

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan diri yang semakin lama semakin meningkat dalam segala aspek, baik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Nurul Hidayah, 2015). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diharapkan dapat memberdayakan semua potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan. Proses pembelajaran sebenarnya merupakan salah satu bentuk komunikasi, yang dimaksud komunikasi di sini adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari satu pihak sebagai pemberi pesan kepada pihak lain sebagai penerima pesan. Dalam hal ini yang berperan sebagai pemberi atau penyampai pesan adalah guru atau sumber belajar yang digunakan, sedangkan yang berperan sebagai penerima pesan adalah peserta didik. Supaya lebih mudah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang akan disampaikan, sebaiknya guru dapat menggunakan alat bantu berupa alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran di kelas diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak, sehingga dapat menghilangkan kesan verbalistik pada peserta didik.

Pembelajaran yang terkesan *verbalistik* merupakan paradigma belajar *konvensional*. Paradigma belajar saat ini telah mengalami perubahan dari konsep belajar yang dahulu berpusat pada guru (*teacher center*) beralih menjadi berpusat

pada siswa (*student center*). Oleh karena itu guru dituntut untuk peka dan terampil dalam memilih dan menggunakan alat permainan edukatif agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, motivasi belajar peserta didik akan meningkat, dan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih konkret dan bermakna. Konfusius mengatakan “ yang saya dengar saya lupa, yang saya lihat saya ingat, yang saya kerjakan saya pahami”. Ada sejumlah alasan mengapa sebagian besar orang cenderung akan lupa tentang apa yang mereka dengar. Salah satunya adalah berkaitan dengan tingkat kecepatan guru dalam berbicara dan juga berhubungan dengan tingkat kecepatan pendengaran siswa. (Silbermen, 2011)

Pergeseran paradigma belajar abad 21 dan kerangka kompetensi abad 21 menjadi pijakan dalam pengembangan Kurikulum 2013. Menyikapi kebutuhan abad 21, pemerintah melakukan penyempurnaan pada sistem pendidikan nasional dengan melakukan pergantian kurikulum baru dari Kurikulum 2006 yang dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Dari pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student-centered*). Dari pembelajaran yang mementingkan kecerdasan intelektual menuju kecerdasan ganda (*multiple intelegent*). Dari metode mengajar yang *expository* (memberikan informasi atau ceramah) ke metode proyek yang lebih banyak memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Dari mengajar (*teaching*) menjadi belajar (*learning*), siswa mencari tahu sendiri karena anak yang belajar adalah anak milenial. (Etistika,dkk, 2016)

Selain itu, Penguasaan keterampilan abad 21 sangat penting, keterampilan abad 21 ini diistilahkan dengan 4C (*Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Collaboration, dan Communication*). 4 C adalah jenis softskill yang pada implementasi keseharian, jauh lebih bermanfaat ketimbang

sekadar penguasaan hardskill. Inilah tujuan yang sebenarnya dari Kurikulum 2013, bukan sekadar transfer materi, tetapi pembentukan 4C. Beberapa pakar menjelaskan pentingnya penguasaan 4C sebagai sarana meraih kesuksesan, khususnya di Abad 21, abad di mana dunia berkembang dengan sangat cepat dan dinamis (Kemendikbud, 2017).

Oleh karena itu, perlu merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan terapan dari pendekatan terpadu. Menurut Suzan Drake (2012), *thematic approach is one of the teaching strategy that uses themes toward creating an active, interesting, and meaningful learning*. Pendekatan tematik adalah salah satu strategi pembelajaran yang menggunakan tema melalui penciptaan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna. Menurut Forgarty menyatakan bahwa pembelajaran terpadu sebagai konsep dapat pula dikatakan sebagai pendekatan belajar mengajar yang melibatkan berbagai bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak. Dikatakan bermakna karena peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep karena peserta didik melakukan kegiatan secara nyata. Melalui Kurikulum 2013, peserta didik akan didorong menjadi manusia yang kreatif, produktif, inovatif, dan afektif melalui kompetensi-kompetensi yang berimbang antara spiritual, pengetahuan, sikap, dan keterampilan

Pembelajaran tematik integratif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, Pendidikan JaSMAni Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan Prakarya. Selain itu pengintegrasian terwujud juga dalam dua hal, yaitu pertama integrasi sikap,

keterampilan, dan pengetahuan proses pembelajaran. Kedua, integrasi berbagai konsep dasar yang terkait. Dengan demikian pembelajaran akan memberi makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia.

Berdasarkan pengamatan dan analisis kebutuhan yang dilakukan menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya Kurikulum 2013 tidak seutuhnya dapat berjalan dengan lancar. Sesuai pernyataan guru pada wawancara analisis kebutuhan mengenai pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas menyatakan bahwa pergantian kurikulum baru membuat ketersediaan alat permainan edukatif sederhana yang dibuat oleh guru masih rendah. Kenyataannya kondisi tersebut juga dialami di SDN Cipinang Besar Utara 11 Pagi. Ketidaksiapan sekolah dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013, membuat sekolah kurang mampu mengatasi masalah- masalah yang timbul saat program berjalan, seperti keterbatasan alat permainan edukatif untuk memfasilitasi belajar. Keterbatasan dalam pengadaan alat permainan edukatif belajar membuat pembelajaran berjalan kurang maksimal dan kurang bermakna bagi peserta didik. Supaya belajar menjadi bermakna bagi peserta didik, dalam pembelajaran keaktifan peserta didik sangat penting adanya. Sehingga dibutuhkan alat permainan edukatif yang beragam supaya peserta didik dapat aktif menggali ilmu pengetahuan supaya pembelajaran akan lebih bermakna (*meaningful*). Seharusnya guru sebagai perancang pembelajaran di kelas dapat mengatasi masalah tersebut dengan kemampuan yang dimiliki.

Dibekali penguasaan materi yang mumpuni, sebagai guru dapat dengan mudah mengembangkan alat permainan edukatif yang cocok sesuai dengan kondisi peserta didik untuk menangani kurangnya alat permainan edukatif dalam masa peralihan kurikulum. Misalnya guru dapat mengembangkan alat permainan edukatif pembelajaran berbasis komputer seperti multialat permainan edukatif interaktif atau

video pembelajaran. Alat permainan edukatif ini juga cocok dengan kondisi peserta didik sekolah dasar yang menyukai gambar bergerak dan suara karena tidak membosankan, berbeda dengan modul atau buku yang hanya dibaca.

Berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan menunjukkan masih banyak guru yang menggunakan alat permainan edukatif yang sudah jadi seperti Buku Tematik yang telah disediakan oleh pemerintah yang merupakan hasil dari suatu penerbit seperti gambar yang ada di buku. Hal tersebut dikarenakan guru yang tidak paham dengan pembelajaran tematik. Buku pegangan tersebut berisi alat permainan edukatif dari berbagai muatan pelajaran yang berkaitan dengan tema, tetapi penggunaannya belum mendukung proses pembelajaran di kelas. Selain itu buku pegangan juga berisi tentang cara proses belajar mengajar dan cara penilaian berbasis pada siswa atau yang sering disebut portofolio. Kondisi tersebut tentunya akan mempersulit peserta didik dalam memahami materi yang seharusnya mereka kuasai. Kelemahan dari alat permainan edukatif yang ada di buku pegangan tematik adalah alat permainan edukatif pada buku lebih pada pembelajaran mandiri, sehingga peserta didik kurang berminat dan interaksi antar peserta didik kurang terwujud. Ditambah lagi kondisi peserta didik yang bersekolah di SDN Cipinang Besar Utara 11 Pagi yang rata-rata berasal dari keluarga menengah ke bawah dengan keadaan orangtua yang kurang memperhatikan perkembangan belajar anak. Sejalan dengan itu berdasarkan menurut Peaget siswa Sekolah Dasar merupakan siswa yang berada pada tahap perkembangan operasional konkrit. Konkrit mengandung makna proses belajar dimulai dari hal yang konkrit yaitu dapat dilihat, didengar, dibau, diraba, dan diotak atik. Sedangkan integratif mempunyai makna bahwa siswa memandang sesuatu yang dipelajari secara utuh, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu dalam mata pelajaran. (Dyah dkk, 2018)

Melihat kondisi tersebut, ditemukan masalah tentang penggunaan alat permainan edukatif pembelajaran dalam pembelajaran tematik integratif. Dalam pembelajaran tematik guru seringkali kesulitan menentukan alat permainan edukatif yang cocok untuk tema atau subtema karena harus mengintegrasikan beberapa muatan pelajaran. Sehingga guru perlu menghadirkan suatu alat permainan edukatif yang dapat melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi belajar dalam diri siswa melalui kegiatan bermain atau permainan. Alat permainan edukatif tersebut dikemas semenarik mungkin yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Seorang guru berperan sebagai tenaga pendidik yang harus mampu membuat suatu alat permainan edukatif pembelajaran secara konkrit yang dikemas secara menarik untuk menstimulasi peserta didik supaya tertarik dan membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, diharapkan alat permainan edukatif pembelajaran tersebut dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih bermakna. Penggunaan alat permainan edukatif tematik yang dipadukan dengan dengan aktivitas bermain mampu mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik dalam berfikir, berkreatif, dan bersosialisasi (Safitri, Primiani, & Hartini, 2018).

Alat permainan edukatif pembelajaran merupakan salah satu kunci kesuksesan pelaksanaan pembelajaran di kelas. AECT (*Association for Education and Communication Technology*) dalam Azhar Arsyad (2014) memaknai alat permainan edukatif sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan dalam proses penyaluran informasi. Penggunaan alat permainan edukatif sangat penting karena alat permainan edukatif merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar

mengajar sehingga proses komunikasi dan interaksi akan lebih menarik. Pembelajaran tematik integratif mempunyai sifat pembelajarannya dengan mengintegrasikan berbagai mata pelajaran akan lebih bermakna apabila diajarkan dengan menggunakan alat permainan edukatif. Menurut Dhey dan Branch menyatakan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan oleh guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkualitas memiliki pengaruh langsung pada prestasi akademik peserta didik (Qondias et al., 2017)

Kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik ialah bermain. Penggunaan dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam bentuk permainan akan lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat *Piaget* yang menyatakan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Alat permainan edukatif pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai perantara yang berisi pesan atau materi dari berbagai muatan pelajaran yang akan disampaikan guru serta dapat diterima dan dipelajari oleh peserta didik.

Penelitian tentang pengembangan alat permainan edukatif *logico piccolo* untuk penguasaan kosakata bahasa Jerman yang dilakukan oleh Fitria Handayani menunjukkan hasil bahwa alat permainan edukatif *logico piccolo* yang dikembangkan mampu digunakan dengan layak. Kajian selanjutnya tentang efektivitas alat permainan edukatif *logico piccolo* terhadap penguasaan kosakata bahasa Prancis yang telah dilakukan oleh Anggun Tri Sukmawati (2015) terhadap penguasaan kosakata bahasa Prancis. Dari hasil penelitian diperoleh hasil bahwa alat permainan edukatif *logico piccolo* lebih efektif daripada penggunaan alat permainan edukatif konvensional. Beberapa kelemahan yang terdapat pada penelitian

sebelumnya yaitu materi pada alat permainan edukatif tersebut hanya berfokus pada penguasaan kosakata saja.

Berdasarkan uraian kebutuhan yang dilakukan SDN Cipinang Besar Utara 11 Pagi, peserta didik membutuhkan alat permainan edukatif sebagai sarana belajar. Jenis alat permainan edukatif yang bisa dilakukan sambil bermain adalah alat permainan edukatif berbasis *logico piccolo*. Pemilihan alat permainan edukatif berbasis *logico piccolo* disesuaikan dengan karakteristik anak-anak yang suka bermain. Sehingga peserta didik dapat belajar sekaligus bermain dengan menyenangkan. Alat permainan edukatif *logico piccolo* juga memiliki sifat praktis, bisa dibawa kemanapun, dipakai kapanpun tanpa membutuhkan listrik dan sebagainya. Sehingga aman dan mudah digunakan oleh peserta didik maupun pendidik dalam pembelajaran di SDN Cipinang Besar Utara 11 Pagi. Selain itu alat permainan edukatif ini sesuai dengan perkembangan peserta didik. Piaget berpendapat bahwa ada empat tahap yang kita lalui untuk memahami dunia, dan setiap tahap tersebut saling berkaitan dengan usia dan mengandung cara berfikir tertentu. Pada anak usia Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret. Dalam tahapan ini peserta didik dapat melakukan operasi yang melibatkan objek-objek dan juga bernalar secara logis. (John W. Santrock, 2012).

Alat permainan edukatif *logico piccolo* merupakan alat permainan edukatif baru dan belum banyak dikenal oleh masyarakat umum di Indonesia. Alat permainan edukatif *logico piccolo* kali pertama dikembangkan di Jerman pada tahun 1993, *logico piccolo* ini telah diakui di dunia internasional dan memperoleh penghargaan Worlddidac Silver Award pada tahun 1994. Alat permainan edukatif ini melibatkan dua kemampuan otak yaitu otak kanan dan otak kiri, karena *logico piccolo* dirancang dengan menggunakan warna dan gambar yang menarik. Selain itu, alat permainan



edukatif logico piccolo merupakan sarana belajar anak sambil bermain dengan perantara alat permainan edukatif, sehingga membuat belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan. Peneliti merancang alat permainan edukatif berdasarkan Kurikulum 2013 yang berlaku saat ini.

Dalam penelitian ini akan memaparkan lebih jauh studi literature tentang implementasi alat permainan edukatif *logico piccolo* terhadap pembelajaran tematik terpadu dengan berbagai sumber data melalui studi literatur. Peneliti menyadari bahwa terdapat banyak sekali data-data yang tersimpan dalam bentuk literatur dan artefak. Ada tiga pedoman yang bisa digunakan untuk memilih daftar sumber yang dipakai dalam penelitian pustaka/ literatur yaitu: relevansi, kemutakhiran dan adekuasi. Melalui metode studi literatur peneliti ingin melakukan literasi dari berbagai penelitian yang sudah dilakukan tentang implementasi alat permainan edukatif *logico piccolo*. Studi literatur dideskripsikan sebagai penelitian yang tidak mengharuskan peneliti harus terjun kelapangan (Melfianora, 2017) penelitian ini dilaksanakan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber atau dokumen melalui jurnal yang dianggap relevan untuk memperoleh data penelitian.

## **B. PEMBATAAN PENELITIAN**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian dibatasi pada pembelajaran tematik yang dipengaruhi oleh alat permainan edukatif alat permainan edukatif *logico piccolo* pada peserta didik di Sekolah Dasar.

### C. MASALAH PENELITIAN

Masalah penelitian sebagai berikut:

1. Dalam proses penerimaan informasi pembelajaran oleh peserta didik seharusnya dibarengi dengan penggunaan alat permainan edukatif pembelajaran supaya proses tersebut dapat berjalan secara optimal.
2. Masa peralihan Kurikulum 2013 membuat alat permainan edukatif sebagai sumber belajar peserta didik yang sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu relatif masih sedikit.
3. Diperlukan alat permainan edukatif pembelajaran yang sesuai karakteristik dan lingkungan belajar yang didesain sesuai dengan kegemaran anak yang suka bermain.

### D. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh alat permainan edukatif *logico piccolo* dalam pembelajaran tematik ?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap alat permainan edukatif *logico piccolo*?
3. Bagaimana hasil belajar setelah menerapkan alat permainan edukatif *logico piccolo* dalam pembelajaran tematik ?

### E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan uraian masalah yang telah dirumuskan, Dalam hal ini penelitian mempunyai tujuan untuk menyusun dan mendeskripsikan kajian mengenai: (1)

Bagaimana pengaruh alat permainan edukatif *logico piccolo* dalam pembelajaran tematik (2) Bagaimana respon peserta didik terhadap alat permainan edukatif *logico piccolo* (3) Bagaimana hasil belajar setelah menerapkan alat permainan edukatif *logico piccolo* dalam pembelajaran tematik.

## F. SIGNIFIKANSI PENELITIAN

Berdasarkan uraian tujuan penelitian di atas, menyatakan hasil studi literatur ini dapat memberikan manfaat bagi ruang lingkup kependidikan baik secara teoritis maupun secara praktis.

### 1. Signifikansi Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu pada peneliti selanjutnya, terkait dengan pengembangan alat permainan edukatif *logico piccolo* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran tematik Sekolah Dasar.

### 2. Signifikansi Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi bagi peserta didik, guru, dan pembaca mengenai pengembangan alat permainan edukatif *logico piccolo* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran tematik Sekolah Dasar. Hasil penelitian dapat menjadi bahan evaluasi dan refleksi bagi guru dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagai masukan bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan memilih alat permainan edukatif yang tepat.

## G. KEBARUAN PENELITIAN

Penelitian yang baik tentu penelitian yang diharapkan dapat memberikan kebaruan penelitian. Penelitian terkait dengan pengembangan alat permainan

edukatif *logico piccolo* sudah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Peneliti membatasi artikel terkait dengan rentang penelitian dari tahun 2020-2015 dalam pencarian di google scholar. Peneliti menggunakan penelitian-penelitian terdahulu sebagai acuan dan perbandingan terhadap penelitian yang saat ini sedang dilaksanakan. Penelitian pertama peneliti membandingkan dengan judul Efektivitas Alat permainan edukatif *Logico Piccolo* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis oleh Anggun Tri Sukmawati. Subjek penelitian ini Kelas XI di Jakarta. Hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif *Logico Piccolo* lebih efektif daripada menggunakan alat permainan edukatif konvensional. Perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti mengulas pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar khususnya kelas 1.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Titis Prilanto dengan judul Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kokotar Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV di Jakarta pada tahun 2015. Hasilnya bahwa alat permainan edukatif *Logico piccolo* untuk pembelajaran tematik siswa kelas IV sekolah dasar layak digunakan. Perbedaan penelitian ini adalah objeknya, peneliti menggunakan Alat Permainan Edukatif *Logico Piccolo*.

Yesica (2018) menemukan bahwa pengajaran kosakata mengenai alat transportasi dengan menggunakan alat permainan edukatif *Logico Piccolo* merupakan pembelajaran yang efektif untuk siswa kelas II SD. Hal ini dapat diketahui dari persentase keberhasilan yang diperoleh cukup tinggi dan signifikan.

Agus (2017) menyimpulkan penggunaan alat permainan edukatif (APE) dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa pada siklus I dan siklus II diperoleh hasil peningkatan keaktifan belajar peserta didik terlihat pada komponen/indikator kehadiran terjadi peningkatan.

Miftah (2018) mengungkapkan alat permainan edukatif logico piccolo telah dinilai sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.

Nurwiyati (2018) mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif kartu pintar yang layak digunakan untuk pembelajaran tematik pada tema kayanya negeriku dengan subtema pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia untuk siswa kelas IV SD.

