

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan/potensi dalam diri setiap individu. Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai sebuah usaha menuntun segala potensi yang ada pada diri anak sebagai manusia dan diharapkan dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang lebih kreatif, mandiri, dan berpengetahuan. Pendidikan dapat dinyatakan berhasil jika telah mencapai tujuan pendidikan.

Tujuan Pendidikan dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, tentang Pendidikan Nasional yang mengemukakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Dakhi, 2020). Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan proses pembelajaran. Pembelajaran menurut Dimyati dan Mudjiono diartikan sebagai sebuah kegiatan yang ditunjukkan untuk membelajarkan peserta didik (Harahap et al., 2022). Membelajarkan dapat diartikan sebagai usaha yang terencana untuk memberikan ilmu kepada peserta didik yang berasal dari sumber-sumber belajar. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran mempunyai peran sangat penting. Dengan adanya pembelajaran yang dipandu oleh seorang pendidik, peserta didik akan lebih mampu untuk memahami ilmu pendidikan.

Salah satu cara supaya pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik, yaitu pendidik harus mengemas pembelajaran tersebut dalam bentuk pembelajaran

yang menarik atau dapat memotivasi peserta didik. Motivasi menjadi dasar bagi peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan (Rahman, 2021). Dengan demikian, hasil belajar yang memuaskan akan mudah tercapai oleh peserta didik jika pembelajaran yang diperolehnya dapat membentuk motivasi belajar bagi peserta didik. Motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik maupun media yang digunakan dalam pembelajaran (Andhika, 2021). Untuk membentuk strategi pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik diperlukan metode pembelajaran yang tepat.

Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan (Sutikno, 2019). Ketepatan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan materi pembelajaran sangat penting untuk menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat dalam menyajikan suatu materi sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik (A. Wahyuni et al., 2020). Penyampaian materi menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan akan memberi kesan dan motivasi bagi peserta didik. Sehingga akan lebih mudah bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang memuaskan.

Selain metode pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan pendidik juga sangat memengaruhi keberhasilan dari sebuah pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat serta keinginan, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (A. P. Wulandari et al., 2023). Menurut Hamijaya, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Ibrahim et al., 2022). Maka media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan untuk perantara atau membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Untuk memberikan

pembelajaran yang dapat mencapai tujuan diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan metode pembelajaran dan materi yang disampaikan. Peran metode pembelajaran dan media pembelajaran tidak dapat dielak lagi. Pemilihan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dengan materi pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN Kropak 02, mata pelajaran IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit bagi sebagian besar peserta didik. Sebagian besar peserta didik di kelas IV masih merasa kesulitan untuk menguasai materi IPAS dikarenakan mata pembelajaran IPAS memiliki banyak materi dan banyak peserta didik yang sulit menghafal materi IPAS tersebut. Permasalahan tersebut menjadi salah satu faktor sulitnya mencapai hasil belajar yang memuaskan. Permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran IPAS tersebut dirasa mampu teratasi jika pendidik menyampaikan materi dengan metode dan media yang menarik peserta didik. Hasil wawancara yang dilakukan di SDN Kropak 02 dengan guru kelas IV didapatkan pembelajaran IPAS di kelas IV pernah dilaksanakan dengan metode diskusi, ceramah, dan bermain peran. Akan tetapi, metode yang masih sering digunakan yaitu metode pembelajaran ceramah. Dengan metode ceramah ini pembelajaran hanya terfokus pada pendidik saja, sedangkan peserta didik tidak memiliki aktifitas selain mendengarkan guru menyampaikan pembelajaran. Pembelajaran dengan metode ceramah dirasa kurang mampu memberikan motivasi belajar peserta didik. Jika peserta didik tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, maka tujuan pembelajaran akan susah tercapai dan hasil belajar tidak memuaskan.

Metode pembelajaran berbentuk permainan dirasa tepat untuk digunakan pada materi IPAS yang banyak dan memerlukan hapalan yang kuat. Dengan metode pembelajaran berbentuk permainan ini diharapkan dapat membentuk motivasi dan hasil belajar yang bagus bagi peserta didik. Metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran permainan rangking satu. Permainan rangking satu adalah permainan menjawab pertanyaan dengan menuliskan jawabannya pada sebuah papan tulis/kertas menggunakan spidol papan

tulis/alat tulis lain yang telah tersedia kemudian jawaban tersebut diangkat dan kemudian dihapus untuk menjawab pertanyaan berikutnya (Nurfriana et al., 2022). Permainan rangking satu adalah permainan yang berbasis turnamen. Dengan permainan rangking satu, peserta didik akan termotivasi untuk belajar dan mendapatkan kesan tersendiri selama proses pembelajaran. Sehingga nantinya, peserta didik akan mudah menghafal materi IPAS dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Pertanyaan dalam permainan rangking satu dapat disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pertanyaan pada permainan rangking satu yaitu powerpoint interaktif.

Pembelajaran menggunakan metode permainan rangking satu sudah digunakan oleh beberapa peneliti pada penelitian sebelumnya yang tentunya dengan penerapan media pembelajaran maupun materi yang berbeda. Penelitian terdahulu telah dilakukan oleh Agus Muharam dan teman-temannya tentang pengaruh permainan rangking satu yang dikolaborasikan dengan permainan ice breaking dalam pembelajaran IPAS terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas 4 (Muharam et al., 2023). Penelitian juga dilakukan oleh Sekar Nurfriana yang meneliti tentang pengaruh metode permainan rangking satu terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V (Nurfriana et al., 2022). Selain itu, penelitian juga dilakukan oleh Sukmawati dan teman-temannya yang meneliti tentang inovasi pembelajaran games rangking satu dan web spin sebagai media pembelajaran PPKn (Sukmawati et al., 2022). Dari penelitian-penelitian sebelumnya, memberikan ide penelitian untuk mengembangkan metode permainan rangking satu yang diimplementasikan pada materi IPAS dengan menggunakan media yang berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

Dari pemaparan dan uraian di atas, maka dipilihlah penelitian berjudul: **Pengaruh Permainan Rangking Satu berbantuan Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Materi IPAS di Kelas IV SD Negeri Kropak 02.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran IPAS menggunakan metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif di kelas IV SDN Kropak 02?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Kropak 02 sebelum dan sesudah penerapan metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian yang akan dilakukan.

1. Untuk menganalisis perbedaan skor *pretest* dan *posttest* metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN Kropak 02.
2. Untuk menganalisis adanya peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN Kropak 02 dengan metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berguna sebagai wawasan/pengetahuan baru sebagai dasar kajian lebih lanjut tentang pengaruh permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif terhadap hasil belajar materi IPAS di kelas IV.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Dapat membantunya untuk lebih mudah dalam belajar dan meningkatkan hasil belajarnya melalui pembelajaran menggunakan metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan pengetahuan tentang pembelajaran menggunakan metode permainan rangking satu yang ternyata bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan dan ide untuk melakukan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik.

d. Bagi Peneliti yang lain

Dapat memberikan sumbangan kepada peneliti yang lain untuk dijadikan referensi selama mengembangkan penelitian berkaitan pembelajaran menggunakan metode permainan rangking satu.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1. Metode Permainan Rangking Satu

metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi pembelajaran. Metode pembelajaran yang baik adalah metode pembelajaran yang berhasil menjadikan peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Jika peserta didik bersemangat dalam belajar, maka kemungkinan besar tujuan dan hasil belajar yang memuaskan akan mudah tercapai. Salah satu metode pembelajaran yang menarik yaitu metode permainan rangking satu.

Permainan rangking satu adalah permainan yang diadopsi dari sebuah acara TV. Permainan rangking satu adalah permainan berjenis turnamen game. Permainan rangking satu dilakukan dengan cara pemandu permainan memberikan pertanyaan kepada semua peserta permainan, kemudian semua peserta permainan

harus menulis jawabannya pada kertas atau alat tulis lain dan mengangkat jawabannya. Permainan rangking satu mempunyai syarat permainan yaitu jika terdapat peserta yang salah dalam menjawab pertanyaan otomatis peserta permainan tersebut harus disingkirkan dari permainan. Pemenang dari permainan rangking satu adalah peserta permainan yang bertahan sampai akhir permainan. Metode permainan rangking satu adalah metode pembelajaran dalam kelas yang penyampaian dikemas dalam bentuk permainan rangking satu.

1.5.2. Media Pembelajaran Powerpoint interaktif

Media pembelajaran adalah alat atau benda yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peserta didik terutama usia sekolah dasar akan sangat terbantu sekali dalam belajarnya jika penyampaian materinya menggunakan bantuan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi dan metode yang akan digunakan. Salah satu media pembelajaran yaitu powerpoint interaktif.

Powerpoint interaktif adalah media pembelajaran berupa slide yang berisi materi pembelajaran atau berisi sesuatu yang ingin disampaikan pendidik yang penggunaannya dapat dikontrol oleh pendidik. Penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif ini digunakan untuk membantu pendidik menyampaikan soal pada permainan rangking satu. Tujuan digunakannya powerpoint interaktif ini yaitu supaya powerpoint interaktif dapat menarik fokus peserta didik baik yang masih bermain dalam permainan rangking satu maupun telah tersingkirkan dari permainan. Jika powerpoint interaktif dapat menarik fokus peserta didik, maka materi dapat tersampaikan dengan baik pada semua peserta didik.

1.5.3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil akhir yang diperoleh peserta didik setelah mendapatkan materi dari pendidik. Pada penelitian ini, hasil belajar adalah nilai akhir yang diperoleh peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran berupa permainan rangking satu berbantuan media powerpoint interaktif. Secara teknis peserta didik akan diberikan pembelajaran dengan metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint

interaktif terlebih dahulu. Setelah diberikan pembelajaran, peserta didik dipersilahkan mengerjakan soal evaluasi. Soal evaluasi ini sebagai bentuk soal *posttest* yang berikutnya menjadi hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Selain soal *posttest*, juga terdapat soal *pretest* yang menjadi hasil belajar peserta didik sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Perbedaan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* dibutuhkan untuk menentukan bagaimana pengaruh metode permainan rangking satu berbantuan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Kropak 02.

1.5.4. Materi IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah materi yang ada di kurikulum merdeka. Materi IPAS menjelaskan tentang keadaan alam dan sosial yang ada di Indonesia. Pada penelitian ini peneliti mengambil materi IPAS yaitu norma, adat istiadat, dan peraturan. Setiap tempat memiliki peraturan yang harus dipatuhi. Peraturan yang berlaku dibedakan menjadi peraturan tertulis dan peraturan tidak tertulis. Norma dan adat istiadat merupakan contoh peraturan tidak tertulis yang harus dipatuhi. Norma mengatur tingkah laku di wilayah tertentu. Setiap wilayah memiliki norma yang berbeda-beda. Adat istiadat memiliki makna perbuatan yang dianggap baik untuk dilakukan dan sudah menjadi budaya di masyarakat tertentu. Dengan kata lain, adat istiadat merupakan bagian dari norma. Banyaknya suku, kepercayaan, budaya di Indonesia mempengaruhi norma dan adat istiadat yang berbeda-beda di setiap wilayah di Indonesia (Fitri et al., 2021).