

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan suasana dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik mewarisi nilai serta pengetahuan, sehingga mereka dapat secara aktif mengembangkan potensi diri dalam menjalankan kehidupan sehari-hari (Afsari, 2021:189). Pendidikan memiliki peranan penting karena menjadi tolok ukur kualitas dan panutan bagi generasi berikutnya. Dalam ranah pendidikan, ilmu pendidikan lebih banyak berkaitan dengan teori-teori yang berlandaskan pemikiran ilmiah. Selain diperoleh di sekolah, pendidikan juga dapat diterima melalui keluarga dan lingkungan masyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan proses belajar yang mampu mengembangkan potensi peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, peran guru tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup upaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik. Melalui penerapan berbagai metode mengajar yang kreatif dan beragam, guru dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar pada diri siswa. Selain itu, guru harus memahami kebutuhan serta kemampuan masing-masing siswa agar dapat memberikan bimbingan dan perhatian yang sesuai. Dengan demikian, siswa akan merasa nyaman dan percaya diri selama mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal. Guru yang

profesional dan memiliki kepedulian mampu memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan siswa. Peran guru sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan memudahkan siswa memahami materi. Apabila kegiatan belajar mengajar berlangsung monoton, siswa cenderung merasa bosan sehingga kesulitan dalam memahami pelajaran.

Hasil belajar menjadi indikator utama untuk menilai keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang mampu mencapai prestasi tinggi dapat dianggap berhasil dalam belajar. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pencapaian belajar siswa masih belum memuaskan dan belum memenuhi harapan. Salah satu penyebabnya adalah kurang tepatnya penyesuaian antara model pembelajaran dan materi yang disampaikan.

Selama ini, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh ceramah dan tanya jawab. Penggunaan model pembelajaran tersebut membuat kegiatan belajar mengajar menjadi monoton. Penyampaian dan pemberian tugas terkait materi pun kurang optimal, sehingga siswa tidak terdorong untuk berpikir kritis. Jika model pembelajaran konvensional terus diterapkan di kelas, hal ini dapat menimbulkan dampak negatif. Siswa cenderung cepat melupakan materi karena pembelajaran dirasa kurang bermakna, dan akhirnya pengetahuan yang disampaikan guru tidak dapat diterima secara utuh oleh siswa.

Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 101776 Sampali, diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik pada materi bunyi dan jenis-jenis alat musik masih belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Di kelas IV-A, hanya 30% siswa yang berhasil mencapai KKM,

sementara 70% lainnya belum memenuhi standar ketuntasan. Adapun di kelas IV-B, sebanyak 40% siswa mencapai KKM, sedangkan 60% masih berada di bawah batas ketuntasan. Berikut disajikan data hasil belajar peserta didik pada materi bunyi dan jenis-jenis alat musik di kelas IV-A dan IV-B.

**Tabel 1. 1 Data Hasil Belajar Bunyi dan Jenis-jenis Alat Musik Peserta Didik Kelas IV-A dan IV-B**

Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
IV-A	30 % (10 Siswa)	70% (22 Siswa)	32 Siswa
IV-B	40% (13 Siswa)	60% (19 Siswa)	32 Siswa

(Sumber: SD Negeri 101776 Sampali)

Berdasarkan tabel tersebut, hasil belajar peserta didik masih belum mencapai target yang telah ditentukan. Capaian kelas IV-B terlihat lebih tinggi dibandingkan kelas IV-A. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menjadikan kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelompok kontrol dalam penelitian ini.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara observasi yang dilakukan di SD Negeri 101776 Sampali, yang menunjukkan bahwa guru masih jarang menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Permasalahan utama dalam pembelajaran seni musik kelas IV di sekolah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran konvensional yang bersifat guru-sentris. Pendekatan ini biasanya dilakukan melalui metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas yang berfokus pada peran aktif guru. Selain itu, proses pembelajaran juga kurang memanfaatkan model maupun media yang beragam dan inovatif. Kondisi seperti ini dapat berdampak negatif apabila metode ceramah digunakan secara terus-menerus, karena siswa cenderung mengalami kesulitan dalam menguasai dan

memahami materi, yang pada akhirnya berpengaruh pada rendahnya hasil belajar mereka (Jafar, 2021:191). Hambatan lainnya adalah keterbatasan ketersediaan alat musik, sehingga banyak siswa menjadi kurang aktif dan tidak dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. Akibatnya, suasana kelas terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga mereka sulit memahami konsep pembelajaran secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih menyenangkan, bervariasi, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa.

Penerapan model pembelajaran yang mengusung konsep permainan dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengurangi rasa jenuh siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami materi secara menyeluruh dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal. Pembelajaran berbasis game menekankan berbagai elemen seperti kepuasan, perhatian, relevansi, rasa percaya diri, keterlibatan, kemampuan sosial, pelatihan pengetahuan, penguasaan keterampilan kognitif dan sosial, pengembangan pola pikir, serta pertumbuhan diri. Melalui penggunaan model ini, pendidik dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, kemampuan kognitif taktis, dan prestasi akademik siswa secara keseluruhan, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendukung pemahaman siswa (Syamsuar & Zelhendri, 2021:130).

Proses pembelajaran di kelas tidak harus selalu didominasi oleh pendidik, melainkan perlu memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih aktif terlibat selama kegiatan belajar sehingga pembelajaran berpusat pada siswa. Dengan cara

ini, siswa dapat mengembangkan wawasannya sendiri dan terdorong untuk berpikir kritis, kreatif, serta inovatif dalam memecahkan masalah. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu mengoptimalkan proses belajar, bukan menjadi satu-satunya sumber informasi. Pembelajaran yang menyenangkan mampu menghidupkan suasana kelas dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga sangat berpengaruh terhadap kesadaran siswa dalam belajar serta dalam menentukan strategi dan kebiasaan belajar yang tepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan. GBL merevolusi proses belajar dengan menggabungkan unsur edukasi, hiburan, dan komponen permainan. Pendekatan yang kreatif ini mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa melalui suasana belajar yang lebih ramah, menyenangkan, dan dinamis. Dengan demikian, materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat, sekaligus menumbuhkan minat belajar pada diri siswa (Prayitno & Amattitis, 2019:12). Menurut Prensky (2001:10), GBL merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media penyampaian materi. Model ini dirancang untuk menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan mengangkat judul: ***“Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Seni Musik Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali ”***

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini, antara lain:

1. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru
2. Kemampuan siswa dalam memahami materi bunyi serta berbagai jenis alat musik masih tergolong rendah.
3. Variasi model pembelajaran yang diterapkan guru masih terbatas, khususnya dalam penyampaian materi bunyi dan berbagai jenis alat musik.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *game based learning*.
2. Topik utama yang menjadi fokus penelitian ini mencakup konsep bunyi serta ragam alat musik.
3. Kemampuan yang dicapai oleh peserta didik dalam belajar
4. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali

## 1.4 Rumusan Masalah

Setelah mengidentifikasi serta menguraikan permasalahan dalam penelitian ini, maka rumusan masalah yang diajukan adalah: Apakah model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi bunyi dan jenis-jenis alat musik di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi bunyi dan jenis-jenis alat musik di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik di jenjang sekolah dasar.
2. Memberikan kontribusi pengetahuan, khususnya pada jenjang sekolah dasar, untuk mendukung efektivitas pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai.

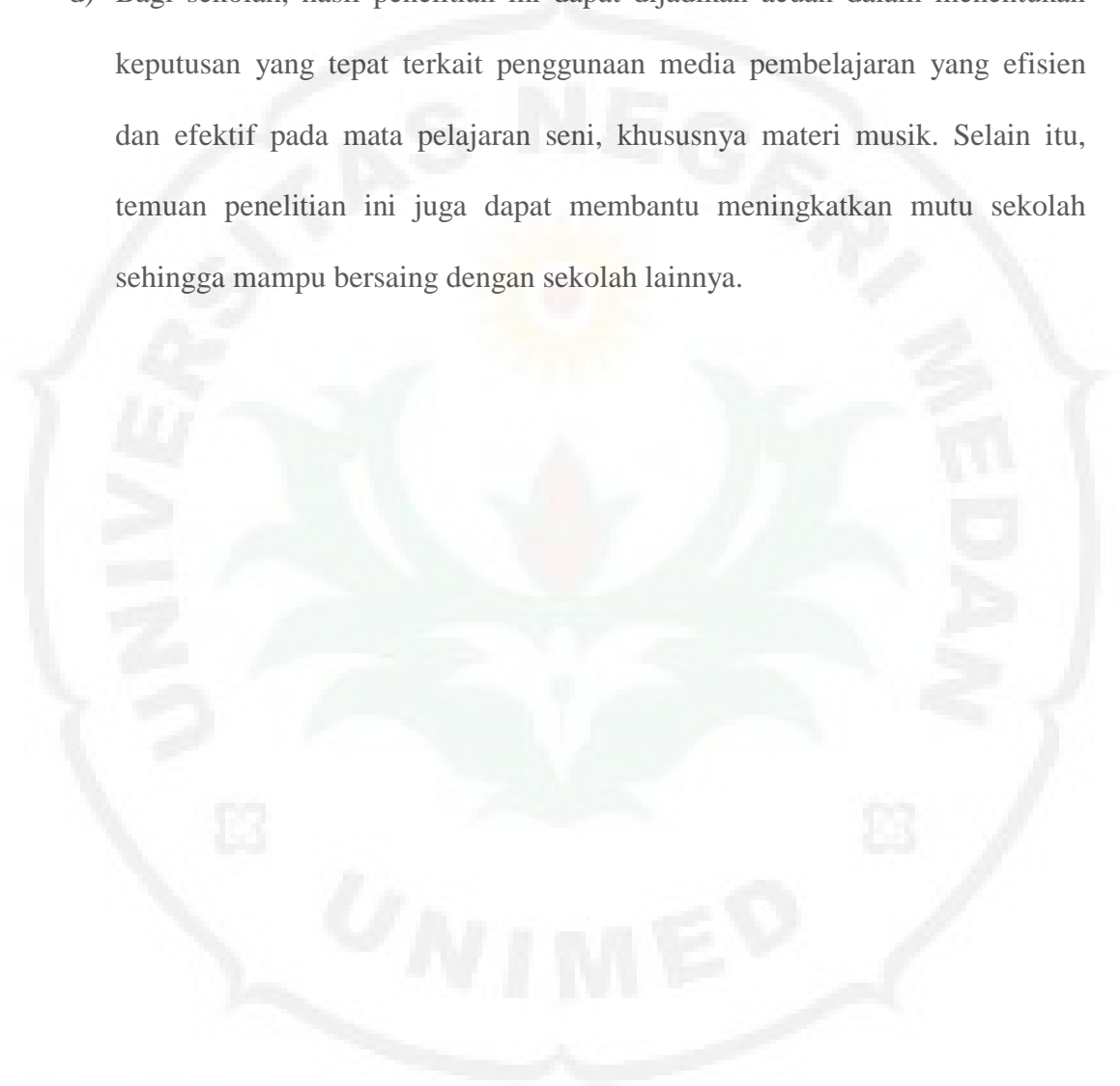
### 1.6.2 Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah:

- a) Bagi peneliti, hasil penelitian ini memberikan pengalaman langsung terkait pengaruh penerapan model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi seni musik di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali.
- b) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka pada materi seni musik melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*.
- c) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam memvariasikan model pembelajaran melalui penerapan *Game Based Learning* pada materi

seni musik.

- d) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menentukan keputusan yang tepat terkait penggunaan media pembelajaran yang efisien dan efektif pada mata pelajaran seni, khususnya materi musik. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat membantu meningkatkan mutu sekolah sehingga mampu bersaing dengan sekolah lainnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY