

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini merupakan suatu hal sangat penting bagi peserta didik dan menjadikan kepribadian mereka dengan kualitas yang baik juga, hal ini menjadikan tanggung jawab bagi negara. Dicantumkan di Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Usaha sadar tersebut dilakukan dengan cara pembelajaran, pembelajaran ini ada pendidik dan peserta didik untuk melakukan proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar secara berlangsung akan memperoleh informasi terutama bagi peserta didik, guru, dan peserta didik akan mengembangkan potensi yang mereka miliki.

Menurut Hidayat (2019: 25) Tujuan pendidikan nasional harus diupayakan dapat dicapai oleh semua

penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, terutama pendidikan yang bersifat formal. Untuk mencapainya membutuhkan waktu yang lama dan memerlukan analisis tujuan yang lebih spesifik dari setiap jenjang pendidikan disesuaikan taraf kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Tujuan pendidikan agar peserta didik menjadi lebih baik untuk dirinya dan masyarakat (Menurut Ki Hadjar Dewantoro). Selanjutnya UNESCO (United Nations, Educational, Scientific, and Cultural Organization) dalam pendidikan itu untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa melalui peningkatan mutu pendidikan. Dari pemikiran itu Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui lembaga UNESCO merencanakan empat pilar baik untuk masa sekarang maupun masa depan yakni: (1) *learning to Know* (belajar mengetahui), (2) *learning to do* (belajar melakukan sesuatu), (3) *learning to be* (belajar menjadi sesuatu), (4) *learning to live together* (belajar hidup bersama). Dimana empat pilar pendidikan tersebut menggabungkan tujuan-tujuan IQ EQ dan SQ.

Menurut Abdul Rahmat (2010: 77) Indonesia ini sebagai Negara berkembang maka akan dihadapkan kepada tantangan dunia global. Dimana segala sesuatu dapat saja berjalan dengan bebas, keadaan ini sangat mempengaruhi

keadaan pendidikan di Indonesia. Teknologi semakin lama akan semakin baru dalam dunia pendidikan, Indonesia akan membuat perubahan di dalam dunia pendidikan tersebut. Perubahan tersebut tidaklah mudah, hal ini membuat sumber daya manusia (SDM) siap atau tidak siap harus dijalankan. Meskipun tidak mudah lama-kelamaan akan terbiasa akan hal baru. Setelah itu teknologi yang semakin berkembang dijadikan proses dalam hal pendidikan untuk mutu serta pemerataan dengan perbandingan luaran dengan masukan tersebut. Selain ada teknologi pendidikan juga ada teknologi pembelajaran, teknologi pembelajaran ini tidak hanya yang berada dalam ruang kelas karena pembelajaran itu sendiri bisa terjadi dan berlangsung dimana saja tanpa harus disekat dalam suatu ruangan institusi sekolah. Karena itu, dalam pembelajaran juga bisa menggunakan sumber belajar dan teknologi apa saja yang mampu mendukung selama proses pembelajaran.

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, metode pembelajaran lebih bersifat prosedural yang berisi tahapan tertentu. Virus Covid-19 ini merupakan virus yang menyebabkan banyak orang meninggal hal tersebut menjadi

tantangan bagi masyarakat dan dunia pendidikan. Bidang pendidikan menjadi salah satu dampak adanya pandemi ini. Dilaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan online tentunya sangat beragam dan bervariasi sesuai dengan kondisi daerahnya masing-masing. Pembelajaran online ini semua demi sedikit akan beradaptasi cepat maupun lambat. Metode yang sangat cocok adalah Studysaster dimana metode ini digunakan saat ada bencana, bencana dalam pendidikan saat ini adalah virus Covid-19. Guru harus kreatif dalam proses pembelajaran terutama dalam menyiapkan materi yang akan diajarkan harus sesuai dengan kondisi perkembangan dan lingkungan. Dari materi yang diajarkan guru harus bisa mengemas materi yang akan disampaikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

Peserta didik saat ini dan dari zaman ke zaman mata pelajaran Matematika itu mereka kurang mencintainya. Padahal Matematika ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, tujuan matematika ini untuk mengembangkan pola pikir rasional, kritis, dan kreatif. Agar peserta didik memiliki keterampilan mengkomunikasikan gagasan dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran matematika melalui permainan, peserta didik memperoleh pembelajaran

yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Merasakan berbagai pengalaman emosi senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga dan marah dan melalui permainan pula anak bisa memahami kaitan dirinya dan lingkungan sekitar. Keberhasilan belajar yang efektif dan efisien itu sangat mempengaruhi kreatifitas dan keberagaman dalam menyampaikan materi agar pembelajaran tidak monoton, bosan, dan jenuh. Maka dari itu harus menggunakan permainan yang bisa membuat suasana lebih menyenangkan.

Pada anak Sedolah dasar (SD) pembelajaran matematika membutuhkan hiburan yang bersifat mendidik, hiburan disini melalui Game TeBe (permainan tepuk bergilir) untuk materi KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil). Disajikan Game TeBe ini dalam proses belajar mengajar diharapkan peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi KPK dan peserta didik belajar dengan cara mengikuti tahapan yang telah dibuat, tahapan tersebut ada 6 langkah yang akan dilakukan oleh peserta didik. Tahapan tersebut mencakup identifikasi, mencari, merencanakan, mencipta, membagi, dan mempraktekkan. Tahap identifikasi ini peserta didik akan melakukan diskusi tentang bencana kesehatan Covid-19

pada dirinya sendiri dan para peserta didik diberi masalah tentang kelipatan supaya mereka bisa mengenal. Tahap mencari ini diperlukan pemahaman konsep yang sudah dicari dibuku, internet dan masih banyak lagi, kemudian mereka akan mndata kelipatan yang diminta dan melingkarinya angka yang sama. Tahap merencanakan ini para peserta didik yang sudah memperoleh ide atau imajinasi yang akan dituangkan di pembelajaran kemudian merencanakan hasil dari kedua kelipatan. Tahap mencipta ini mereka dapat menemukan ide yaitu permainan Tepuk Bergilir dengan temannya melalui pembelajaran online atau pembelajaran daring. Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengadakan penelitian “Implementasi Metode Studysaster Berbasis “Game TeBe” pada Konsep KPK kelas IV di SDN Gayungan II Surabaya”.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini berfokus pada aktivitas guru dalam penerapan game TeBe dengan metode studysaster pada pembelajaran dengan materi KPK kelas IV

2. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui hasil belajar pada peserta didik dalam penerapan game TeBe dengan metode studysaster pada pembelajaran dengan materi KPK kelas IV
3. Penelitian ini dilakukan menggunakan semua kelas IV peserta didik kelas IV SDN Gayungan II Surabaya sebagai kelas populasi dan kelas sampel IV-B SDN Gayungan II Surabaya dengan penerapan game TeBe dan metode studysaster
4. Indikator KPK pada penelitian ini adalah:
 - a. kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
 - b. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan, kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

C. Rumusan Masalah

Dari penjelasan di latar belakang masalah penulis memfokuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Aktivitas siswa dalam Implementasi Metode Studysaster Berbasis “Game TeBe” Pada Konsep KPK Kelas IV SDN Gayungan II Surabaya?
2. Bagaimana Aktivitas Guru dalam Implementasi Metode Studysaster Berbasis “Game TeBe” Pada Konsep KPK Kelas IV SDN Gayungan II Surabaya?
3. Bagaimana Hasil Belajar siswa dari Implementasi Metode Studysaster Berbasis “Game TeBe” Pada Konsep KPK Kelas IV SDN Gayungan II Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan Aktivitas siswa dari implementasi Metode Studysaster Berbasis “Game TeBe” pada konsep KPK kelas IV SDN Gayungan II Surabaya.
2. Mendeskripsikan Aktivitas Guru dari implementasi Metode Studysaster Berbasis “Game TeBe” pada konsep KPK kelas IV Gayungan II Surabaya.
3. Mendeskripsikan Hasil belajar Siswa dari implementasi Metode Studysaster Berbasis “Game TeBe” pada konsep KPK kelas IV SDN Gayungan II Surabaya.

E. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab berubahnya variabel lainnya. Dari penjelasan tersebut variabel bebasnya yaitu metode studysaster, dimana metode ini ditekankan untuk menjadikan sebuah langkah-langkah dalam permainan game TeBe.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu objek kegiatan yang mempunyai variasi ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Ada beberapa definisi operasional antara lain:

- 1) Metode pembelajaran Studysaster adalah suatu tahapan yang berupa pengalaman belajar untuk masa kebencanaan yang sedang terjadi sekarang, maupun dari sebelum bencana dan sesudah bencana dalam pembelajaran. Metode ini memiliki enam langkah pembelajaran yaitu identifikasi, mencari, merencanakan, mencipta, membagikan dan mempraktikkan. Tahap identifikasi ini peserta didik akan melakukan diskusi tentang bencana kesehatan Covid-19 pada dirinya sendiri dan para peserta didik

diberi masalah tentang kelipatan supaya mereka bisa mengenal. Tahap mencari ini diperlukan pemahaman konsep yang sudah dicari dibuka, internet dan masih banyak lagi, kemudian mereka akan mndata kelipatan yang diminta dan melingkarinya angka yang sama. Tahap merencanakan ini para peserta didik yang sudah memperoleh ide atau imajinasi yang akan dituangkan di pembelajaran kemudian merencanakan hasil dari kedua kelipatan. Tahap mencipta ini mereka dapat menemukan ide yaitu permainan Tepuk Bergilir dengan temannya melalui pembelajaran online atau pembelajaran daring.

2) Game TeBe

Game merupakan suatu bentuk yang dijadikan penghilang rasa penat akibat aktivitas dan rutinitas yang padat. Tidak hanya anak kecil yang membutuhkan hiburan, namun orang dewasa pun memainkan game sebagai salah satu cara menyegarkan pikiran dan sebagai hiburan. Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dalam meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Selain itu

game ini bertujuan dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan, dan meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar. Memberikan masalah kontekstual yang realistik sebagai upaya mengenalkan konsep kelipatan. Contoh: kami memberikan permainan “Tepuk Bergilir” dengan aturan saya sebagai guru menyebutkan angka satu sampai tiga puluh secara berurutan di depan camera laptop atau HP dan setiap angka yang saya sebutkan merupakan angka kelipatan dari dua (dalam hal ini peserta didik harus sudah mengenal kelipatan terlebih dahulu), maka peserta didik harus melakukan tepuk 2x semangat. Tahap pemecahan masalah dan menemukan konsep kelipatan. Pada tahap ini peserta didik dengan bantuan guru diarahkan dapat mengikuti permainan ini, tanpa melakukan kesalahan. Agar tidak melakukan kesalahan para peserta didik boleh mendata atau menulis dan melingkari angka kelipatan yang diminta. Selanjutnya dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok pertama akan tepuk tangan pada angka-angka yang merupakan kelipatan dari 2, dan kelompok kedua akan melakukan tepuk tangan yang merupakan

kelipatan dari 3 dengan cara online dirumah masing-masing. Tahap diskusi, setelah melakukan permainan, para peserta didik diarahkan untuk mendiskusikan permainan dengan menanya kapan mereka tepuk tangan secara bersamaan dan bagaimana mereka mendata kelipatan angka yang telah ditentukan. Tahap refleksi ini para peserta didik diajak merefleksikan apa yang telah dilakukan dan dikerjakan kemudian para peserta didik menyampaikan di dalam forum diskusi secara online yang sedang berlangsung, apakah mereka antusias atau tidak dalam menyampaikan pendapat atau pekerjaan yang telah diberikan oleh guru. Tahap selanjutnya para peserta didik mengaitkan tepuk tangan secara bersamaan yang pertama kepada konsep kelipatan dan yang kedua kepada konsep kelipatan persekutuan, kemudian kami menggiring para peserta didik untuk mencari angka terkecil dari angka persekutuan yang mereka data.

3) Aktivitas Guru

Aktivitas ini diukur dengan lembar observasi guru, indikatornya yaitu identifikasi dimana guru mengidentifikasi dampak bencana kesehatan dari

Covid-19 yang dialami saat ini, menjelaskan konsep kelipatan dalam masalah kehidupan sehari-hari. Mencari dimana seorang guru memberikan tugas dalam mencari serta memahami konsep kelipatan dan KPK yang ditulis di buku tulis, guru dan siswa berdiskusi di WAG atau juga di zoom teams saat pembelajaran berlangsung. Merencanakan ini guru mengarahkan siswa untuk merencanakan setelah melakukan proses mencari, muncul ide yang dituangkan dalam pembelajaran, guru mengarahkan siswa menentukan atau merencanakan hasil dari dua kelipatan tersebut dengan aturan game TeBe. Mencipta ini guru menyampaikan ide dari permainan tepuk bergilir dengan aturan melalui pembelajaran daring. Guru membagi 2 kelompok yang akan memainkan game TeBe Dalam rangka pencegahan Covid-19 tanpa harus melakukan pertemuan kontak fisik atau dengan cara pembelajaran daring melalui zoom teams. Guru melihat dua kelompok akan mempraktekkan game TeBe sesuai aturan berlaku. Dengan pemberian soal KPK yang telah dibuat.

4) Aktivitas Siswa

Aktivitas ini diukur dengan lembar observasi siswa, indikatornya yaitu Identifikasi bencana kesehatan dari Covid-19 yang dialami saat ini, Diskusi resiko bencana kesehatan dari Covid-19, Mengenal konsep kelipatan dalam masalah kehidupan sehari-hari melalui benda konkret. Pemberian tugas dalam mencari serta memahami konsep kelipatan dan materi KPK yang ditulis di buku tulis, mencari konsep kelipatan bisa di Internet dan berdiskusi di WAG. Setelah melakukan proses mencari, muncul ide yang dituangkan dalam pembelajaran, menentukan atau merencanakan hasil dari dua kelipatan tersebut dan aturan game TeBe. Dapat membuat ide permainan tepuk bergilir dengan aturan melalui pembelajaran daring setelah itu dibagi 2 kelompok yang akan mempermainkan game TeBe dalam rangka pencegahan Covid-19 tanpa harus melakukan pertemuan kontak fisik atau dengan cara pembelajaran daring melalui zoom teams dan dua kelompok akan mempraktekkan game TeBe sesuai aturan berlaku.

5) Tes hasil belajar

Tes digunakan untuk mengambil data hasil belajar peserta didik tehnik tes digunakan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengevaluasi, yaitu membedakan antara kondisi awal dengan kondisi sesudahnya.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- 1) Untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi informasi secara maksimal.
- 2) Untuk meningkatkan dan menambah pengetahuan keilmuannya dalam implementasi metode Studysaster berbasis “Game TeBe”.
- 3) Dapat digunakan untuk sumber bacaan bagi pembaca atau penelitian lain terkait implementasi metode Studysaster berbasis “Game TeBe”.

2. Manfaat Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan untuk menumbuhkan semangat siswa untuk belajar mandiri di rumah masing-masing.
- 2) Penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan inovasi guru dalam mengajar serta pemanfaatan teknologi yang ada.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk kedepannya supaya lebih termotivasi lagi bagi pendidikan.