

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pentingnya kemandirian belajar bagi siswa tak dapat dipandang sebelah mata, kemandirian ini seharusnya diajarkan sejak dini. Kemampuan belajar secara mandiri merupakan pilar utama yang membentuk keberhasilan dalam pendidikan (Arista & Kuswanto, 2018; Fajriyah *et al.*, 2019). Dalam dokumen resmi Permendikbud Riset dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2022 mengenai Rencana Strategi Kemdikbud 2020-2024, konsep pelajar Pancasila menggambarkan idealisme pelajar Indonesia sepanjang hidup, dengan sikap mandiri sebagai salah satu elemen kunci (Asih *et al.*, 2023; Nurhayati *et al.*, 2022). Memupuk kemandirian belajar bukan sekadar tugas, melainkan esensi dari karakter siswa yang harus ditanamkan, sesuai pedoman Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter menekankan pentingnya sikap mandiri (Ardiansyah *et al.*, 2019; Hartini *et al.*, 2021). Kemandirian belajar bukan hanya tentang menciptakan landasan, melainkan juga tentang memberdayakan siswa untuk mencapai tujuan mereka sendiri (Widodo *et al.*, 2021). Melalui belajar mandiri, siswa dapat mengembangkan kepribadian mandiri dalam belajar, mendorong siswa termotivasi untuk belajar atas inisiatif individu, dan membentuk rasa tanggung jawab, serta

memiliki keyakinan dalam menyelesaikan tantangan yang mereka hadapi. Sejalan dengan hal tersebut, bahwa kemandirian adalah suatu sikap yang tidak memiliki ketergantungan pada orang lain dan mendorong individu untuk menjadi diri mereka sendiri saat menghadapi berbagai situasi (Wulandari *et al.*, 2018).

Namun kenyataannya, sebagian besar siswa tidak percaya diri dalam menyampaikan permasalahan yang dihadapi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nasution, 2022). Penelitian Nasution & Firmansyah, (2022) menunjukkan hasil pengamatan 90% interaksi didominasi guru, 90% siswa menerima informasi dari guru, dan hanya 10% siswa memiliki inisiatif, menanya, dan berpendapat. Kegiatan ini tidak menunjukkan adanya kemandirian belajar. Jika rendahnya kemandirian belajar dibiarkan, maka akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang tidak maksimal (Cahyana *et al.*, 2019; Putrayasa *et al.*, 2023). Kemandirian belajar siswa SD ditemukan cenderung rendah (Febriani, 2016). Dalam konteks pembelajaran IPS di SD, siswa cenderung beranggapan bahwa IPS pembelajaran yang membosankan dan tentunya di dominasi sebagai pembelajaran yang tidak menarik karena hanya menjelaskan teori saja (Karima & Ramadhani, 2018). Sehubungan dengan pembelajaran IPS, belum menunjukkan kemandirian belajar siswa ketika kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari sebagian besar siswa masih menjadikan guru sebagai sumber belajar, siswa tidak mengetahui tujuannya sendiri untuk apa belajar IPS, dan siswa cenderung masih bergantung dengan guru (Febriani, 2016). Rendahnya kemandirian belajar dalam pembelajaran IPS tentunya akan berdampak pada menurunnya nilai muatan IPAS di SD, karena di dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu muatan yaitu “IPAS” Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial (Airlanda, 2021; Septiana & Winangun, 2023). Saat guru memberikan tugas berupa soal, siswa cenderung malas untuk mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) yang diberikan, lebih lagi tidak mengerjakan sama sekali, menjadikan sebuah hal yang menjengkelkan. Hal tersebut menandakan bahwa rendahnya kemandirian belajar siswa (Fitriana *et al.*, 2021; Usman *et al.*, 2023). Selain itu, kemandirian belajar rendah disebabkan pula karena pembiasaan belajar dan teknologi yang kurang mendukung (Zahro *et al.*, 2021).

Kondisi serupa juga terlihat di SD Negeri 3 Penarukan, Kabupaten Buleleng khususnya pada kelas IV. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 31 Mei 2023, ditemukan bahwa guru cenderung mengandalkan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Faktor yang mendasari penggunaan metode ceramah ini adalah keterbatasan waktu dalam penyampaian materi pembelajaran. Informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa materi pembelajaran disajikan melalui buku siswa, buku guru, dan video di *youtube*, sehingga kurangnya variatif dalam pembelajaran yang berdampak pada kemampuan siswa menerima materi. Hasil temuan di sekolah juga terlihat bahwa siswa kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, kemandirian dalam mengerjakan tugas masih rendah, siswa belum memiliki sikap percaya diri, selalu bergantung kepada orang lain, dan beberapa siswa masih diperintah oleh guru tanpa inisiatif sendiri. Selain itu, cara belajar yang dilakukan siswa berbagai macam seperti ada yang harus dibantu oleh guru saat belajar dan ada yang belajar secara mandiri tanpa diminta. Terutama ketika kegiatan literasi yang dilakukan siswa sebelum pembelajaran. Beberapa siswa memiliki inisiatif membaca dan ada

yang tidak. Fakta ini menandakan bahwa tingkat kemandirian belajar siswa masih berada pada tingkat yang rendah.

Bedasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Penarukan dengan guru kelas IV A dan IV B menyatakan bahwa siswa SD tersebut memiliki kualitas baik untuk sikap kemandiriannya. Hal ini dibuktikan bahwa ekstrakurikuler kepramukaan berjalan dengan baik dan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) siswa tentunya aktif terutama dalam bertanya maupun dilihat dari kedisiplinan mereka. Sarana prasarana dalam kegiatan belajar mengajar selalu mendukung, sehingga kemandirian belajar siswa dapat terasah dengan baik. Selain itu, percaya diri siswa juga baik hal tersebut dibuktikan ketika siswa berani untuk berkenalan dan maju di depan kelas dengan penuh persiapan. Tidak hanya itu, ketika diberikan tugas rumah siswa rajin mengerjakan tugas tersebut dan menyetor tepat waktu sesuai jadwal. Saat menciptakan lingkungan kelas, guru memberikan siswa kesempatan untuk memilih proyek-proyek atau topik-topik yang menarik bagi mereka. Selain itu, guru memberikan umpan balik. Penggunaan media digital sudah diterapkan pula dan siswa sudah mampu mengadaptasikannya. Namun, kegiatan menyontek masih dilakukan oleh siswa akan tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan pengawasan yang ketat oleh guru.

Dalam pengamatan kedua sekolah tersebut, rendahnya kemandirian belajar lebih cenderung menonjol pada SD Negeri 3 Penarukan, sehingga perlunya suatu upaya untuk mengatasi rendahnya kemandirian belajar siswa salah satunya dengan dikembangkannya media pembelajaran di SD tersebut. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin hari tentu akan lebih berkembang. Maka dari itu, dalam konteks pendidikan dituntut harus bisa

menggunakan maupun memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media untuk kegiatan pembelajaran (Amalia, 2020; Gawise et al., 2022). Selain itu, dalam pengembangan media tentunya menyesuaikan karakteristik siswa SD yang lebih cenderung senang bermain (Nurdyansyah *et al.*, 2021). Perkembangan kognitif SD memasuki tahap operasional konkret, yang mana memfungsikan akalinya untuk berfikir logis terhadap sesuatu bersifat nyata (Bujuri, 2018). Pengembangan media menyesuaikan karakteristik siswa tentunya akan memperoleh hasil yang maksimal. Maka dari itu, media yang akan dikembangkan yaitu media *Game Scramble* Ekonomi (GASEKO) dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa belajar secara mandiri, khususnya pada muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Riyadli (2023), menunjukkan permainan *scramble* memiliki potensi sebagai alat untuk memperkaya imajinasi anak, karena dalam konteks permainan edukatif ini, terdapat unsur tantangan, ketelitian, kematangan pikiran, dan norma-norma etika. Sedangkan hasil penelitian oleh Ramadhani (2018), menunjukkan penggunaan permainan kata-kata yang diacak efektif dalam meningkatkan pemahaman kata atau struktur kalimat para siswa kelas II di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 2 Bantul. Siswa memiliki kesulitan pendengaran, mencapai prestasi yang luar biasa dalam proses pembelajaran ini. Keefektifan tersebut ditunjukkan oleh hasil analisis data menggunakan tes tanda (*sign test*). Hasil uji menunjukkan p sebesar 0,031 lebih rendah dari nilai signifikansi 0,05, menandakan pencapaian yang signifikan, mengindikasikan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Berdasarkan penelitian tersebut, maka pengembangan penelitian ini akan relevan

untuk dijadikan referensi karena sudah terlihat hasil yang di dapat dari penelitian sebelumnya.

Sesuai hasil penelitian di atas, tentunya berbeda dengan media GASEKO yang akan dikembangkan. Media GASEKO merupakan sebuah inovasi yang mengintegrasikan unsur ekonomi ke dalam sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Media GASEKO adalah jenis permainan kata di mana pemain diberikan sejumlah huruf yang diacak, dan tujuannya adalah menyusun kata-kata dari huruf-huruf tersebut. Selain itu, media yang dikembangkan ini yaitu media digital dan bersifat fleksibel serta dapat diakses dengan menggunakan internet. Sejalan dengan hal tersebut, maka media yang dikembangkan tentunya mengandung perpaduan teknologi, ekonomi, dan tampilan maupun warna *game* yang menarik perhatian siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian pengembangan ini berjudul “Pengembangan Media *Game Scramble* Ekonomi (GASEKO) untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada Muatan IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang tertera pada latar belakang sebelumnya, persoalan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Kemandirian belajar siswa yang cenderung rendah, seperti kurangnya rasa percaya diri, malas dalam mengerjakan tugas, kebiasaan belajar rendah, teknologi kurang mendukung, dominan menggunakan metode ceramah, keterbatasan sarana prasarana, siswa kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, rendahnya kemandirian dalam mengerjakan tugas, bergantung kepada orang lain, dan kurangnya inisiatif.

2. IPS didominasi sebagai pembelajaran yang tidak menarik karena hanya menjelaskan teori saja, sehingga belum terlihatnya kemandirian belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Belum tersedianya media pembelajaran muatan IPAS dengan media GASEKO yang memanfaatkan teknologi.
4. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi, hanya menggunakan video pembelajaran dan buku siswa yang di dapat dari sekolah, sehingga terkesan membosankan.

1.3 Pembatasan Masalah

Ditekankan bahwa pembatasan masalah menjadi suatu kebutuhan esensial untuk memastikan kelancaran, sistematika, dan ketepatan dalam pelaksanaan penelitian ini. Fokus utama penelitian ini tertuju pada strategi penanganan permasalahan yang diidentifikasi: (1) rendahnya kemandirian siswa sekolah dasar; (2) kurangnya variasi media digital; dan (3) pembelajaran IPAS kelas IV di SD khususnya materi IPS yang kurang menarik. Oleh karena itu, fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan suatu media digital untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV di SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah validitas isi media GASEKO untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar ?

2. Bagaimanakah kepraktisan media GASEKO untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar ?
3. Bagaimanakah keefektifan media GASEKO untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media GASEKO yang telah teruji validitas isinya dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar.
2. Untuk mengembangkan media GASEKO yang telah teruji kepraktisannya dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar.
3. Untuk mengembangkan media GASEKO yang telah teruji keefektifannya dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan riset ini akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara konseptual, penelitian ini diharapkan dapat berperan sebagai sumber referensi yang berharga dalam konteks penelitian serupa. Di samping itu, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan intelektual yang signifikan

dalam ranah ilmu pengetahuan dan pendidikan. Khususnya, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa yaitu, menambah wawasan pengetahuan siswa dan harapannya dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru yaitu, dapat digunakan sebagai referensi untuk merencanakan, melaksanakan, maupun mengevaluasi kegiatan belajar IPAS kelas IV di sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi para peneliti lainnya adalah dapat digunakan sebagai bahan rujukan atau studi literatur dalam melakukan penelitian pengembangan dengan fokus yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

GASEKO merupakan sebuah inovasi yang mengintegrasikan unsur ekonomi ke dalam sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Media GASEKO adalah jenis permainan kata di mana pemain diberikan sejumlah huruf yang diacak, dan tujuannya adalah menyusun kata-kata dari huruf-huruf tersebut. Kelebihan media ini antara lain: (1) media GASEKO berbentuk media digital; (2) media GASEKO yang dikembangkan bersifat fleksibel; (3)

media GASEKO mengandung perpaduan teknologi, ekonomi, dan tampilan maupun warna *game* yang menarik perhatian siswa. Sedangkan kekurangan media ini tentu hanya dapat diakses dengan bantuan elektronik berupa *handphone* dan laptop serta jaringan internet. Selain itu, ruang lingkup materi, jenjang, dan mata pelajaran yang dikembangkan dalam media. Media ini dilakukan pengembangan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV di SD. Spesifikasi produk dalam media ini terdiri dari hal-hal berikut.

1. Tampilan awal GASEKO. Pada tampilan awal akan menampilkan judul konten materi yang digunakan, mata pelajaran, kelas, logo, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang.
2. Tampilan inti GASEKO. Materi pembelajaran yang digunakan terkait bab 7, topik C tentang kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan di kelas IV. Selain itu, terdapat soal dan jawaban yang disajikan dengan huruf acak pada GASEKO. Siswa menyusun huruf tersebut secara mandiri agar menjadi sebuah kata yang tepat.
3. Tampilan penutup GASEKO. Pada tampilan penutup berisikan sebuah kata penutup dan *google form* untuk mengutarakan kesimpulan yang di dapat setelah menggunakan GASEKO.
4. Produk yang dikembangkan berbasis digital. Dalam produk yang akan dibuat menggunakan aplikasi *construct 2*. *Construct 2* adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang dalam pembuatan *game* 2D.
5. Produk di publikasi dengan format *Hyper Text Markup Language* (HTML) sehingga bisa di akses oleh siswa melalui jaringan internet.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Kemandirian belajar merupakan faktor penentu keberhasilan belajar siswa (Fajriyah *et al.*, 2019). Dalam kurikulum merdeka, kemandirian merupakan bagian dari Profil Pelajar Pancasila yang sangat penting dimiliki oleh setiap individu untuk dapat menjalankan keseharian tanpa selalu bergantung pada orang lain (Fajriansyah *et al.*, 2023). Peningkatan kemandirian belajar siswa dapat dicapai melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang dimaksudkan mengintegrasikan unsur ekonomi. Tujuan memanfaatkan ekonomi sebagai media pembelajaran adalah menanamkan pemahaman terkait aktivitas ekonomi yang ada pada kehidupan sehari-hari. Oleh karenanya, media GASEKO sangat penting dikembangkan. Media GASEKO mampu memberikan semangat siswa karena media tersebut berbentuk permainan digital, bersifat fleksibel, mengandung perpaduan teknologi, ekonomi, dan tampilan *game* yang menarik perhatian siswa. Selain itu, siswa dapat belajar mandiri melalui media tersebut, memberikan pengalaman belajar secara langsung, dan membantu guru dalam mengajarkan materi kepada siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari pengembangan media GASEKO untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar adalah sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan, Kabupaten Buleleng memiliki karakteristik gemar bermain dan memiliki rasa ketertarikan dengan sesuatu hal yang baru.

- b. Media GASEKO dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam pemanfaatan teknologi dengan menggunakan laptop atau *handphone*.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media GASEKO dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV, sehingga produk hanya diperuntukkan bagi siswa kelas IV di sekolah dasar.
- b. Fokus penelitian ini hanya pada pengembangan media GASEKO untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam topik C, yaitu kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan, pada muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah tahapan kegiatan dalam mengembangkan produk yang sebelumnya sudah ada dengan melakukan validasi dan uji coba sehingga dapat dipertanggungjawabkan (Handoko & Gumantan, 2021).
2. Media *game scramble* merupakan permainan yang menyajikan kuis dan di dalamnya berisi huruf acak, seperti: k-o-m-i-n-e-o menjadi ekonomi.
3. Kemandirian adalah keadaan kegiatan belajar mandiri, tidak bergantung pada orang lain, mempunyai kemauan, dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan masalah belajar sendiri (Putra & Syelitiar, 2021).

4. Model ADDIE merupakan model penelitian yang terdiri dari lima tahapan desain pengembangan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Tegeh & Kirna, 2013). Model ini tidak hanya berlaku untuk riset, tetapi juga dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks pengembangan produk, termasuk pengembangan media pembelajaran.

