

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Psikologi dapat mencakup banyak bidang kehidupan, seperti hubungan psikologi dengan ilmu sosiologi, politik, komunikasi dan pendidikan, yang bersifat timbal balik dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Karena salah satu contoh hubungan psikologi berkaitan dengan ilmu pendidikan, maka dari sinilah istilah psikologi pendidikan berasal. Psikologi Pendidikan sendiri diartikan sebagai ketetapan ilmu yang digunakan dalam kepentingan mendidik ataupun membina perkembangan kepribadian manusia, yang meninjau pemahaman atas gejala kejiwaan dalam tingkah laku mereka. Terdapat dasar-dasar psikologi yang sangat dibutuhkan dalam penerapan sistem pendidikan, bagi anak didik, dasar pendidikan psikologi diterapkan melalui pembelajaran dan pengenalan dasar-dasar pendidikan karakter.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim memaparkan tentang Pendidikan Profil Pelajar Pancasila yang dapat mulai diajarkan di tahap sekolah dasar sebagai bentuk dari pendidikan karakter yang berlandaskan jiwa pancasila demi dipersiapkannya generasi yang memiliki kompetensi global. Demi mewujudkan karakter pelajar pancasila ini, dibutuhkan 6 ciri utama profil pemuda pancasila; (Fitriana, 2021)

1. **Beriman, berakhlak, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.** Didalamnya terdapat 5 elemen kuncunci; akhlak beragama, akhlak kepribadian, akhliah antar sesama manusia, akhlak kepada alam, serta akhlak dalam bernegara.
2. **berkebhinekaan global.** Dari sini dapat tercipta rasa saling menghargai yang selaras dengan budaya luhur bangsa. Didalamnya terdapat unsure mengenal, menghargai dan bertanggung jawab kepada pengalaman kebinekaan dan budaya.
3. **Gotong-Royong.** Elemen yang termasuk didalamnya dapat berupa kepedulian, kolaborasi, dan berbagi.
4. **Mandiri.** Bentuk kemandirian bagi para pelajar adala, bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Hal ini dapat disukseskan dengan membentuk kesadaran terhadap diri dan situasi yang sedang dihadapi.

5. **Bernalar Kritis.** Pelajar mampu mengolah informasi secara objektif melalui proses kualitatif maupun kuantitatif, dapat menyusun keterkaitan dari berbagai informasi, serta memiliki kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan menyimpulkan.
6. **Kreatif.** Implementasi pelajar terhadap profil kreatif diharapkan mampu memodifikasi menghasilkan maupun sesuatu karya orisinal yang bermakna, berdampak dan bermanfaat.

Hidayah (2020) mengutip, Kemampuan **bernalair kritis** merupakan suatu aktivitas atau kegiatan kognitif yang berhubungan langsung dengan pemberdayaan daya pikir terhadap sesuatu, yang mengandung unsur berpikir secara analitik, sintetik dan praktikal (Sternberg,2003). Sedangkan **berpikir kreatif** adalah suatu kegiatan atau aktivitas bertindak dan berpikir dengan cara modern dengan keinginan meraih suatu tujuan secara bersamaan, sehingga menghasilkan ide dan gagasan yang baru (Kaufman & Sternberg, 2010). Berpikir kreatif didefinisikan sebagai kemampuan dalam menciptakan hal-hal yang bersifat inovatif di bidang ilmu yang dikuasai. Kemampuan ini akan muncul jika individu dihadapkan dengan permasalahan yang tidak biasa (Gardner, 2006).

Menurut penelitian yang telah dilakukan Susilo dengan sistem observasi, wawancara dan survey di salah satu sekolah dasar, dinyatakan bahwa permasalahan muncul dikalangan sekolah dasar, dikarenakan siswa-siswi masih belum terbiasa dalam menerapkan pemikiran kritis dalam merumuskan masalah dan penyelesaiannya. Seperti contohnya, ketika diberikan pertanyaan, siswa dapat memberikan jawaban atas pertanyaan terkait, namun tidak mampu menjelaskan pendapat dan alasan yang berkaitan dengan jawabannya. Selama pembelajaran pun, saat ditunjuk untuk menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan, siswa-siswi cenderung bersikap pasif. Dalam hal ini dinyatakan hanya 25% siswa yang mampu berpikir kritis, sedangkan sisanya dinyatakan merasa takut dan malu dalam menyampaikan pendapat dan pertanyaan. (Susilo, 2019)

Dari penelitian yang disebutkan diatas, bapak imam santoso selaku wali kelas kepada Susilo selaku peneliti mengharapkan, siswa dengan kemampuan berpikir kritis dan mampu bersikap aktif pada pembelajaran dikelas dengan mengajukan pertanyaan dan memahami proses pembelajaran, sehingga siswa mampu menyimpulkan dan menjelaskan pertanyaan yang diajukan ketika pelajaran berlangsung. Hal ini tentu akan mempengaruhi nilai akademik siswa nantinya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh setyowati, telah diidentifikasi sebanyak 42% mampu menunjukkan kreativitas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan sisanya sebanyak 58% belum menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. data-data yang didapat berdasarkan dengan observasi siswa yang lebih cenderung mencatat dan bersikap pasif dalam pembelajaran. Kurangnya kreativitas juga disebabkan kurangnya kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui pengamatan dan percobaan secara langsung. Penunjang kreativitas siswa dapat distimulasi melalui pendekatan dengan metode belajar dengan media dan alat peraga. Sehingga dalam proses pembelajarannya, siswa dapat berpikir kritis, aktif dan kreatif demi meningkatkan kualitas belajar yang lebih baik. (Setyowati, 2017)

Penerapan pemikiran kritis dan kreatif sejak jenjang sekolah dasar, sangat penting dilakukan, mengingat kedua profil karakter tersebut diatas sangat dibutuhkan dalam mewujudkan sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan di era abad ke-21, dengan mengikuti perkembangan era globalisasi dan informasi demi menghadapi era Masyarakat Ekonomi Asia (MEA). Hal-hal ini lah yang belum terbayang oleh kebanyakan peserta didik, Oleh karena itu dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk terbiasa berpikir kritis dan kreatif mulai sejak dini.

Ada banyak teori yang menjelaskan tentang keterampilan berpikir kritis dan kreatif dapan berpengaruh kedalam banyak bidang. Masih dikutip dari satu jurnal yang sama dengan penjelasan sebelumnya, menyebutkan bahwa keterampilan ini dapat membantu individu dalam meningkatkan pencapaian akademik (karimi, 2012), *creative problem teaching* (Solang, 2008), dan juga kemampuan untuk menemukan serta memecahkan masalah (Prianggono, 2012). Dapat disimpulkan bahwa orang-orang yang memiliki ide dan gagasan luar biasa, berawal dari kebiasaan untuk menganalisis obyek secara kritis, sehingga dapat muncul kesimpulan yang inovatif.

Pendekatan pembelajaran dapat dilakukan dengan banyak cara yang menarik melalui berbagai media. Pembelajaran menggunakan media dapat mempermudah anak dalam mencerna dan memahami proses penyaluran pelajaran dan dirasa lebih efektif untuk meningkatkan potensi siswa. Siswa akan lebih tertarik dan semangat untuk belajar, serta mendorong siswa untuk berbicara, menulis dan berimajinasi. Maka, peranan media dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan di dalam dunia pendidikan. (Rahma, 2019)

Dalam pengelompokannya, media dapat di klasifikasikan kedalam 3 unsur besar, yaitu suara, visual dan gerak. Terdapat klasifikasi yang lebih beragam yang telah dijelaskan oleh Rudi Bretas (*ibid:20*), bahwa terdapat 7 jenis media diantaranya: 1) media audio gerak. 2) media audio diam. 3) audio semi gerak. 4) media visual gerak. 5) media visual diam. 6) media audio. serta 7) media cetak.

Dalam perancangan ini, media yang diangkat menggunakan jenis media visual diam, dengan penyampaian pesan yang disalurkan dalam bentuk huruf, tulisan, gambar serta symbol yang dapat diartikan sebagai 'media grafis'. Boardgame merupakan media yang cocok dipilih sebagai perantara media pembelajaran untuk anak usia 6-8 tahun, karena pada umur-umur tersebut anak masih lebih menyukai aktivitas bermain dan dapat digunakan juga sebagai bagian dari media untuk melatih motorik halus anak dalam melatih keterampilan dan edukasi melalui permainan. Melalui laman *boardgame.id* (vagansza, 2020), dijelaskan juga bahwa *Boardgame* mampu memberikan contoh dampak sebuah aksi secara instan. Namun menurut wawancara yang dilakukan kepada pengajar di salah satu Sekolah Dasar di Surabaya, mereka masih menggunakan pembelajaran dengan buku tematik, berisikan bacaan dan latihan soal bagi anak kelas 1-3 Sekolah Dasar. Oematan mengutip Suyanto dalam Fadlillah (2017:13), bermain memegang peran penting dalam proses tumbuh kembang anak melalui banyak bidang, baik fisik- motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial hingga emosional. Melalui bermain anak dapat mempelajari hal baru, tak mustahil pengetahuan tentang keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Melalui bermain, anak dapat belajar dengan menyenangkan dan tanpa paksaan, sehingga anak akan lebih mudah menyerap ilmu yang disampaikan.

Penggunaan media dalam pembelajaran ini pun juga memerlukan dukungan dari para guru dan pengajar agar metode alternatif pembelajaran ini dapat di realisasikan. Sayangnya, terdapat kekurangan di lapangan dikarenakan para guru masih kurang berinovasi dalam memunculkan alternatif pembelajaran media. Hal ini muncul karena pemikiran guru-guru yang (1) menganggap penggunaan media pembelajaran memburuhkan persiapan; (2) belum terbiasa dengan penggunaan media belajar berbasis ICT; (3) tidak tersedianya peralatan atau bahan pendukung media pembelajaran; (4) guru tidak mengetahui pentingnya penggunaan media pembelajaran; (5) guru tidak memiliki keterampilan dan waktu untuk membuat media pembelajaran; (6) sudah terbiasa untuk menggunakan metode ceramah. (Rahma, 2019)

Walaupun metode buku bacaan dan ceramah adalah metode pendidikan yang umum digunakan dan terkesan monoton, dalam konsepnya, metode pembelajaran tematik merupakan

salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena hal ini mampu memunculkan presepsi siswa pada imajinasi untuk mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya. Selain itu tematik juga tidak membuat siswa bosan karena pembelajarannya yang actual dan terkait secara langsung dengan lingkungan sekitar mereka yang berkemungkinan untuk mereka temui dan rasakan. (Wijayanti, 2021). Salah satu tema menarik untuk diangkat kedalam metode tematik anak adalah tema tentang alam, yang mana mempelajari tentang alam memiliki manfaat dalam proses belajar anak. (1) Anak akan mudah untuk memahami dengan mempelajari benda yang konkret, (2) dengan mengenal hal-hal baru tentang alam, anak jadi mengerti bahwa belajar bukanlah hal yang membosankan karena belajar dapat menggunakan apapun. (3) Dari sini juga bisa menjadi awalan bagi anak untuk mampu menumbuhkan kecintaannya pada alam dan menggugah anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan luar (Jessica, 2018)

Dengan menggunakan tema alam, diharapkan akan mampu memunculkan keinginan anak untuk mampu bereksplorasi. Tema alam yang dipilih menggunakan sub-tema hutan sebagai konsep yang akan dibawakan agar pengembangan konsep dapat terfokus dan tidak meluas.

Demi membantu terealisasinya inovasi metode belajar sekolah dasar, maka perancangan ini dibuat untuk menjawab kekurangan dan permasalahan yang telah disebutkan diatas; terutama belum adanya media belajar *board game* sebagai bahan ajar pengenalan profil pelajar pancasila yang bernalar kritis dan kreatif untuk anak usia 6-8 tahun di masa 2 tahun pertama sekolah dasar. (Oematan, 2020)

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan masalah yang dijabarkan sebelumnya, ada permasalahan yang diangkat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dari penelitian survey dan observasi yang dilakukan susilo melalui salah satu Sekolah Dasar, dinyatakan sebanyak 75% Anak didik sekolah dasar terkait masih belum terbiasa dalam menerapkan pemikiran kritis dalam merumuskan masalah dan penyelesaiannya.
2. Berdasarkan penelitian Setyowati (2019), kepada siswa-siswi salah satu Sekolah Dasar, sebanyak 58% anak Sekolah Dasar terkait memiliki kecenderungan untuk

kurang berpikir secara kreatif dikarenakan anak terbiasa menghadapi suatu permasalahan yang umum.

3. Adanya kesenjangan pendekatan pembelajaran bagi anak usia 6-8 tahun di SD awal. Dari wawancara yang dilakukan Oematan (2020), disalah satu Sekolah Dasar, sekolah umumnya hanya menggunakan buku tematik dan buku bacaan serta member latihan soal pada siswa, padahal pembelajaran yang menyenangkan juga masih dibutuhkan anak di masa Sekolah Dasar awal
4. Berdasarkan penjabaran Rahma (2019), menyebutkan bahwa terdapat banyak permasalahan para guru untuk mampu merealisasikan metode baru dalam pembelajaran, karena keterbatasan-keterbatasan mereka untuk menciptakan alternatif media belajar tersebut.
5. Dari wawancara yang dilakukan Oematan (2020), maka dapat disimpulkan bahwa saat ini Belum umum akan adanya media pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai bahan ajar, terutama terkait keterampilan berpikir kritis dan kreatif untuk anak usia 6-8 tahun.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang dan penentuan identifikasi masalah, disimpulkan bahwa rumusan masalah dari perancangan ini adalah,

Bagaimana merancang board game bahan ajar pembentukan karakter pelajar pancasila yang bernalar kritis dan kreatif untuk anak usia 6-8 tahun?

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat bersadarkan pembahasan latar belakang dan identifikasi masalah, yang dimaksudkan untuk menentukan fokus pembahasan agar permasalahan dapat dipahami dengan seperlunya,

1. Perancangan ini berfokus pada pengenalan karakter pelajar pancasila yang bernalar kritis dan kreatif melalui *board game*.
2. Perancangan ini melatih kemampuan anak dalam berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari melalui konten yang ada didalam *board game*.
3. *Board game* menggunakan asset game sebagai media pendukung yang dapat dimainkan oleh pengajar dan siswa.

4. mengaplikasikan materi tematik matematika dan bahasa sebagai konten edukasi *board game*.
5. Mengangkat tema alam kedalam konsep *board game*. Alam yang dipilih disini mengerucut pada tema hutan.

1.5. Tujuan

Secara umum, tujuan dari dibuatnya boardgame ini adalah memberikan variasi serta alternatif sistem pembelajaran bagi anak-anak di masa transisi 2 tahun pertama sekolah dasar.

1. Menarik minat anak untuk belajar dengan menyenangkan menggunakan sistem yang lebih kompleks, sebagai stimulus pengenalan pembelajaran di masa transisi 2 tahun pertama Sekolah Dasar, terutama pada materi membaca, menulis dan berhitung.
2. Memberikan arahan, bimbingan, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak di jenjang sekolah dasar melalui *board game*.
3. Menjadikan anak untuk lebih terbiasa menyelesaikan suatu permasalahan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam kehidupan sehari-hari melalui mekanisme *board game*.
4. Memberikan bantuan bahan ajar kepada pendidik dalam melaksanakan sistem pembelajaran bagi anak usia 6-8 tahun dengan praktis dan menyenangkan.

1.6. Manfaat

Melalui perancangan ini, diharapkan nantinya dapat memiliki pencapaian-pencapaian seperti:

1. Anak didik dapat menyerap pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan.
2. Anak didik dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada di lingkungan sekitar melalui kedisiplinan diri.
3. Anak didik dapat menghadapi sebuah permasalahan dengan penyelesaian yang lebih inovatif dan beragam.
4. Pendidik dapat mengetahui sistem pembelajaran yang cocok untuk anak usia 6-8 tahun melalui proses belajar dan bermain.