

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan inklusi adalah Proses pembelajaran yang dirancang untuk mengatasi tantangan pendidikan bagi anak dengan kebutuhan khusus di sekolah umum atau reguler, serta memanfaatkan sumber daya yang tersedia untuk memberikan peluang bagi mereka dalam mempersiapkan kehidupan di masyarakat (Nurfadhillah S, dkk 2021: 14). Pendidikan inklusi ialah suatu strategi yang sangat vital dalam metode pendidikan modern, karena menekankan pentingnya akses pendidikan bagi semua anak, tanpa terkecuali. Ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009 Pasal 3 (1) seluruh siswa yang menunjukkan perbedaan fisik, emosi, mental, sosial, atau yang menyimpan bakat kecerdasan atau bakat luar biasa diizinkan untuk menerima pendidikan inklusif di lembaga pendidikan yang selaras dengan kebutuhan dan potensinya. Maka dalam konteks ini, setiap siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, diberikan kesempatan yang setara untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Siswa inklusi atau anak berkebutuhan khusus yakni anak yang secara fisik, psikologi, kognitif atau sosial terhambat berbeda dengan anak-anak lainnya untuk mencapai kebutuhan dan keahlian semaksimal mungkin, sama halnya dengan gangguan berbicara, cacat tubuh, retardasi mental dan gangguan emosional. Maka dari itu mereka memerlukan pelayanan pendidikan dan proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan mereka.

Proses pembelajaran dalam sekolah inklusi hampir sama dengan sekolah

umum lainnya. Hal yang membedakan yakni tiap kelas pada sekolah inklusi terdapat guru mitra atau *shadow teacher* dengan berfokus memandu peserta didik inklusi (Arriani, F., 2021). Pada proses belajar mengajar di sekolah inklusi, kurikulum dipergunakan terdapat dua jenis yakni modifikasi kurikulum sebagian dan modifikasi kurikulum keseluruhan (Prastiwi, Z., & Abduh, M. 2023: 672). Modifikasi yang dilakukan seperti modul ajar yang direvisi berdasarkan tingkat kemampuan anak. Siswa yang memiliki berkebutuhan khusus maka perlu melakukan modifikasi dan di desain yang berbeda dengan kurikulum siswa reguler untuk menyesuaikan dengan kebutuhannya, sementara siswa yang berada pada rentang kecerdasan normal atau reguler tidak diperlukan memodifikasi kurikulum. Prastiwi, Z., & Abduh, M. (2023: 672) mengemukakan bahwa penerapan belajar mengajar inklusi diterapkan dengan beberapa tahapan yakni, tahap pra-pembelajaran (pendahuluan), tahap penyampaian materi (kegiatan inti), dan penilaian hasil belajar (kegiatan penutup).

Kreativitas pada peserta didik inklusi di sekolah dasar merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan karena dapat membantu mereka mengatasi tantangan belajar dan mengekspresikan diri secara lebih optimal. Kreativitas memungkinkan siswa inklusi untuk menemukan berbagai cara alternatif dalam memahami materi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kreativitas siswa dapat dilatih sejak dini, salah satunya dengan melalui pendidikan. Menurut Sit, M. (2024: 41) Kreativitas yaitu kesiapan yang dipunyai individu agar merealisasikan suatu ide/produk baru sehingga memiliki nilai guna, dimana hasil dari ide atau produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya

perangkuman, tetapi mencakup dibentuk pola baru dan penggabungan informasi yang telah diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Dalam mengembangkan kreativitas ini, lingkungan belajar harus inklusif dan metode serta model pembelajaran yang diterapkan perlu disesuaikan dengan karakteristik masing-masing siswa. Model pembelajaran yang interaktif dan fleksibel, seperti seni, permainan, dan kegiatan berbasis proyek, dapat membantu siswa inklusi mengeksplorasi potensi kreatif mereka tanpa tekanan. Guru berperan penting dalam memberikan adaptasi dan bimbingan yang diperlukan, serta memastikan bahwa setiap aktivitas dapat diakses oleh seluruh siswa. Selain itu, suasana kelas yang positif dan mendukung, di mana siswa inklusi merasa dihargai dan diterima, akan mendorong mereka untuk lebih berani bereksperimen dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, kreativitas siswa inklusi dapat berkembang secara holistik, mendukung kemandirian, rasa percaya diri, serta kemampuan mereka untuk beradaptasi dan berpikir secara inovatif dalam menghadapi berbagai situasi belajar di sekolah.

Pembelajaran matematika lazimnya dikategorikan sebagai proses yang kaku, monoton, bahkan kurang menarik terhadap siswa. Bellaiano, R., dkk. (2024: 139) memaparkan sejumlah peserta didik merasa bahwa materi matematika hanya berkaitan dengan rumus-rumus dan perhitungan yang membingungkan, sehingga menimbulkan persepsi negatif dan mengurangi motivasi belajar mereka, pandangan ini pada akhirnya mengakibatkan rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa dalam kelas serta terbatasnya ruang mengasah kreativitas. Maka, matematika sangat perlu untuk pembelajaran bahwa matematika dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Sebagai akibatnya, perlu tersedianya

inovasi dalam metode dan model pembelajaran yang mampu mengubah paradigma pembelajaran matematika menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran *Games Based Learning (GBL)*.

Model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* merupakan model terobosan berinovasi pada dunia pendidikan yang menggabungkan pemrosesan pembelajaran dengan bermain (Arrahman, T., dkk. 2024: 84). Melalui model ini, pembelajaran matematika dapat dikemas dalam bentuk permainan yang mengintegrasikan unsur kompetisi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dengan begitu, siswa tidak lagi hanya terpaku pada hafalan dan penerapan rumus, tetapi mereka juga diajak untuk berpikir kritis, kreatif, serta lebih antusias dalam memecahkan persoalan yang diberikan. Model pembelajaran *GBL* menyuguhkan ruang untuk para peserta didik untuk mengeksaminasi pikiran baru, guna tercipta strategi, dan berkolaborasi dengan teman-teman sekelasnya, sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis dan berpusat pada siswa. Inovasi ini sangat penting diterapkan, terutama dalam konteks pembelajaran matematika di SD, agar mampu memfasilitasi perkembangan kemampuan kognitif dan afektif siswa secara seimbang.

Melalui penerapan model *GBL*, siswa diajak untuk terlibat secara langsung dalam permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga mampu merangsang kreativitas dan dalam proses pembelajaran matematika, serta kemampuan mereka dalam berpikir secara analitis. *GBL* berperan penting dalam menghadirkan skenario pembelajaran yang menantang dan memotivasi siswa untuk mencari solusi inovatif terhadap permasalahan yang disajikan dalam

permainan. Misalnya, dengan memanfaatkan permainan berbasis angka atau logika, siswa dapat berlatih mengeksplorasi berbagai cara penyelesaian masalah, mengembangkan strategi, dan melihat satu permasalahan dari berbagai sudut pandang. Proses ini bukan hanya melatih proses kognitif peserta didik, melainkan juga mengasah keterampilan berpikir kreatif yang sangat diperlukan dalam aktivitas harian.

Dengan kata lain, *GBL* juga memungkinkan peserta didik untuk membuat keputusan secara mandiri, belajar dari kesalahan, dan bereksperimen dengan ide-ide baru tanpa takut gagal, karena keadaan pada proses pembelajaran yang tercipta lebih terbuka dan menyenangkan. Dengan demikian, *GBL* tidak hanya berperan sebagai model untuk memahami konsep-konsep matematika, akan tetapi, sebagai sarana untuk menumbuhkan kreativitas siswa secara holistik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan potensi individu secara optimal, sehingga siswa dapat menjadi pribadi yang inovatif, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan berbagai tantangan di masa depan. Menurut Paulina, C., dkk. (2023) penggunaan model pembelajaran *GBL* turut berkontribusi dalam upaya mereduksi stigma negatif yang melekat pada matematika sebagai disiplin ilmu yang kompleks dan menjemukan sehingga mengubah menjadi lingkungan belajar yang menyenangkan. Peserta didik merasakan sendiri bahwa pembelajaran matematika dapat membangkitkan minat dan keyakinan diri yang kuat. Hal ini akan memotivasi siswa untuk berinvestasi lebih banyak dalam pembelajaran dan menyenangkan untuk belajar matematika terutama pada siswa inklusi.

Salah satu sekolah dasar yang menerapkan pendidikan inklusi yakni SD

Negeri 131/I Kota Baru. SD Negeri 131/I Kota Baru melaksanakan pembelajaran yang berbeda dengan sekolah dasar lainnya, Sekolah dasar ini menyelenggarakan dan menerima siswa yang memiliki berkebutuhan khusus. SDN 131/I Kota baru melaksanakan proses pembelajaran yang baik dan inovatif, memberikan fasilitas *shadow teacher* (guru pendamping) kelas untuk membantu siswa inklusi pada saat belajar mengajar.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara pada tanggal 13 September 2024 yang penulis lakukan secara langsung di SD Negeri 131/IV Kota Jambi, ibu EW selaku wali kelas IV B, mengatakan “Saya tertarik menggunakan model *Game Based Learning* atau model *GBL* ini karena menurut saya dengan model ini membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami dengan disertai dengan bermain, terutama bagi siswa berkebutuhan khusus, sehingga pada saat kegiatan belajar mereka lebih aktif, senang, dan mudah memahami konsep matematika yang abstrak, jadi model ini tidak hanya tertuju pada siswa inklusi saja tetapi dapat diserap dan dirasakan oleh siswa yang normal lainnya. saya memilih permainan dengan aturan sederhana agar mudah diikuti oleh seluruh peserta didik baik peserta didik normal maupun peserta didik inklusi, bahkan terbukti bermanfaat dalam menumbuhkan kemandirian, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta pola pikir terbuka dalam memecahkan masalah walaupun tetap didampingi oleh guru *shadow* nya”.

Berdasarkan observasi langsung di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Baru, suasana belajar tampak hidup dan interaktif. Interaksi antara guru dan siswa, termasuk siswa inklusi terjalin dengan baik. Ibu EW selaku wali kelas IV B terlihat memberikan perhatian yang profesional kepada setiap siswa, dengan

sesekali memberikan instruksi atau bantuan secara individual kepada siswa inklusi RA, EA, AG, dan MF sesuai dengan kebutuhan mereka. Kehadiran *shadow teacher* juga memberikan dukungan signifikan, terlihat mendampingi siswa berkebutuhan khusus selama proses pembelajaran, memastikan mereka tetap fokus dan terlibat dalam aktivitas yang berlangsung.

Di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi ini terdapat jumlah siswa keseluruhannya yaitu 33 anak. Didalam 33 siswa terdapat 4 orang siswa yang spesial atau memiliki kebutuhan khusus diantaranya yaitu, RA memiliki jenis kebutuhan khusus *autis*, EA memiliki jenis kebutuhan khusus IQ rendah atau *slow learning*, AG memiliki jenis kebutuhan khusus *HD/hyperactive*, dan MF memiliki jenis kebutuhan khusus *autis*.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) di SDN 131/IV Kota Jambi pada kelas IV B telah berjalan optimal dengan penggunaan media dan model yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang mendukung siswa inklusi saat pelaksanaan pembelajaran yaitu model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*, yang mana keunggulan pada model pembelajaran ini menggabungkan gaya belajar siswa disertai bermain dan belajar dengan begitu pengalaman belajar dengan unsur menyenangkan. Para siswa secara umum menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, terutama saat model *Game Based Learning (GBL)* diterapkan dalam mata pelajaran matematika. Terlihat adanya kolaborasi dan interaksi positif antar siswa, baik reguler maupun inklusi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan melalui permainan. Semua siswa berpartisipasi aktif sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kondisi kelas secara fisik tertata rapi dan kondusif untuk belajar, dengan materi pembelajaran yang relevan dan menarik.

Sejalan dengan itu wali kelas IV B SDN 131/IV Kota Jambi mengimplementasikan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* pada mata pelajaran Matematika dengan bertujuan Penggunaan *GBL* dalam pembelajaran menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam partisipasi siswa. Indikatornya meliputi penuntasan tugas-tugas yang diberikan, termasuk kuis dan lembar kerja, serta efisiensi waktu pengerjaan. Observasi ini mengarah pada kesimpulan bahwa *GBL* berkontribusi pada peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Mengacu pada uraian latar belakang di atas, oleh karena itu peneliti memutuskan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penerapan Model *GBL* Dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa Inklusi Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi”. Penelitian ini dipandang penting untuk mengungkap bagaimana analisis pemanfaatan model *GBL* dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi, khususnya pada mata pelajaran matematika di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam mengenai pemanfaatan model *GBL* yang digunakan guru dalam merancang suasana pembelajaran yang kreatif, serta tantangan yang mereka hadapi dalam proses tersebut.

Dengan mengkaji analisis pemanfaatan model *GBL* dalam konteks inklusi ini, diharapkan penelitian ini turut berkontribusi bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih inklusif bahkan inovatif di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran matematika. Hal ini akan mendukung tercapainya pendidikan yang adil dan merata bagi semua anak, tanpa memandang perbedaan kemampuan atau latar belakang mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *GBL* dalam menumbuhkan kreativitas belajar siswa inklusi pada mata pelajaran matematika oleh guru di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi?
2. Bagaimana kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *GBL* di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *GBL* dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi.
2. Menganalisis kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *GBL* di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam penelitian ini adalah dapat memberikan dampak yang baik terhadap lembaga khususnya komponen yang ada didalamnya, sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi

siswa inklusi dengan meningkatkan kreativitas belajar mereka dalam mata pelajaran matematika. Dengan pemanfaatan model pembelajaran *GBL* yang lebih optimal dan strategi pembelajaran yang sesuai, diharapkan peserta didik inklusi akan lebih mudah memahami konsep matematika dan merasa lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri dan kreatif.

2. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini memberikan wawasan bagi guru tentang pentingnya menumbuhkan kreativitas siswa inklusi, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Guru dapat memahami strategi-strategi pembelajaran yang lebih efektif dan mengetahui cara mengatasi tantangan yang muncul dalam pembelajaran inklusi. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menghadapi beragam karakteristik siswa inklusi.

3. Manfaat bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan program pendidikan inklusi yang lebih baik. Sekolah dapat memperkuat sistem dukungan bagi siswa inklusi dan memperbaiki kebijakan serta fasilitas yang mendukung proses pembelajaran yang lebih inklusif dan kreatif, sehingga melakukan optimalisasi lingkungan pembelajaran untuk menunjang perkembangan akademis seluruh peserta didik.

4. Manfaat bagi Penulis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti atau penulis dalam memperluas pemahaman mengenai pendidikan inklusi dan pemanfaatan model pembelajaran *GBL* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Selain itu, penelitian ini juga menjadi pengalaman berharga dalam melaksanakan studi kualitatif, yang dapat memperkaya keterampilan peneliti dalam melakukan penelitian serupa di masa mendatang.