

ANALISIS KEBUTUHAN AWAL PENGEMBANGAN METODE GAMES BASED LEARNING UNTUK MEMINIMALISIR BULLYING DI SEKOLAH DASAR

Eka Ratnawati¹, Raden Roro Nanik Setyawati², Hitta alfi Muhimmah³
Universitas Negeri Surabaya
eka.23004@mhs.unesa.ac.id¹, naniksetyowati@unesa.ac.id²,
hittamuhimma@unesa.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to analyze the initial needs for teaching material development as an effort to improve student learning outcomes in science and social. The method used in this study is a qualitative descriptive method with research instruments are analysis of assessment documents, interviews, and questionnaires. Based on the results of preliminary data analysis, it is known that the learning outcomes of grade IV students in science and social at elementary schools of Kramatjegu 1 are still low. This condition is caused by complex science learning materials, the limited number of academic calendars, and the lack of variety of teaching materials that trigger active participation from students. Teaching materials that are often used are government textbooks and handouts from various publishers. This research can be used as a method Game Based Learning in accordance with science and social learning materials so that student learning outcomes can be increased and decrease the bullying.

Keywords : *Game Based Learning, science and social, bullying.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan awal pengembangan bahan ajar sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan instrumen penelitian berupa analisis dokumen penilaian, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil analisis data awal diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS di SD Negeri Kramatjegu 1 masih rendah. Kondisi tersebut disebabkan oleh materi pembelajaran IPA yang kompleks, terbatasnya jumlah kalender akademik, dan kurangnya variasi bahan ajar sehingga memicu partisipasi aktif dari siswa. Bahan ajar yang sering digunakan adalah buku teks pemerintah dan handout dari berbagai penerbit. Penelitian ini dapat dijadikan metode *Game Based Learning* yang sesuai dengan materi pembelajaran IPAS sehingga hasil belajar siswa dapat meningkatkan dan menurunkan tindakan *bullying*.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu yang wajib diterima oleh semua anak Indonesia. Pemerintah sudah melakukan program wajib belajar sembilan tahun. Meskipun demikian,

pemerintah telah menyisihkan dana untuk melaksanakan program wajib belajar 12 bulan. Daryanto (2015:8), Pendidikan adalah edukasi yang berlaku dengan terstruktur dan nyata. Oleh karena itu, pendidikan

merupakan salah satu faktor penentu utama dalam mengembangkan dan menghasilkan penerus bangsa yang gemilang dengan karakter moral dan bermutu. UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah kegiatan terstruktur yang bertujuan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan yang menyenangkan dan menarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih aktif dan optimal serta dapat mengembangkan potensi siswa untuk memiliki akhlak yang baik, penilaian yang baik, akhlak, kecerdasan, berbudaya, dan kesadaran diri dalam kehidupan bermasyarakat.

Upaya pemerintah untuk menggabungkan pendidikan karakter ke dalam kurikulum belum sepenuhnya berhasil. Hal ini dibuktikan dengan masih banyak ditemukan fakta yang mengungkap sikap dan perilaku siswa sangat kurang berempati terhadap sesama, banyak siswa sekolah dasar yang melakukan *bullying* terhadap temannya. Banyak media yang memberitakan maraknya *bullying* di kalangan anak usia sekolah dasar. Selain itu kurangnya kesadaran sosial terhadap teman-teman yang mengalami kekurangan atau

keterlambatan dalam belajar. Untuk itu melalui *Game Based Learning* ini diharapkan mampu meningkatkan karakter perilaku sosial siswa. Dalam *Game Based Learning* ini dibutuhkan kerja sama dalam satu kelompok yang heterogen sehingga mampu menumbuhkan kedekatan sosial emosional antar siswa. Penggunaan metode *Game Based Learning* siswa dapat belajar bagaimana cara menyampaikan ide-ide mereka, melakukan tanya jawab berbagai masalah terkait dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari dan mendapatkan pemecahan masalah atas persoalan-persoalan yang ditanyakan (Anggraeni, 2023 : 162).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan peneliti pada bulan Mei 2024 kepada siswa kelas III dan kelas IV yang berusia 8-10 tahun disalah satu sekolah dasar (SD) inklusif di SDN Kramatjegu 1 Kec. Taman Kab. Sidoarjo dilakukan pengukuran kategori karakter siswa meliputi dua aspek yaitu karakter kognitif dan karakter afektif. Dari 40 siswa yang berada di kelas III dan kelas IV diperoleh hasil bahwa skor karakter afektif lebih tinggi dibandingkan skor karakter kognitif, selanjutnya secara kategori karakter seluruh siswa berada

dalam kategori karakter sedang. Dihitung berdasarkan teori domain afektif, Krathwohl membaginya menjadi lima kelompok atau tingkatan yaitu: pemahaman (*receiving*), tanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengelompokan (*organization*), dan aktualisasi (*characterization*).

Kesimpulan sementara yang diperoleh pada siswa kelompok 4.2 menggambarkan kondisi masih terlihat perbedaan sikap siswa dalam penerimaan sosial antara siswa laki-laki maupun perempuan, serta penerimaan antara siswa reguler dengan siswa ABK. Hasil kuisisioner menunjukkan empati siswa kelompok 4.2 belum nampak dari aktivitas perilaku siswa satu sama lain dengan baik. Dari simpulan tersebut, siswa membutuhkan bimbingan secara pemahaman kognitif pentingnya empati melalui pengembangan sikap sosial. Gambaran layanan empati diaplikasikan dalam konsep kesadaran tanggung jawab sosial yaitu berinteraksi dengan orang lain dalam suasana persahabatan.

Oleh karena itu, kajian tentang penyebab masalah, analisis kebutuhan pengembangan metode pembelajaran, dan alternatif pengembangan metode pembelajaran

ideal untuk meminimalisir *bullying* di Sekolah Dasar perlu dicaritahu lebih lanjut. Maka dari itu, rumusan masalah yang dapat disusun sebagai berikut. 1) Bagaimana analisis kebutuhan awal terhadap metode pembelajaran *Game Based Learning* dalam meminimalisir *bullying* di SD?, 2) Bagaimana proses pengembangan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis karakter yang sesuai dengan desain yang telah direncanakan?.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN Kramatjegu 1. Teknik pengambilandata dilakukan melalui analisis dokumen penilaian, wawancara, dan angket untuk mendapatkan informasi tentang hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS, bahan ajar yang digunakan, serta pengembangan bahan ajar yang dibutuhkan lebih lanjut. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (Dull dan Reinhardt dalam Wati dkk., 2022). Maka dari itu, peneliti mengumpulkan data, mengedit, mengelompokkan, mereduksi,

menyajikan, dan mendeskripsikan permasalahan pembelajaran IPAS pada peserta didik SD, analisis kebutuhan awal pengembangan.

Tabel 1. Pedoman kriteria penilaian hasil belajar peserta didik diadaptasi dari Purwanto dalam Karima (2021)

Nilai	Kriteria
$90 < A \leq 100$	Amat Baik (A)
$80 < B \leq 90$	Baik (B)
$70 < C \leq 80$	Cukup (C)
$< A \leq 70$	Kurang (D)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil melalui cerminan hasil belajar peserta didik. Pada akhir proses pembelajaran, evaluasi biasa dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku (Nabillah dan Abadi, 2020). Hasil belajar dapat menjadi tolak ukur seberapa jauh perubahan tingkah laku peserta didik berdasarkan pengalaman belajar yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Selain itu, hasil

belajar dapat menunjukkan kemajuan belajar peserta didik dan menjadi tindak lanjut untuk proses pembelajaran peserta didik selanjutnya. Hasil belajar juga penting bagi guru untuk mengetahui tingkat efisiensi dan efektivitas berbagai dokumen dan sarana pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV mengemukakan bahwa materi bahan ajar yang terlalu banyak menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. Tuntutan ketercapaian kompetensi dasar dan singkatnya hari belajar efektif pada kelas IV membuat para peserta didik jenuh karena kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara lebih cepat. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan pembelajaran IPAS hanya terpusat pada penyampaian konsep materi semata. Terlebih lagi, bahan ajar yang hanya mengandalkan buku tema dari pemerintah dan LKS dari berbagai penerbit dirasa guru belum optimal dalam mendorong partisipasi aktif pada peserta didik karena masih minimnya keterkaitan materi

pembelajaran dengan lingkungan peserta didik, teknologi penerapan konsep IPAS, ataupun masyarakat sekitar. Sebenarnya, untuk mengatasi tantangan ini, guru sudah merancang bahan ajar mereka sendiri dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan peserta didik. Bahan ajar yang mereka susun biasanya berupa tampilan *powerpoint* dengan materi dari berbagai sumber buku dan internet serta lembar kerja peserta didik. Namun demikian, pembuatan bahan ajar ini dilakukan hanya pada sebagian materi pembelajaran IPAS dan belum sistematis serta konsisten.

Dalam mendesain dan merancang pembelajaran IPAS di kelas, guru berupaya menyampaikan materi esensial untuk menyesuaikan waktu kegiatan belajar mengajar efektif. Berbagai langkah mereka tempuh dalam mengupayakan pembelajaran IPAS yang bermakna dan menyenangkan kepada peserta didik. Pengembangan bahan ajar secara sederhana telah mereka lakukan, tetapi belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, peneliti memandang perlu adanya alternatif

solusi pengembangan bahan ajar yang ideal sesuai minat peserta didik.

Dalam menyusun alternatif solusi pengembangan bahan ajar pembelajaran IPAS kelas IV, peneliti membagikan angket kepada guru dan peserta didik. Hasil angket analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Data Angket terkait Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar

Aspek	Tanggapan	Persentase	Tanggapan	Persentase
Tantangan dalam mempelajari IPAS	Materi pembelajaran terlalu banyak	83,7 %	Kurangnya sarana dan prasarana	16,3%
Isi bahan ajar	Materi yang singkat, padat, dan jelas dengan gambar menarik	85,7 %,	Materi yang banyak dengan teks banyak dan gambar sedikit	14,3%
Jenis penyajian bahan ajar	Setuju Buku Ajar	91,8%	Tidak Setuju	8,2%
Kebermanfaatan bahan ajar berbentuk buku	Memperudahkan mempelajari materi pembelajaran IPAS.	87,8%	Belum memperMudah mempelajari materi pembelajaran IPA.	12, 2%

(1) Pada awal angket peneliti mencari tahu tantangan dalam mempelajari muatan pelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa 83,7 % responden menyatakan materi pembelajaran terlalu banyak, sedangkan 16,3% menyatakan kurangnya sarana dan prasarana. Pembelajaran IPAS di SD cenderung mendorong peserta didik dalam menguasai konsep-konsep materi IPAS dan belum mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, bersikap ilmiah, menggali, dan memahami pengetahuan tentang alam. (2) Bahan ajar merupakan panduan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar diharapkan memantik antusias peserta didik dalam berpartisipasi aktif saat pembelajaran. Dari hasil angket diketahui bahwa responden lebih menyukai bahan ajar IPAS dengan materi yang singkat, padat, dan jelas dengan gambar menarik sebesar 85,7 %, sedangkan 14,3% menyatakan lebih menyukai materi yang banyak dengan teks banyak dan gambar sedikit.

(3) Para peserta didik dan guru menyatakan setuju akan materi pembelajaran IPAS disajikan dalam bentuk buku ajar sebesar 91,8% dan tidak setuju sekitar 8,2%. Sebesar 81,6% responden juga merasa tertarik dalam mempelajari buku ajar ini nantinya. Hal ini sangat krusial karena buku ajar merupakan panduan bagi guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan modal rasa tertarik, tentunya peserta didik termotivasi dalam belajar baik secara mandiri maupun bersama guru sesuai kecepatan mereka masing-masing. (4) Kosasih (2021, hal. 4) menyatakan bahan ajar mempunyai potensi sebagai alat, sarana, pelaku, dan wahana untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Bahan ajar berbentuk buku ajar diharapkan akan mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman dalam pembelajarannya. Hal ini didukung 87,8% responden yang menyatakan bahwa bahan ajar berbentuk buku ajar akan mempermudah mereka dalam mempelajari materi pembelajaran IPAS. Data kebutuhan awal pengembangan bahan ajar pembelajaran IPAS lainnya menunjukkan bahwa responden

menghendaki bahan ajar berbentuk buku ajar yang di dalamnya mencakup isi materi yang singkat, penggunaan gambar yang mendukung, jenis huruf yang sesuai, adanya unsur kemampuan berpikir ilmiah, rangkuman materi, latihan soal, dan pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan lingkungan, teknologi, dan kemasyarakatan.

Dengan demikian, salah satu alternatif yang peneliti dapat usulkan dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran IPAS adalah dengan mendesain bahan ajar berbentuk buku ajar yang terintegrasi *Science, Environment, Technology, Society* (SETS). Hardianti dkk. (2020) merujuk SETS merupakan proses belajar mengajar yang mengaitkan kejadian nyata dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat kontekstual dan komprehensif. Pada pengajaran SETS, peserta didik difasilitasi dalam melakukan penyelidikan untuk mendapatkan pengetahuan sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat yang saling terkait sehingga membentuk pengetahuan yang bermaknabagi mereka. Hal ini sesuai dengan hakikat pembelajaran IPAS, Susanto (2013, hal. 177) menyebutkan bahwa Ilmu

Pengetahuan Alam dapat diklasifikasikan sebagai produk, proses, dan sikap. Lebih lanjut, Sutrisno dalam Susanto (2013, hal. 177) menambahkan IPAS sebagai prosedur dan teknologi. Jadi, pembelajaran IPAS di SD seyogyanya bukan hanya mengenalkan konsep-konsep materi IPAS saja, tetapi juga perlu dintegrasikan dengan ranah lain guna mendukung pembelajaran IPAS sebagai sebuah produk, proses, sikap, prosedur, dan teknologi pada peserta didik sekolah dasar. Dengan hal tersebut diharapkan rasa ingin tahu tentang alam, sikap ilmiah, dan penalaran kritis dapat berkembang pada diri peserta didik.

Pengembangan bahan ajar berbentuk buku ajar perlu memperhatikan karakter belajar dan lingkungan peserta didik. Buku ajar ini lebih lanjut perlu memuat rangkaian kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran ini dimaksudkan peserta didik dapat membentuk pengetahuannya sendiri sesuai alur pada buku ajar secara mandiri ataupun dengan pendampingan guru.

Pendayagunaan buku ajar perlu dibersamai dengan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat. Misalnya, pada materi kelas 6 tentang rangkaian listrik, desain materi buku ajar dintergrasikan dengan *Science, Environment, Technology, Society* (SETS) di mana memuat pengajaran tentang peranan lingkungan terhadap Sains, teknologi, dan masyarakat agar peserta didik dapat memanfaatkan pengetahuan rangkaian listrik yang dipelajarinya. Selain itu, pengajaran ini harus membuat peserta didik mengetahui bagaimana teknologi mempengaruhi laju perkembangan sains, serta berdampak pada lingkungan dan masyarakat. Menyadarkan peserta didik terhadap hal-hal yang terjadi di masyarakat juga memiliki peran dalam pengembangan sains dan teknologi serta menyelesaikan masalah-masalah yang timbul akibat berkembangnya sains dan teknologi. Maka dari itu, strategi pembelajaran yang digunakan guru juga harus mendukung dengan desain bahan ajar yang dikembangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada

pembelajaran IPAS di kelas IV di SDN Kramatjegu 1 terdapat permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik. Permasalahan ini disebabkan oleh tuntutan ketercapaian materi sesuai kompetensi dasar yang tinggi, jumlah hari efektif belajar yang terbatas, dan kurangnya variasi bahan ajar yang memantik partisipasi aktif dari peserta didik. Dari aspek peserta didik, materi yang terlalu panjang dan kompleks membuat mereka merasa jenuh dalam pembelajaran IPAS. Bahan ajar yang sering digunakan guru adalah buku tema dari pemerintah dan LKS dari berbagai penerbit. Guru sudah mulai mendesain atau mengembangkan bahan ajar sendiri berupa lembar kerja peserta didik dan ringkasan materi pada media *powerpoint*. Namun demikian, guru belum terbiasa membuat bahan ajar yang terstruktur dan lengkap.

Salah satu alternatif solusi dalam mengatasi hasil belajar peserta didik yang rendah dapat dilakukan dengan mengembangkan inovasi bahan ajar. Bahan ajar dikembangkan dengan memperhatikan karakter belajar dan lingkungan peserta didik. Hasil

pengumpulan data menunjukkan peserta didik menyukai bahan ajar berbentuk buku ajar yang terstruktur sistematis dan menarik dalam penyajian. Selain itu, pengajaran IPAS hendaknya terintegrasi dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat yang dapat dituangkan

dalam pengembangan bahan ajar. Strategi pembelajaran juga perlu dipertimbangkan dengan bijak dalam mendayagunakan rancangan bahan ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2015). *Pengelolaan Budaya dan Iklim Sekolah*. Gava Media: Yogyakarta
- Farda, U.J.F.J., Binadja, A. and Purwanti, E., 2016. Validitas pengembangan bahan ajar ipa bervisisets. *Journal of Primary Education*, 5(1), pp.36-41.
- Gotriansyah, K., Winarni, E.W. and Dalifah, D., 2021. Analisis Buku Tematik Siswa Muatan Ipa Ditinjau Dari Dimensi Pengetahuan Faktual, Konseptual, Prosedural Dan Metakognisi (Studi Deskriptif Materi IPA Tema 6 dan 7 Kelas VI SD). *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(3), pp.349-362.
- Hardianti, F., Setiadi, D., Syukur, A. and Merta, I.W., 2020. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Science, Technology, Environment, Society (SETS) Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(5), pp.521-527.
- Karima, R. and Sumarno, I.D., 2021. Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Media Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas VI SD.
- Kosasih, E. 2021. Pengembangan Bahan Ajar. *Bumi Aksara*: Jakarta diakses melalui <https://books.google.co.id/books?id=UZ9OEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=Wp7BQrT2hA&dq=apa%20itu%20buku%20ajar&lr&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>
- Nabillah, T. and Abadi, A.P., 2020. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Kedua*. Prenadamedia Group: Jakarta.
- Wati, E., Harahap, R.D. and Safitri, I., 2022. Analisis Karakter Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), pp.5994-6004.