengelola kelas, (h) keterampilan mengajar perseorangan.