

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Era Society 5.0 memiliki tanggung jawab besar dalam mengembangkan pengetahuan untuk menghadapi masa depan. Manusia akan berpikir kritis jika menempuh pendidikan. Pendidikan dapat merubah suatu keadaan menjadi lebih baik. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki manusia sebagai bekal hidup di kehidupan sekarang maupun kehidupan yang akan datang (Calam, 2016). Dalam pendidikan terdapat kegiatan belajar mengajar yang harus dikembangkan agar dapat menciptakan sistem pendidikan yang berkualitas (Adrianto, 2021). Dengan demikian, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki manusia.

Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah suatu 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 (Pusat, 2017). Usaha sadar tersebut dimaksudkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan sifat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya dan menciptakan hasil belajar yang baik.

Pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan sumber belajar. Guru berperan sebagai pendidik atau pembelajar, sementara itu siswa berperan sebagai orang yang belajar (Syahid, 2018). Guru menjadi fasilitator siswa dalam mempelajari materi pelajaran sehingga pembelajaran berbasis pada siswa atau *student based learning* (Pertiwi, 2022).

Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif menumbuhkan semangat siswa berperan aktif ketika pembelajaran sehingga kondisi pembelajaran menjadi lebih menarik (Purnomo, 2021).

Selama proses pembelajaran guru diharapkan dapat menyampaikan materi yang akan diajarkan secara baik agar siswa dapat memahaminya, namun ternyata terjadi beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPS, di antaranya adalah penggunaan metode ceramah dan ketergantungan pada media buku paket oleh guru. Hal ini menyebabkan pembelajaran IPS cenderung berpusat pada guru, menciptakan suasana pembelajaran yang monoton dan kurang menarik (Hasanah, 2019). Akibatnya, materi pembelajaran IPS yang disampaikan oleh guru menjadi terlalu verbal, menyulitkan siswa dalam memahami dan mengatasi soal-soal IPS dengan kriteria *high thinking order*. Dampaknya terlihat pada hasil belajar yang tidak optimal, karena siswa kurang aktif dan kurang mampu mengatasi tugas-tugas. Permasalahan ini muncul karena kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat memikat minat siswa, sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran perlu diinovasikan dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak mudah jenuh mengikuti pembelajaran (Khotimah, 2021). Dalam menangani permasalahan, guru dituntut dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik guna membuat siswa berpartisipasi aktif, dapat menggunakan imajinasi, dan menghindari rasa bosan saat kegiatan belajar berlangsung (Ferryka, 2018).

Tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran dinyatakan dalam bentuk rapor (Friskilia, 2018). Hasil belajar peserta didik dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah dia menerima pengalaman belajarnya (2009).

Salah satu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dilakukan melalui metode permainan (Suardana, 2019). Metode permainan adalah

suatu cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga peserta didik akan belajar dengan gembira (Sutikno, 2014).

Terdapat beberapa metode permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa di dalam kelas salah satunya metode Permainan *Treasure Hunt*. Dengan menerapkan Permainan *Treasure Hunt*, proses pembelajaran akan menjadi lebih beragam, inovatif, dan konstruktif, menghasilkan peningkatan pemahaman dan penerapan pengetahuan. Pembelajaran yang dikolaborasikan dengan permainan dapat mewujudkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa menerima materi pelajaran (Nashoih, 2022).

Sehingga penggunaan metode pembelajaran berbasis Permainan *Treasure Hunt* dapat menjadi salah satu cara pembelajaran untuk mentransfer pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa (Wasidi, 2019). Melalui permainan ini, kreativitas dan aktivitas siswa dapat ditingkatkan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermutu. Permainan *Treasure Hunt* menjadi opsi yang tepat untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif dan efektif.

Peneliti memilih Permainan *Treasure Hunt* karena permainan ini merupakan bentuk pembelajaran *cooperative* yang menekankan unsur kerjasama. Dalam permainan ini, siswa secara langsung terlibat dalam setiap aktivitas dan pencarian materi pembelajaran. Mereka belajar secara berkelompok, merancang strategi dan berdiskusi untuk menyelesaikan permainan dengan pembagian tugas, tanggung jawab, dan tujuan keberhasilan kelompok. Fleksibilitas permainan ini memungkinkan penggunaannya untuk semua mata pelajaran dan jenjang kelas, dengan berisi berbagai pertanyaan yang sesuai dengan tingkat dan subjek tertentu.

Penerapan Permainan *Treasure Hunt* dalam pembelajaran IPS bertujuan mengurangi kebosanan siswa dalam mempelajari materi. Oleh karena itu, harapannya adalah Permainan *Treasure Hunt* dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Saat ini, dalam kurikulum merdeka telah ditentukan metode pengukuran pencapaian belajar siswa yang ditetapkan melalui Asesmen Sumatif. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyampaikan bahwa penilaian atau asesmen sumatif pada jenjang pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran dan/atau Capaian Pembelajaran (CP) murid, sebagai dasar penentuan kenaikan kelas dan/atau kelulusan dari satuan pendidikan. Asesmen sumatif dapat dilakukan setelah pembelajaran berakhir, misalnya pada akhir satu lingkup materi (dapat terdiri atas satu atau lebih tujuan pembelajaran), pada akhir semester, atau pada akhir fase. Sehingga peneliti melakukan pra-penelitian berdasarkan hasil dari Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS).

Peneliti melakukan pra-penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 57 Jakarta. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sri Andayani S.Pd selaku guru mata Pelajaran IPS kelas VII. Beliau memaparkan bahwa penerapan metode sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa adanya metode yang diterapkan maka pembelajaran tidak dapat terlaksana. Selain itu, Ibu Sri menjelaskan bahwa semangat dan minat belajar siswa meningkat apabila diterapkan metode yang menarik terutama metode permainan. Hanya saja, Ibu Sri memiliki kendala dalam kemampuan menggunakan media pembelajaran yang menarik, terutama dalam memanfaatkan teknologi. Namun beliau selalu mengusahakan menerapkan metode yang sesuai dan bervariasi dalam pembelajaran, misalnya dalam pembelajaran materi peta beliau menggunakan atlas sebagai media pembelajaran yang dikombinasikan dengan metode tanya jawab.

Ibu Sri selaku guru mata Pelajaran IPS kelas VII tidak dapat selalu menerapkan metode yang menarik dan bervariasi dalam setiap pembelajaran IPS, biasanya beliau menerapkan metode ceramah kemudian tanya jawab. Padahal banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam beberapa materi IPS salah satunya yaitu pada tema Keberagaman Lingkungan Sekitar yang memuat materi Aktivitas Manusia Zaman Praaksara. Menurut Ibu Sri hal ini dikarenakan dalam pembelajaran tersebut cukup banyak materi yang harus dipelajari dan juga dihafal. Hal ini dibuktikan dengan sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai di bawah

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditentukan oleh sekolah pada mata pelajaran IPS yaitu 79.

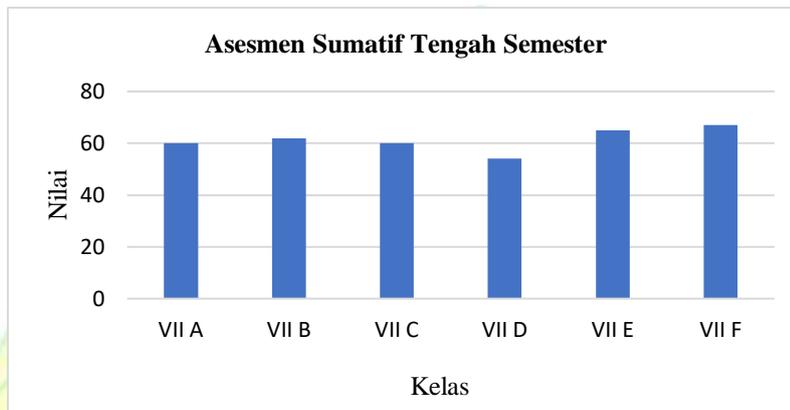
Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi kegiatan pembelajaran di kelas VII SMPN 57 Jakarta. Pada saat peneliti melakukan observasi, siswa sudah siap di tempat duduk masing-masing, Ibu Sri selaku guru mata Pelajaran IPS kelas VII mulai menerangkan materi IPS tentang “Sosialisasi dalam Masyarakat” dengan metode ceramah. Pada saat guru menjelaskan materi, hanya 5-10 dari 35 siswa yang memperhatikan penjelasan guru, terutama siswa yang duduk di barisan depan dan tengah. Siswa yang duduk di belakang atau di samping biasanya mulai merasa bosan dengan memainkan alat tulisnya, menyandarkan kepala di meja dan sesekali berbicara dengan teman sebangkunya. Ibu Sri sesekali mengingatkan siswa agar fokus dalam menyimak penjelasan guru. Setelah beliau menjelaskan materi, Ibu Sri melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi tersebut. Pada saat guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami, tidak ada siswa yang bertanya. Namun, saat diberi pertanyaan hanya ada 5-10 siswa yang sering menjawab pertanyaan guru. Dari hasil observasi tersebut, Ibu Sri menggunakan 2 metode yang diterapkan pada pembelajaran IPS tersebut yaitu metode ceramah dan tanya jawab.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, kendala utama terletak pada guru belum menerapkan media pembelajaran IPS yang beragam dan menarik seperti foto, video dan permainan. Pada pembelajaran IPS di kelas VII, guru sebagian besar menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan, kurang tertarik, dan kehilangan fokus selama pembelajaran. Dampak dari situasi tersebut terlihat pada hasil belajar siswa, di mana sebagian besar dari mereka belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Jika beberapa permasalahan tersebut tidak ditangani dengan tindakan yang tepat, dapat menyebabkan penurunan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, situasi tersebut berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi kurang efektif, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

IPS tidak sesuai dengan harapan, yaitu belum mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Selain itu, berdasarkan dokumentasi didapatkan nilai rata-rata hasil Asesmen Tengah Semester pada peserta didik Kelas VII pada mata pelajaran IPS. VII-A dengan nilai 60, VII-B dengan nilai 62, VII-C dengan nilai 60, VII-D dengan nilai 59, VII-E dengan nilai 65, VII F dengan nilai 67.



Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Gambar 1. 1 Grafik Asesmen Sumatif Tengah Semester

Berdasarkan data nilai Asesmen Tengah Semester Kelas VII SMP Negeri 57 Jakarta menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran IPS peserta didik masih belum maksimal. Hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sehingga peneliti melakukan metode random sampling (pemilihan secara acak) untuk menentukan kelas yang diteliti yaitu VII F. Berikut data hasil Asesmen Tengah Semester Kelas VII F pada mata pelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS Kelas VII F memiliki rata-rata hasil Asesmen Tengah Semester 67, sementara dari 35 peserta didik persentase peserta didik yang telah mencapai KKM adalah 28,6% (10 Orang) sedangkan presentasi peserta didik yang tidak mencapai KKM 71,4% (25 Orang). Ini berarti jumlah peserta didik yang mendapat hasil di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) lebih besar daripada jumlah peserta didik yang mendapatkan hasil di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Berdasarkan uraian tersebut, penulis mempunyai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan Permainan *Treasure Hunt*, karena Permainan *Treasure Hunt* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini dibuktikan oleh Afrisia Ferrari Maserati (2019) yang telah melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui Permainan *Treasure Hunt*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

Dengan penerapan Permainan *Treasure Hunt* sebagai media pembelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 57 Jakarta diharapkan mampu mengatasi permasalahan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Hal ini karena Permainan *Treasure Hunt* selain dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran, permainan ini juga dapat membantu meningkatkan kerjasama peserta didik, serta meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Dari latar belakang permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibahas “**Penerapan Permainan *Treasure Hunt* Sebagai Media Pembelajaran IPS Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 57 Jakarta**” dengan menggunakan metode penelitian Tindakan kelas sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata Pelajaran IPS.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini yaitu bagaimana penerapan Permainan *Treasure Hunt* sebagai media pembelajaran IPS dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VII di SMP Negeri 57 Jakarta?

C. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan secara khusus, serta dapat digunakan sebagai sumber informasi atau bahan kajian mengenai penggunaan Permainan *Treasure Hunt* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Sebagai salah satu alternatif untuk menggunakan media pembelajaran *Treasure Hunt* dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mengoptimalkan pemahaman dalam pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Sebagai referensi bagi sekolah dengan adanya media pembelajaran yang diterapkan maka akan terlihat peningkatan dalam hasil belajar peserta didik serta meningkatkan kreativitas guru dalam kegiatan belajar mengajar.