

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran guru di dalam dunia adalah peran yang sangat penting. Peranan guru ini tidak lepas dari hakikat guru yang bertugas menjadi pendidik maupun pengajar. Peranan seorang guru tidaklah mudah karena memiliki tanggung jawab moral yang besar. Guru berperan sebagai pengajar dan pendidik. Mendidik dan mengajar merupakan hal yang berbeda.

Menurut Zamroni (2000, 74) guru adalah kreator proses belajar mengajar. Guru adalah seseorang yang membuat suasana yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi, mengekspresikan ide-idenya dan tetap dalam batas norma yang ada. Mengajar bukan hanya memberikan informasi yang ada dengan mengharapkan jawaban secara verbal melainkan suatu upaya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Sedangkan menurut Tafsir (2000, 84) mendidik merupakan kegiatan bertanggung jawab yang dilakukan oleh seseorang terhadap anak didiknya. Selain itu, tugasnya adalah mendidik peserta didik. Pendidik juga memiliki tugas untuk mendidik peserta didik yang sedang memperoleh ilmu. Mendidik merupakan tugas seorang guru dalam artian memberikan pengajaran mengenai ilmu, memberikan dorongan untuk belajar, serta memberikan teladan bagi anak didik.

Berdasarkan definisi di atas, mengajar merupakan suatu kegiatan di mana seorang guru membuat suasana yang mendukung kreativitas, penyampaian ide-

ide, ekspresi diri dari siswa dan guru berusaha sedemikian rupa agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Penyampaian materi ajar bukan hanya secara verbal saja, akan tetapi perlu dilakukan upaya yang integratif dalam mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Mendidik sendiri memiliki pengertian lebih ke dalam perkembangan anak didik, tidak hanya mengajar saja, yang mengedepankan perkembangan secara kognitif, juga perkembangan siswa dalam perilaku maupun sikap dan keterampilannya dengan memberikan contoh teladan bagi siswa siswinya.

Permasalahan yang saya temukan di kelas saya pada mata pelajaran Sains adalah siswa kelas saya memiliki kemampuan yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas lainnya, terutama pada hasil belajar berupa pengetahuan, sikap percaya diri dan keterampilan berpikir kritis. Saya menitikbertakan pada ketiga hal tersebut karena menurut Kurikulum 2013, kompetensi seorang siswa harus lengkap. Diukur dari pengetahuan yang dimiliki, sikap dan keterampilannya. Saya menitikberatkan pada sikap percaya diri karena sikap ini merupakan sikap yang masih jarang dimiliki oleh anak-anak Indonesia saat ini. Terutama keterampilan berpikir analitis, yang masih terus digali di Indonesia agar tidak tertinggal dari negara lain. Di sekolah saya terdapat dua kelas 3, kelas 3A dan 3B. Akan tetapi saya merasakan bahwa siswa di kelas saya memiliki kemampuan yang rendah jika dibandingkan kelas 3 satunya. Merekapun cenderung lebih tidak percaya diri jika dibandingkan dengan kelas lainnya. Oleh karena itu saya tergerak untuk menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan melakukan pendekatan pembelajaran yang berbeda pula, di mana model

pembelajaran ini merangkul siswa untuk lebih percaya diri, lebih memahami materi yang diajarkan serta mereka dapat berpikir lebih mendalam dan analitis.

Berbagai upaya dilakukan oleh guru untuk mengemban kewajibannya sebagai seorang pengajar dan pendidik. Oleh sebab itu, seorang guru perlu melakukan inovasi dalam menerapkan metode atau pendekatan pembelajaran di kelas. Gaya pembelajaran yang lama, kuno, dan menggunakan metode ceramah merupakan gaya yang sudah selayaknya dikurangi, bukan berarti ditinggalkan, akan tetapi perlu dikurangi untuk dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal pertama yang harus dilakukan pendidik untuk membuat siswa berpartisipasi aktif untuk belajar adalah membuat siswa penasaran dengan materi yang disajikan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, penasaran mempunyai arti sangat menghendaki: sangat ingin mengetahui (mendapat dan sebagainya) sesuatu. Dari definisi tersebut maka ketika guru dapat membangun rasa penasaran siswa, maka dengan sendirinya siswa akan melibatkan dirinya di dalam suatu pembelajaran tersebut. Hal ini juga membuat siswa akan terus berkonsentrasi terhadap pelajaran yang sedang ia pelajari. Jika hal tersebut dapat terjadi di kelas maka akan sangat mudah bagi guru untuk melakukan perannya dalam menyampaikan materi ajar. Tidak sulit bagi guru untuk membuat siswa menangkap inti dari pembelajaran itu sendiri karena siswa sudah merasa sangat ingin mengetahui, ingin memperoleh ilmu dari guru.

Oleh karena itu, penggunaan-penggunaan metode yang interaktif dan menarik akan tetapi tidak menghilangkan esensi dari pendidikan itu sendiri sangat penting untuk diterapkan di sekolah-sekolah. Penggunaan metode yang memusatkan pembelajaran pada siswa bukan kepada guru, menjadi hal penting di masa generasi Z saat ini. Jika penggunaan metode yang memusatkan pada siswa tidak diterapkan, maka pembelajaran akan menjadi sangat membosankan, siswa tidak memiliki rasa penasaran. Hal ini membawa dampak yang buruk di mana siswa menjadi tidak ingin melibatkan dirinya di dalam pembelajaran. Jika hal ini terjadi, maka siswa pun akan sulit memahami pembelajaran yang ada, sehingga tujuan pembelajaran tersebut tidak akan pernah tercapai. Menurut Pratama (2018, 36), keefektifan suatu pembelajaran dapat diukur dari pendekatan dan metode pengajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa.

Berdasarkan PP Nomor 19 tahun 2005 Pasal 20, dengan jelas menyatakan bahwa seorang guru harus dapat mengembangkan sendiri bahan ajar yang dijelaskan lebih rinci dalam Peraturan Pendidikan Nasional Nomor 1 Tahun 2007 tentang prosedur yang mengatur proses pembelajaran. Di dalam peraturan tersebut pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa semua guru dalam satuan pendidikan harus dapat mengembangkan rencana pembelajaran mengembangkan media dan sumber belajar. Jadi inovasi di dalam pembelajaran seperti halnya penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Menurut Sadiman (2014, 7), Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan pesan, hal ini membuat pikiran orang yang menerima pesan tersebut terangsang untuk belajar (Sadiman 2014, 7).

Guru sebagai pengajar dan pendidik harus selektif dan kreatif dalam memilih media pembelajaran yang digunakan agar dapat memberikan manfaat yang besar bagi kualitas pembelajaran siswa. *Serious games* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan. Menurut Marsh (2016:45), *Serious Games* adalah game yang dirancang sedemikian rupa sehingga pemain dimaksudkan untuk mempelajari sesuatu, untuk melatih beberapa kemampuan, atau untuk memperoleh beberapa keterampilan. *Serious Games (SG)* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar karena selain menyenangkan, keberadaannya dapat menjadi sebuah piranti media belajar yang ampuh bagi penggunaannya (Zolotaryova & Plokha, 2016, 141). *Serious Games* merupakan permainan yang bukan sekedar fun semata, akan tetapi dirancang untuk memenuhi kebutuhan tujuan pendidikan. Ada *serious games* yang dimainkan secara individu ada yang dimainkan secara berkelompok. Banyak keterampilan yang diasah saat bermain *serious games*, seperti halnya keterampilan kolaborasi, menyelesaikan masalah dan berani mengambil keputusan.

Keterampilan-keterampilan tersebut tidak dipungkiri, merupakan keterampilan yang juga menjadi tujuan dari pendidikan itu sendiri. Di dalam pendidikan di Indonesia saat ini, kurikulum 2013 tidak hanya menargetkan pada pengetahuan atau kemampuan kognitif saja, akan tetapi juga mengedepankan keterampilan, sikap spiritual dan sikap sosial dari siswa. Keempat keterampilan tersebut menjadi keterampilan dasar dalam pembelajaran sesuai kurikulum 2013. Oleh karena itu, penggunaan *serious games* dapat dikatakan merupakan salah satu alternatif penggunaan media belajar yang cukup ampuh bagi guru dalam

mengembangkan kemampuan berpikir dalam pengetahuan, keterampilan, sikap spiritual dan sikap sosial siswa.

Games merupakan perlakuan yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Dapat dikatakan bahwa suatu kegiatan adalah permainan jika itu menarik dan menghibur. Karakteristik seperti ini bermanfaat sebagai bentuk intervensi yang tepat terhadap suatu pembelajaran dalam kondisi tertentu. Sedangkan kata *serious* digunakan untuk merujuk pada suasana atau lingkungan yang bermimpi tentang kondisi yang sebenarnya (Nisansala, et al. 2015, 53).

Serious games dapat digunakan di berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah pelajaran Sains. Wahyana dalam Trianto (2012, 136) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah gabungan ilmu pengetahuan yang diatur secara sistematis. Pemanfaatannya terbatas pada fenomena alam. Perkembangan dari IPA tidak hanya sebatas keadaan yang sesungguhnya, akan tetapi dengan adanya metode saintifik dan sikap saintifik. Kehidupan manusia tidak terlepas dari alam. Alam memberikan sumbangsih yang sangat besar untuk menunjang kehidupan manusia, di mana apa yang dibutuhkan oleh manusia sebagian besar dapat diambil dari alam. Oleh karena itu, sudah selayaknya manusia mempelajari tentang alam agar dapat hidup berdampingan dengan alam dengan baik, memanfaatkannya dengan cara yang positif serta melestarikannya. Dengan mempelajari Sains, semua hal tersebut dapat dilakukan.

Mata pelajaran Sains di sekolah merupakan suatu mata pelajaran inti yang harus diberikan guru kepada siswa. Guru harus dapat mencari cara untuk

mengembangkan logika siswa bukan hanya dengan berinteraksi, mengamati dan mengenal alam, akan tetapi perlu juga mengeksplorasi alam. Oleh karena itu, akan sangat bermanfaat jika mata pelajaran Sains juga disampaikan melalui media pembelajaran yang interaktif tetapi dapat membangun pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa. Guru harus melakukan inovasi-inovasi yang dapat membantu pembelajaran dapat diserap siswa dengan baik.

Serious Games merupakan solusi yang aplikatif untuk mengatasi hal tersebut. Dengan *Serious Games*, siswa akan lebih merasa penasaran atau rasa ingin tahunya lebih besar sehingga termotivasi untuk mempelajari suatu topik di mata pelajaran Sains. Jika dibandingkan dengan games-games lainnya yang banyak menekankan pada segi entertainment, *serious games* lebih menekankan pada bagaimana siswa dapat memahami konsep, fenomena Sains yang ada kemudian juga berlatih berpikir secara analitis, memahami konsep dari materi yang diajarkan, serta membangkitkan rasa percaya diri siswa dalam belajar di kelas. *Games-games* di dalam pembelajaran sudah marak saat ini, akan tetapi games-games tersebut lebih banyak mengedepankan pada sisi hiburan, di mana membuat anak tertarik dan senang akan games-games pembelajaran tersebut. Oleh karena itu pengaruh peranan *serious games* di dalam pembelajaran IPA adalah hal yang peneliti akan teliti di akan diteliti oleh peneliti pada tesis ini.

Peneliti akan mengupas bagaimana *games* yang seharusnya fun atau menyenangkan kali ini menjadi hal serius, di luar kata *fun* atau interaktif, akan tetapi tetap dikemas dalam permainan dan mengasah tingkat berpikir siswa. *Serious games* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan

kognitif (pengetahuan) siswa, keterampilan dan sikap sosial siswa. Esensinya adalah bahwa *serious games* dapat meningkatkan motivasi dan keterikatan belajar siswa, karena selain menyenangkan, keberadaannya dapat menjadi sebuah piranti media belajar yang ampuh bagi penggunaannya (Zolotaryova & Plokha, 2016, 142).

Selain hasil belajar siswa (perkembangan kognitif), *serious games* juga diprediksi dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan keterampilan berpikir analitis dan sikap percaya diri pada diri siswa. Ketiga hal tersebut merupakan kombinasi yang tepat diukur di dalam aplikasi Kurikulum 2013 saat ini. Penelitian terdahulu meneliti bagaimana *games* dapat mempengaruhi penguasaan konsep siswa. Banyak penelitian terdahulu meneliti mengenai dampak *games* pada pembelajaran, akan tetapi belum ada yang meneliti mengenai *games* yang serius dalam kelas dan dampaknya terhadap pengetahuan dan hasil belajar, kemampuan analitis dan sikap percaya diri peserta didik. Penggunaan *serious games* bukan hanya *games-games* melalui aplikasi, akan tetapi *games-games* serius yang menantang siswa untuk berpikir menggunakan *Higher Order Thinking Skills*, seperti *breaking codes*, penggunaan *graphic organizer* di dalam pembelajaran Sains yang membantu siswa berpikir lebih analitis dan penggunaan *kuis* di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut peneliti ingin meneliti lebih jauh lagi tentang potensi *Serious Games* di kelas di mana siswa dapat mengalami “pengalaman belajar berbeda” di mana mereka dapat meningkatkan hasil belajar (kognitif), keterampilan berpikir analitis dan sikap percaya diri di mata pelajaran Sains.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut konteks masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih berpusatnya kegiatan belajar mengajar pada guru sehingga siswa lebih banyak pasif saat belajar di kelas.
2. Kurangnya variasi dalam pembelajaran daring.
3. Pembelajaran di kelas terlihat kaku dan membosankan di mana guru hanya menjelaskan materi dan siswa mengerjakan tugas.
4. Hasil belajar siswa yang rendah.
5. Tingkat partisipasi siswa saat pembelajaran relatif rendah.
6. Kurangnya kemampuan berpikir analitis siswa dalam kegiatan belajar pada mata pelajaran IPA.

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa faktor penyebab siswa memiliki masalah di dalam pembelajaran Sains. Atas dasar penemuan masalah di atas, peneliti menetapkan batasan ruang lingkup penelitian ini. Penelitian ini memiliki batas permasalahan di mana fokus pada peningkatan hasil belajar, sikap percaya diri dan keterampilan berpikir analitis melalui penggunaan *serious games* pada pelajaran Sains Kelas III Sekolah Dasar. Peneliti ingin menganalisis peningkatan hasil belajar, sikap percaya diri dan keterampilan berpikir analitis siswa dengan menggunakan *serious games*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah diuraikan di atas, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan *serious games* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan *serious games* (kelas kontrol) di Sekolah XYZ?
2. Apakah terdapat perbedaan antara sikap percaya diri siswa pada kelas yang menggunakan *serious games* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan *serious games* (kelas kontrol) di Sekolah XYZ?
3. Apakah terdapat perbedaan antara ketrampilan berpikir analitis siswa pada kelas yang menggunakan *serious games* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan *serious games* (kelas kontrol) di Sekolah XYZ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks masalah dan arah penelitian, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan *serious games* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan *serious games* (kelas kontrol) pada mata pelajaran Sains Kelas III SD Sekolah XYZ.
2. Untuk mengetahui perbedaan antara sikap percaya diri siswa pada kelas yang menggunakan *serious games* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan *serious games* (kelas kontrol) pada mata pelajaran Sains Kelas III SD Sekolah XYZ.

menggunakan *serious games* (kelas kontrol) pada mata pelajaran Sains Kelas III SD Sekolah XYZ.

3. Untuk mengetahui perbedaan antara keterampilan berpikir analitis pada kelas yang menggunakan *serious games* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan *serious games* (kelas kontrol) pada mata pelajaran Sains Kelas III SD di Sekolah XYZ.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan praktis seperti apa yang dijabarkan di bawah ini:

1.6.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini dimaksudkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dalam penggunaan suatu media pembelajaran pada mata pelajaran Sains di Sekolah Dasar. Manfaat yang dapat diharapkan lainnya adalah para pengajar Sains di Sekolah Dasar dapat mengkaji kelebihan serta kekurangan dari penggunaan media pembelajaran *serious games* dibandingkan dengan metode ceramah. Selain itu peneliti berharap penggunaan *serious games* dapat diaplikasikan di kelas lain dan jenjang yang berbeda juga.