

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan di suatu bangsa adalah salah satu penentu majunya bangsa tersebut, pendidikan di Indonesia menempati posisi rendah ke 74 dari 79 negara lainnya.¹ Berarti dengan kata lain berada di posisi ke 6 terendah. Pendidikan merupakan cara suatu negara dalam menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul. Perlu adanya kesadaran tiap individu untuk menjadikan pendidikan lebih baik dan lebih maju, agar pendidikan lebih berkembang dalam mempersiapkan manusia berkualitas.

Terdapat dalam Pasal 31 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 telah di atur lebih lanjut dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Visi pendidikan dalam UU Sisdiknas adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa menjadikan warga negara Indonesia berkembang sebagai manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.² Tujuan dari pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk hidup.

Terkait pentingnya pendidikan ini, islam sebagai agama *Rahmatan lil'alam*, mengharuskan mencari pendidikan di dalam maupun diluar pendidikan formal. Bahkan dimata Allah, orang yang berpendidikan dan berilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang tinggi dibandingkan dengan orang yang tidak berilmu.³

Belajar adalah hal yang sangat penting, dalam Al-Qur'an Allah berjanji dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

¹ Fitria Nur Auliah Kurniawati, "Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi," *Academy of Education Journal* 13, no. 1 (2022): 1–13.

² Amos Neolaka dan Grace Amialia, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Jakarta: Kencana, 2017), <http://books.google.co.id/books?id=7BVNDwAAQBAJ&printsec/landasan=pendidikan>.

³ Abdurrahman Mas'ud, *Paradikma Islam Rahmatan Lil'alam* (Yogyakarta: IRCiSoD, 2021), 77-78 http://book.google.co.id/book/about/Paradikma_Islam_rahmatan_lil_alam.html (di akses pada 16 November, 2022).

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya : “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang di beri ilmu pengetahuan beberapa derajat” (Q.S Al-Mujadalah: 11).⁴

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya nilai-nilai keislaman merupakan aplikasi yang dapat diwujudkan melalui pribadi anak didik dengan konsep pendidikan islam yang sedemikian sempurnanya.

Era abad 21 ini menuntut siswa berfikir tingkat tinggi atau HOTS (*High Order Thinking Skills*), dalam soal yang menjadi bahan ajar di susun berdasarkan KKO (kata kerja oprasional) yang memiliki kriteria coognitif tinggi (C4,C5,C6) dengan demikian siswa diharapkan mampu menganalisis persoalan dengan kritis, realita ini mewajibkan pendidik untuk menampilkan bahan atau konten pembelajaran kolaboratif yang dikenal dengan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creatifity*). Hal ini membutuhkan kerjasama antara guru dan pendidik nonformal untuk penerapan 4C dalam keseharian siswa dapat tercapai.⁵

Kurikulum 2013 ini menggunakan pembelajaran tematik integratif, dalam pembelajaran tematik kegiatan pembelajaran ditempatkan secara sistematis dalam buku guru, guru dapat merancang pembelajaran secara efektif dan efisien, perlu dipahami secara utuh mengenai pelaksanaannya, dimulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Proses pembelajarannya meliputi 3 aspek, yaitu kongnitif, afektif dan psikomotorik.⁶

Setiap peserta didik mempunyai gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) yang dapat mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta

⁴ Q.S Al-Mujadalah 58:11.

⁵ Ani kadarwati dan Ibadullah Malawi, *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)* (Magetan: Ae Media Grafika, 2017).

⁶ Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), <https://books.google.com.id/books/susilowati+danrusdinal> ,(di akses pada 18 November 2022).

berpikir kritis dan analitis, penerapan metode ini menyesuaikan dengan materi pembelajaran maupun tingkat perkembangan siswa.⁷

Model pemecahan masalah atau *Problem Based Learning* sebagai pendekatan yang dapat membelajarkan siswa secara individu maupun kelompok untuk memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuannya, dalam pendekatan pemecahan masalah siswa tidak hanya di ajak untuk menyelesaikan masalah tetapi dapat membuktikan dengan praktik langsung. Dalam penerapan pendekatan ini siswa didorong untuk menghubungkan pengalaman yang dimiliki dengan pengalaman baru yang di hadapi, sehingga siswa dapat menemukan hal-hal baru, siswa diberikan motivasi untuk menyelesaikan pekerjaan dan menemukan jawaban atas problem yang di hadapi.⁸

Pembelajaran yang mengandung sesuatu mengembirakan akan menarik minat peserta didik jika didalamnya memuat aktivitas bermain, namun yang dimaksud pembelajaran melalui permainan ini adalah belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam materi pembelajaran. Upaya ini merupakan tindakan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.⁹

Keberhasilan proses belajar diperoleh dari pertimbangan penggunaan model atau metode pembelajaran yang efektif. Pemilihan model atau metode yang sesuai dan tepat akan membuat peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam belajar juga mengantarkan peserta didik lebih mandiri dalam memahami materi ajar yang disajikan. Karena dengan model atau metode tersebut dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide,

⁷ Iszur Fahrezi et al., "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 3 (2020): 408.

⁸ Ngalmun, *Strategi Dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016).

⁹ Mardiah Mardiah, "Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah," *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI* 1, no. 1 (2015): 61–77.

keterampilan, cara berfikir, mengekspresikan diri sendiri dan peningkatan hasil belajar siswa.¹⁰

Hasil observasi yang telah dilakukan ke 3 lembaga berada di lamongan yaitu, SDN Made IV, MI Assa'diyyah, SDN Baturono, sebagai berikut :

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada kelas 3 di SDN IV Made diperoleh gambaran, pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung. Ketika pembelajaran tematik pendidik memakai metode ceramah dan perbantuan proyektor, di saat pembelajaran didalam kelas siswa ramai dan tidak fokus terhadap pembelajaran yang dijelaskan. Berbeda dengan pembelajaran ketika berada diluar kelas siswa sangat antusias.¹¹

Hasil observasi di kelas 3 SDN IV Made tersebut juga di dukung dengan hasil belajar tematik siswa serta hasil wawancara kepada Ibu Ugik selaku wali kelas 3 SDN IV Made yaitu:

Kelas 3 adalah kelas bawah jadi sebisa mungkin penerapan pembelajaran dengan menarik salah satunya siswa di ajak langsung ke lingkungan sekitar, anak-anak juga senang, terkait pembelajaran yang biasanya belajar siswa lelet, namun sekarang lebih terpacu karena proses pembelajarannya menyenangkan, dan tidak dipungkiri kelas rendah adalah kelas yang masih suka bermain dan sebagian ada yang ramai, sehingga untuk hasil belajar nya juga di kelas 3 masih banyak yang dibawah KKM. Contoh pembelajaran diluar, pada saat pembelajaran tematik anak-anak disuruh mencari benda-benda yang terbuat dari plastik, kaca, dan kertas, mencari dilingkungan dekat sekolah.¹²

Berdasarkan Permasalahan yang diperoleh melalui hasil wawancara dan juga observasi di kelas 3 SDN IV Made tersebut, di dapatkan hasil belajar siswa kelas 3 dari nilai harian tematik yaitu memperoleh rata-rata sebesar 68,3 dari 13 siswa dibawah KKM dengan presentase 53% dan nilai 7

¹⁰ Selfi Rahmi Andini et al., "Mendesain Pembelajaran PKn Dan IPS Yang Inovatif Dan Kreatif Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5671–5681.

¹¹ SDN IV Made, "Observasi" (Lamongan, 1 November 2022).

¹² Ibu Ugik, "Wawancara" (Lamongan, 1 November 2022).

siswa diatas KKM dengan presentase 47% dari 20 siswa.¹³ Sehingga hasil nilai belajar siswa masih di kategorikan rendah karena banyak yang dibawah KKM dan KKM pembelajaran tematik di SDN IV Made adalah 75%

Observasi berikutnya dilakukan di MI Assa'diyyah Solokuro-Lamongan. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada kelas 3 diperoleh gambaran pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung, Ketika pembelajaran pendidik menggunakan pembelajaran Out door yang dimana siswa belajar diluar kelas, pada saat pembelajaran berlangsung siswa mulai ada yang bermain sendiri, pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik ada beberapa siswa yang berbicara dengan temannya.¹⁴

Hasil observasi di kelas 3 MI Assa'diyyah tersebut juga didukung dengan hasil wawancara dan dokumen hasil belajar siswa kelas 3, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Lila selaku wali kelas 3 yaitu:

Proses Pembelajaran tematik mengajarkan pelajaran kepada siswa mengikuti BAB dan materinya, ketika dalam pembelajaran tadi butuh out door class maka siswa di ajak keluar dari kelas dengan menyampikan dan dapat langsung praktek. Saya sering menggunakan observasi/Out door class karena hal tersebut banyak dibutuhkan di tema. Dampak dari pembelajaran di luar kelas dan observasi sangat banyak, siswa langsung dapat mengetahui di lingkungan sekitar sekolah, apabila temanya tentang alam maka siswa di perlihatkan secara langsung bukti-bukti yang ada di sekitar sekolah seperti hewan dan tumbuhan. Tetapi setiap pembelajaran siswa selalu ramai dan kurang bisa di kondisikan.¹⁵

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan dari hasil wawancara di kelas 3 MI Assa'diyyah tersebut, didapat hasil belajar kelas 3 nilai harian tematik yaitu memperoleh rata-rata sebesar 69,7% dari 5 siswa dibawah KKM dengan presentase 29% dan 15 siswa diatas KKM dengan presentase

¹³ Nilai Ulangan Mingguan Pembelajaran Tematik Kelas 3 SDN IV Made, Dokumentasi, Lamongan, November, 2022.

¹⁴ MI Assa'diyyah," Observasi"(Lamongan, 28 Oktober , 2022).

¹⁵ Ibu Lila, "Wawancara" (Lamongan, 28 Oktober, 2022).

71% dari 20 siswa.¹⁶ Sehingga hasil nilai belajar siswa masih di kategori rendah, KKM di MI Assa'diyah adalah 70.

Observasi berikutnya dilakukan di SDN Baturono. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada kelas 3 SDN Baturono di peroleh gambaran pada kegiatan pembelajaran berlangsung. Ketika pembelajaran, pendidik menggunakan model ceramah dengan menggunakan media buku tematik dan Ketika memulai kegiatan dengan berdoa dilanjut untuk menyanyikan yel-yel dulu agar memacu semangat, pada saat pendidik menjelaskan materi siswa antusias mendengarkan.¹⁷

Hasil observasi juga didukung oleh hasil wawancara yang telah dilakukan pada kelas 3 SDN Baturono dan juga didukung dengan dokumen hasil belajar siswa kelas 3. Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Jazil selaku guru kelas yang mengajar pembelajaran tematik. Adapun hasil wawancara dengan Ibu Jazil yaitu:

Selama pembelajaran tematik pemaparan materi dengan gaya belajar yang fleksibel, anak-anak juga diberi lagu-lagu yel-yel dulu agar memacu semangat dan agar tercipta suasana baru dan siswa tidak mudah bosan, tidak jarang pembelajaran dengan eksperimen di luar kelas pada saat materi tertentu.¹⁸

Beberapa permasalahan yang didapat dari hasil wawancara di kelas 3 SDN Baturono, didapatkan hasil belajar siswa kelas 3 dari nilai harian tematik yaitu memperoleh rata-rata 66,9 dari 10 siswa dibawah KKM dengan presentase 32% dan 10 siswa diatas KKM dengan presentase 68% dari 20 siswa.¹⁹ Sehingga hasil nilai siswa masih di kategorikan rendah karena masih banyak yang dibawah KKM dan KKM pembelajaran tematik di SDN Baturono adalah 75.

Berdasarkan pemaparan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, peneliti lebih memilih SDN Baturono sebagai tempat

¹⁶ Nilai Ulangan Mingguan Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Assa'diyah,"Dokumentasi" (Lamongan, 2022)

¹⁷ SDN Baturono,"Observasi" (Lamongan, 27 Oktober, 2022).

¹⁸ Ibu Jazil,"Wawancara" (Lamongan, 27 Oktober, 2022).

¹⁹Nilai Ulangan Mingguan Pembelajaran Tematik kelas 3 SDN Baturono,"Dokumentasi"(Lamongan,2022)

penelitian dengan alasan bahwa SDN Baturono merupakan sekolah dengan nilai siswa yang paling rendah di dibandingkan dengan 2 sekolah lainnya. Sehingga SDN Baturono sangat perlu diberikan perlakuan dengan memberikan metode yang efektif di gunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang dapat memacu siswa dalam menyelesaikan masalah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis permainan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran yang monoton, serta dapat menjadikan siswa berperan aktif

Kurangnya berfikir kritis siswa ditandai dengan masih banyaknya siswa yang kurang mampu untuk memecahkan suatu permasalahan dengan baik. Hal ini juga dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Septiwi menunjukkan bahwa saat pembelajaran siswa hanya duduk sambil mendengarkan penjelasan dari guru, guru sebagai pusat informasi sehingga kurang melatih kemampuan berfikir kritis siswa.²⁰

Berfikir kritis adalah suatu kemampuan yang harus dikembangkan, dan dipraktekkan secara terus menerus dalam kurikulum untuk dapat melibatkan siswa secara aktif yaitu dengan kegiatan yang mengharuskan siswa menganalisis dan mengevaluasi informasi untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan agar dapat mengasah kemampuan berfikir kritis siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritisnya adalah dengan cara menerapkan pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) adalah guru membagi peserta didik untuk berkelompok , guru memberikan sebuah masalah nyata, peserta didik melakukan identifikasi masalah, pengumpulan data/informasi, penyajian hasil evaluasi. Agar siswa termotivasi dan semangat belajar untuk itu perlu adanya variasi seperti permainan dalam model PBL terkait pada materi hari itu, agar peserta didik menjadi tertarik dan senang dalam

²⁰ Lilis Lismaya, *Berpikir Kritis & PBL* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019)34, <https://books.google.co.id/books?id=bvqtDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=berpikir+kritis>(Di akses pada 01 Februari 2023.

melaksanakan proses pembelajaran serta dapat mendalami materi yang di pelajari dalam peningkatan hasil belajar siswa²¹

Berdasarkan paparan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian mengenai “Analisis Pengaruh Model PBL Berbasis Permainan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Tematik di SDN Baturono”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran PBL berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa kelas 3 mata pelajaran Tematik di SDN Baturono?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran PBL berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa kelas 3 mata pelajaran Tematik di SDN Baturono?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan model pembelajaran PBL berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa kelas 3 mata pelajaran Tematik di SDN Baturono.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran PBL berbasis permainan dalam terhadap hasil belajar siswa kelas 3 mata pelajaran Tematik di SDN Baturono.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, manfaat dari penelitian ini adalah memberikan sumbangan ide dalam model pembelajaran yang dapat di gunakan dalam dunia pendidikan khususnya penerapan model PBL (*Problem Based Learning*) berbasis permainan dalam mencapai proses pembelajaran yang diharapkan.

2. Manfaat Praktis

²¹ Ibid, 35.

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini akan bermanfaat untuk peserta didik, dengan penerapan model PBL (*Problem Based Learning*) berbasis permainan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berpikir kritis dan analistis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk guru sebagai suatu model variasi baru, sehingga pembelajaran dapat di sajikan dengan lebih berbeda untuk mewujudkan pembelajaran yang mampu meningkatkan kinerja peserta didik menjadi lebih berperan dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan melatih kemampuan berfikir kritis.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai model yang efektif di gunakan, khususnya untuk menguji adanya hubungan antara penerapan model PBL (*Problem Based Learning*) berbasis permainan dengan peningkatan kemampuan berfikir kritis peserta didik.

E. Definisi Oprasional

Untuk menghindari kekurang jelasan dan perbedakaan makna, maka definisi oprasional dalam penelitian ini yaitu:

1. Analisis adalah upaya yang dilakukan secara mendalam dan mendetail untuk mengamati suatu hal.
2. Pengaruh adalah suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa yang ada di sekitar.
3. Model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang menuntut untuk terampil dan peka terhadap pemecahan permasalahan.
4. Permainan dalam pembelajaran yaitu, permainan dalam sela pembelajaran yang menarik minat siswa sehingga terpacu untuk melakukan proses belajar.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi yaitu sebagai berikut :

BAB I yaitu tentang pendahuluan yang berisi pembahasan: A. Latar Belakang Masalah, B. Rumusan Masalah, C. Tujuan Penelitian, D. Manfaat Penelitian, E. Definisi Oprasional, F. Sistematika Pembahasan.

BAB II yaitu membahas tentang landasan teori yang di dalamnya berisi tentang: A. Landasan Teori, B. Kajian Pustaka, C. Kerangka Konseptual, D. Hipotesis.

BAB III yaitu membahas tentang metode penelitian yang di dalamnya membahas tentang: A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian, B. Tempat Dan Waktu Penelitian, C. Populasi Dan Sampel Penelitian, D. Sumber Dan Jenis Data, E. Variabel Dan Indikator Penelitian, F. Uji Validitas Dan Reliabilitas, G. Teknik Pengumpulan Data, H. Teknik Analisis Data.

BAB IV yaitu tentang hasil penelitian yang membahas tentang: A. Deskripsi Umum Objek Penelitian, B. Data Hasil Penelitian

BAB V tentang analisis dan pembahasan, di dalamnya membahas tentang Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB VI yaitu penutup yang di dalamnya berisi tentang: A. Kesimpulan, B. Saran, dan di ikuti dengan daftar pustaka dan lampiran