

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pada proses pengajaran di dalam sekolah dasar diperlukan kemampuan mengingat. Mengingat berfungsi untuk memproses informasi pelajaran yang didapat dari pengajar atau yang biasa disebut guru pada jenjang sekolah dasar. Dengan cara mengingat pelajaran, maka peserta didik mampu memproses sebuah pemecahan masalah di dalam proses belajarnya. Proses belajar itu sendiri juga terkadang memerlukan daya ingat yang cukup tinggi dalam penggunaannya di dalam ujian ataupun ulangan. Karena ujian dan ulangan di dalam proses belajar digunakan sebagai patokan apakah proses belajar yang telah dilalui oleh peserta didik telah dipahami dan diingat. Dalam kenyataannya pada hasil ujian dan tes mencongak masih terdapat nilai yang kurang bagus dari standar yang telah ditetapkan.

Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut maka penulis mencoba untuk berdiskusi terlebih dahulu dengan kepala sekolah dasar negeri sidorukun. Maka penulis diarahkan oleh kepala sekolah untuk memilih kelas 5 karena pada tahap ini peserta didik dipersiapkan menuju ke kelas 6 yang kemudian akan menghadapi ujian akhir nasional. Dalam kurikulum kelas 5, penulis membaca banyak kompetensi dasar yang menuntut peserta didik untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan materi yang didapatnya. Salah satunya di mata pelajaran bahasa indonesia yang pada kurikulum di salah satu standar kompetensinya tertulis:

mengidentifikasi unsur cerita. Dalam proses identifikasi tersebut peserta didik diarahkan untuk mengenali unsur-unsur yang ada dalam sebuah cerita. Cerita tersebut berupa cerita pendek yang dibacakan secara lisan. Proses identifikasi yang dilakukan oleh peserta didik tentunya menggunakan daya ingat dalam proses tersebut. Mengingat kembali apa yang telah didengarnya yang kemudian akan diidentifikasi dari segi tokoh, tema, latar dan amanat. Proses dalam mengidentifikasi ini memerlukan proses *recall* untuk memenuhi kompetensi dasar dari mata pelajaran bahasa indonesia.

Dalam kurikulum mata pelajaran matematika penulis juga membaca beberapa kompetensi dasar yang membutuhkan operasi hitung seperti perkalian, pembagian, pengurangan dan penambahan. Operasi hitung seperti ini memerlukan ingatan dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hal tersebut. Contoh yang bisa penulis ambil dari daftar kompetensi dasar di dalam kurikulum adalah menghitung luas dan volume dari sebuah ruang. Dalam diskusi dengan kepala sekolah dan salah seorang guru penulis dapatkan masih sulitnya peserta didik dalam menghafalkan perkalian dalam operasi hitung. Hal ini juga menjadi salah satu tujuan dari permainan ini. Oleh karena hal-hal tersebut maka daya ingat yang baik merupakan sebuah hal yang penting bagi peserta didik sekolah dasar kelas 5.

Mata pelajaran di sekolah dasar yang digunakan sebagai standar kelulusan yaitu ujian nasional adalah Bahasa Indonesia, IPA dan Matematika. Semua mata pelajaran itu membutuhkan ingatan dalam pemahamannya. Ilmu pengetahuan sosial yang didalamnya mencangkup tentang sejarah, memerlukan ingatan dalam pemahamannya sehingga murid bisa memahami runtutan kejadian yang terjadi

dalam materi pelajaran sejarah yang masih terpadu dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bersama geografi. Dalam ilmu pengetahuan alam juga memerlukan ingatan dalam menghafal nama latin dari makhluk hidup dan mengingat proses kimiawi. Matematika dalam menghafalkan perkalian dan pembagian tentunya memerlukan ingatan dalam pemahamannya. Semua unsur perkalian, pembagian, penambahan dan pengurangan akan dibutuhkan dalam hal apapun pada masa depan peserta didik sekolah dasar. Selain mata pelajaran yang telah disebutkan juga masih ada mata pelajaran lain yang memerlukan proses mengingat dalam pemahamannya. Oleh karena itu juga, mengingat adalah hal yang penting pada siswa sekolah dasar.

Faktor penyebabnya dapat berpangkal dari kurikulum, rancangan, pelaksana, pelaksanaan ataupun faktor-faktor pendukung pembelajaran(Sugiarto,2009:1) Sebuah fakta yang diungkapkan oleh praktisi sekolah dasar. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sugiarto (2009) menunjukkan bahwa ada kesenjangan antar tuntutan materi dan buku sumber. Berhubungan dengan faktor pelaksana, maka yang terkait adalah guru, siswa dan orang tua. Dalam hal ini penulis menitik beratkan pada kondisi siswa. Dalam diri siswa beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi dalam belajar adalah minat, bakat dan motivasi. Di dalam bakat, terdapat faktor kemampuan intelektual, kemampuan mengingat dan kemampuan memproses informasi. Jika kembali ke permasalahan awal yang telah penulis jabarkan maka yang berhubungan dengan masalah belajar adalah kemampuan mengingat.

Melihat dari Indikator hasil belajar yang lazim digunakan oleh institusi pendidikan saat ini yaitu nilai mata pelajaran siswa (Depdiknas, 2007). Fakta yang penulis temukan dalam data ulangan harian dan ujian akhir semester yang penulis dapatkan dari staf pengajar sekolah dasar negeri sidorukun. Masih adanya nilai 20 dengan rata rata kelas di bidang mata pelajaran matematika yaitu 67. Di mata pelajaran bahasa indonesia juga terdapat seorang anak yang mendapatkan rata-rata 49 padahal rata-rata seluruh kelas mencapai nilai 71. Dengan fakta itu ternyata dalam proses pendidikan di sekolah dasar masih ditemukan adanya nilai harian ataupun nilai ujian yang kurang dari standar yang telah diterapkan.

Dalam mengamati kasus tersebut penulis menekankan pada ingatan atau daya ingat. Kemudian menyempit pada ingatan jangka pendek Memori dan konsep belajar saling berkaitan erat karena menghasilkan keluaran yang berupa hasil belajar (Saguni, 2006). Namun penulis akan menekankan pada memori jangka pendek. Dengan harapan semakin tinggi kapasitas memori jangka pendek akan menambah daya ingat pada memori jangka panjang.

Menurut Merson U. Sangalang dalam Tu'u (2004:78) faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik terdiri dari:

1. Faktor internal meliputi:
 - a. Faktor kecerdasan
 - b. Faktor bakat
 - c. Faktor minat dan perhatian
 - d. Faktor kesehatan

- e. Faktor cara belajar
2. Faktor eksternal meliputi:
- a. Faktor lingkungan keluarga
 - b. Faktor pergaulan
 - c. Faktor sekolah
 - d. Faktor sarana pendukung belajar

Dari berbagai macam faktor yang mempengaruhi siswa, penulis menitik beratkan pada kecerdasan. Hal ini berdasarkan yang tertulis di Solso “...*called higher-order forms of cognition—concept formation, reasoning, problem solving, and creativity, as well as memory and perception—are related to human intelligence.*” (2001:460). Dimana dalam faktor kecerdasan terdapat unsur ingatan. Faktor ingatan dalam hal ini hanya diambil dari sisi memori jangka pendek untuk ditingkatkan kapasitasnya. Dengan berdasarkan di dalam buku Solso (2001:465) tertulis “*STM is related to verbal components of intelligence*”. Diharapkan dengan meningkatkan kapasitas *short term memory* akan meningkatkan materi yang diingat dalam proses belajar.

Pandangan psikologi kuno, belajar ditafsirkan sebagai menghafal menurut Effendi & Praja dalam (Sobur, 2003:260). Oleh karena itu, belajar dilakukan semata-mata dengan menghafal. Hasil belajar ditandai dengan hafalnya seseorang tentang materi yang dipelajarinya. Bahwa antara belajar dan menghafal terdapat hubungan timbal balik memang benar. Namun, belajar dalam arti sesungguhnya, sebetulnya berbeda dengan menghafal. Menghafal merupakan sebagian dari

kegiatan belajar keseluruhan. Persamaannya adalah keduanya menyebabkan perubahan dalam diri individu. Perubahan dalam diri individu itu sendiri yang akan menyebabkan munculnya pemahaman tentang apa yang telah dipelajarinya.

Dengan demikian, jelas, antara proses-proses belajar dan ingatan terdapat hubungan erat. Tidak mungkin kita dapat mempelajari sesuatu tanpa tersangkutnya fungsi ingatan sebagai salah satu aspek atau fungsi psikis. Belajar tanpa memori, tanpa mengingat apa yang dipelajari, tidak akan ada artinya. Dengan belajar kita bermaksud mendapatkan sesuatu, ini tidak mungkin tanpa pertolongan ingatan. (Sobur, 2003:260-261) berpendapat bahwa ingatan yang kaya dan kuat sangat berjasa sekali dalam proses belajar.

Dalam *Taxonomy Bloom* oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956, disebutkan didalamnya adalah tujuan pendidikan yang dibagi menurut ranah kawasannya. Dari level terendah adalah pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Wikipedia). Dalam tahap kelas 5 ini peserta didik masuk dalam pengetahuan dan pemahaman. Definisi dari pengetahuan adalah Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dsb. Sebagai contoh, ketika diminta menjelaskan manajemen kualitas, orang yg berada di level ini bisa menguraikan dengan baik definisi dari kualitas, karakteristik produk yang berkualitas, standar kualitas minimum untuk produk, dsb (Wikipedia). Sedangkan definisi pemahaman adalah Dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dsb. Sebagai contoh, orang di level ini bisa memahami apa yg diuraikan dalam fish bone

diagram, pareto chart, dsb (Wikipedia). Sesuai dengan definisi sebelumnya maka jenjang kelas 5 sekolah dasar masih berada dalam 2 tahap pertama dari *taxonomy bloom*. Pengetahuan dan pemahaman memerlukan proses mengingat. Seseorang dapat memahami dan mengetahui sesuatu setelah dihubungkan dengan ingatannya terdahulu.

Jadi yang penulis dapatkan dari semua permasalahan adalah :

- a. Masih sulitnya siswa kelas 5 untuk menghafal dalam perkalian. Hal ini dikaitkan dengan pertanyaan dadakan yang dipakai guru mengajar pada saat tertentu yang ditanyakan pada siswa kelas 5.
- b. Masih adanya nilai yang rendah dibandingkan dengan rata-rata kelas. Yang dalam konteks lebih jauhnya berkaitan dengan ingatan. Ingatan jangka panjang dapat ditingkatkan dengan cara meningkatkan kemampuan ingatan jangka pendek.
- c. Rendahnya hasil mencongak yang biasanya dilakukan oleh guru setelah memberikan materi pelajaran. Hal ini dilakukan secara acak secara langsung setelah pemberian materi.

Kemudian bagaimana meningkatkan daya ingat anak-anak. Biasanya anak-anak menyukai belajar sambil bermain. Karena melalui bermain anak-anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain. Bila salah satu aspek tidak diberi kesempatan untuk berkembang, akan terjadi ketimpangan. Selain itu saat bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan

kebutuhan yang sudah melekat (*inherent*) dalam diri seorang anak. Dari sebuah penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa Bermain dapat dimanfaatkan sebagai sarana optimalisasi yang alami bagi proses perkembangan anak. Melalui bermain memungkinkan anak untuk membangun suatu pengetahuan baru, mengembangkan keterikatan sosial, mengembangkan kecakapan untuk mengatasi kesulitan, mengembangkan rasa memiliki kemampuan dan dapat mengembangkan motorik (Willy, 2006:3).

Bahkan metode bermain juga bermanfaat untuk meningkatkan memori anak (Tedjasaputra, 2001 : 38-50). Menurut Rubin, Fein, Vandenberg (1983) dan Smilansky (1968) dalam Tedjasaputra (1994:28), bermain dengan peraturan (*Games with Rules*), biasanya dilakukan oleh anak usia 6-11 tahun. Dengan dasar ini pula penulis menentukan subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas 5.

Melihat kembali permasalahan yang diatas, maka muncullah pertanyaan bagaimana meningkatkan daya ingat anak sekolah dasar. Begitu banyak metode yang intinya adalah meningkatkan daya ingat. Namun cara yang efektif bagi anak-anak adalah dengan cara menggabungkannya dengan konsep bermain. Mengacu pada metode "*Free Recall*" dan "*Rehearsal*" maka penulis menciptakan game yang bernama *java spy's card*. Dengan memanfaatkan permainan ini penulis mencoba untuk menggabungkannya dengan "*Free Recall*" dan "*Rehearsal*" yang menggunakan pengulangan dalam mengingatnya.

Java spy's card adalah sebuah permainan yang dalam prakteknya menggunakan 1 set kartu remi biasa yang cara bermainnya berbeda dari yang selama ini diketahui. Permainan *Java spy's card* ini mempunyai tujuan untuk

meningkatkan daya ingat siswa sekolah dasar kelas 5 sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengingat materi pelajaran saat proses belajar.

Berdasarkan yang telah penulis paparkan diatas, maka penelitian tentang pengaruh game java spy's card terhadap *short term memory* siswa sekolah dasar kelas 5 perlu untuk dilakukan.

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah yang ada pada saat ini adalah masih rendahnya tingkat menghafalkan setelah pemberian materi dari siswa sekolah dasar. Masalah yang riil adalah masih sedikitnya hafalan perkalian yang dapat dilakukan oleh seorang peserta didik. Ada pula nilai mencongak dari siswa yang lebih kecil dibandingkan dengan nilai rata-rata yang digunakan sebagai standar penilaian. Yang seharusnya peserta didik dalam hal ini adalah siswa mendapatkan nilai yang baik, namun kenyataan yang terjadi adalah nilai yang masih di bawah standar rata-rata kelas.

Fenomena itu membuat penulis ingin meningkatkan tingkat memori jangka pendek dari siswa itu sendiri dengan menggunakan game java spy's card. Sehingga dalam pelaksanaan proses belajar dapat membantu siswa untuk menghafal apa yang telah didupatkannya dari proses belajar. Dalam perkembangannya juga diharapkan berpengaruh dalam nilai harian ataupun ujian. Namun yang menjadi masalah adalah apakah dalam pelaksanaannya terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara pemberian *java spy's card* dengan memori jangka pendek siswa kelas 5 sekolah dasar. Dan selain itu bagaimana keduanya saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Hal lain yang

dapat menjadi suatu permasalahan adalah bagaimana adanya suatu kesinambungan antara kedua hal tersebut dapat terjadi baik dalam segi faktor pendukung, teori yang ada, dan lain sebagainya.

1.3.Batasan Masalah

Pembatasan masalah dari penelitian ini adalah upaya untuk membatasi permasalahan dengan jelas agar tidak menyimpang dari permasalahan sebenarnya. Pembatasan ini diperlukan agar pembahasan yang dilakukan dapat sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan mudah dipahami.

Pembatasan masalah tersebut akan diperjelas lagi sebagai berikut :

- a. *Java spy's card* dalam hal ini adalah sebuah permainan yang sangat mengandalkan memori jangka pendek dan spontanitas. Dalam penelitian ini permainan ini akan dilakukan tes pre (sebelum pemberian perlakuan eksperimen) dan post (setelah pemberian perlakuan eksperimen). Tes yang diberikan adalah tes tentang memori jangka pendek. Cara memberi tes seberapa besar pengaruh dari permainan adalah dengan cara pemberian tes yang mengandung segmen-segmen dalam permainan tersebut. Segmen-segmen tersebut adalah memori jangka pendek dan spontanitas.
- b. Subyek penelitian adalah siswa kelas 5 sekolah dasar yang berusia antara 6-11 tahun, karena pada usia ini siswa tersebut telah memasuki tahap operasional konkrit yang merupakan tahap pemikiran permulaan dalam teori belajar Piaget(Wikipedia). Selain itu jika dilihat melalui taksonomi

bloom maka seusia tersebut sedang menjalani fase pengetahuan dan pemahaman (Wikipedia).

- c. Kapasitas memori jangka pendek adalah ingatan yang ada dalam proses kognisi manusia yang menyimpan data atau ingatan untuk jangka pendek bukan untuk ingatan seumur hidup. Ingat dan konsentrasi adalah kunci untuk memaksimalkan kapasitas memori jangka pendek ini. Selain itu kapasitas memori jangka pendek akan mempengaruhi kemampuan dari kapasitas otak manusia. Dan juga bisa mempengaruhi memori jangka panjang.

1.4.Rumusan Masalah

Untuk memberikan kejelasan mengenai permasalahan yang akan diteliti maka diperlukan adanya suatu rumusan masalah dalam hal ini adalah : Apakah ada pengaruh pemberian *Java Spy's card* terhadap memori jangka pendek siswa sekolah dasar kelas 5 ?

1.5.Tujuan Penelitian

Tujuan dari eksperimen yang akan dilakukan adalah untuk membuktikan bahwa ada atau tidaknya suatu pengaruh atau hubungan antara pemberian *java spy's card* terhadap tingkat kapasitas memori jangka pendek siswa. Yang selanjutnya diharapkan juga menambah daya ingat dalam memori jangka panjang. Adanya suatu ide yang dapat menambah ketertarikan untuk meningkatkan kapasitas memori dan hasil yang akan didapatkan lebih maksimal dengan tingkat

memori yang lebih, yang kaitannya dengan prestasi belajar siswa tersebut. Sehingga untuk mata pelajaran yang memerlukan kecepatan menghafal akan lebih baik jika tingkat memori ditingkatkan. Tujuan lebih lanjut dari penerapan sistem ini adalah untuk meningkatkan prestasi peserta didik dalam kegiatan akademiknya.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan sumbangan teoritis yang berarti terhadap bidang psikologi pendidikan apabila setelah dibuktikan melalui penelitian ternyata memang ada pengaruh pemberian java spy's card terhadap tingkat kapasitas memori jangka pendek siswa maka penelitian ini dapat dijadikan masukan atau bahan referensi yang dapat digunakan sebagai salah satu variasi metode meningkatkan kapasitas memori jangka pendek. Dengan peningkatan kapasitas juga dapat mengakibatkan peningkatan prestasi karena memori yang disimpan lebih banyak daripada sebelum ditingkatkan. Karena dengan suasana yang menyenangkan, proses permainan akan lebih efektif, dan hasil yang ingin dicapai lebih maksimal.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai salah satu perbaikan sistem pembelajaran yang berhubungan dengan peningkatan

terhadap kapasitas memori siswa sekolah dasar kelas 5. Dengan peningkatan kapasitas tersebut dimaksudkan sebagai alat untuk dapat meningkatkan hasil nilai harian dan nilai ujian. Dan untuk kelanjutan dari subjek adalah mendapatkan nilai yang baik pada ujian nasional. Dan juga permainan ini bisa digunakan sebagai selingan dalam pola pengajaran yang masih konvensional. Dengan ada permainan maka siswa bisa lebih bersemangat dalam belajar.