

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan dan kemunduran suatu negara sangat tergantung dalam kemajuan pendidikan. Jika kita melihat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menerangkan bahwa pendidikan diselenggarakan secara sadar dan terarah untuk mewujudkan pembelajaran yang mengembangkan potensi peserta didik agar mempunyai kepribadian religious, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia dan ketrampilan. Proses pembelajaran sebagai aktivitas pendidikan dalam bentuk yang paling sederhana selalu melibatkan siswa dan guru. Dalam proses pembelajaran kedua belah pihak akan saling berkomunikasi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pengelolaan proses pembelajaran yang baik berarti seorang guru harus mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang menarik, kreatif, kondusif, serta menyenangkan seorang guru harus melaksanakan tugas profesional seorang guru yaitu menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tak berarti menjadi bermakna (Fauzi & Mustika, 2022).

Menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan semakin canggihnya teknologi pada abad 21, perlu adanya kompetensi pembelajaran untuk mengimbangi hal tersebut. (Arwanda, dkk, 2020) berpendapat pembelajaran abad 21 peserta didik harus memiliki kompetensi 4C (*critical thinking and problem solving, creativity, collaborative, and communication*) sehingga pendidik harus menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk dapat menciptakan kompetensi itu. Oleh hal tersebut, peserta didik harus memiliki kemampuan pemahaman konsep yang didapat dalam proses pembelajaran.

Pemahaman terhadap suatu konsep sangat penting, karena itu jika siswa menguasai konsep suatu materi, maka siswa akan lebih mudah untuk memahami konsep materi selanjutnya. Selain itu, siswa yang menguasai konsep dapat mengidentifikasi dan mengerjakan soal baru yang lebih bervariasi. Pemahaman konsep yang baik dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang baik pula (Mas'ud Zein 2019).

Pemahaman konsep yang dimiliki siswa berpengaruh terhadap penguasaan materi yang diberikan. Penguasaan materi diukur dengan kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal juga merupakan komponen dalam melakukan evaluasi program pembelajaran di sekolah. Kriteria ketuntasan minimal digunakan sebagai patokan dalam evaluasi pembelajaran yang dilakukan.

Agar pemahaman konsep siswa dapat berkembang diperlukan tahapan pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Ada tiga tahapan dalam kegiatan inti pembelajaran pencapaian konsep yaitu, penyajian data dan identifikasi konsep, pengujian pencapaian konsep dan analisis strategi berpikir (Joice, Weil dan Calhoun dalam Ratumanan 2015:137). Pemahaman konsep siswa SD dipengaruhi oleh faktor internal (seperti kecerdasan, minat, motivasi, dan kondisi fisik) dan faktor eksternal (seperti metode mengajar guru, media pembelajaran, lingkungan keluarga dan sekolah, serta ketersediaan sarana dan prasarana). Guru perlu menggunakan metode yang menarik, memberikan kesempatan siswa untuk menemukan sendiri konsep, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa (Fefti Puji Lestari, dkk 2021). Menurut Bruner untuk mempermudah pemahaman konsep, pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa.

IPS di sekolah pada dasarnya bertujuan mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik (*good citizenship*). Sebagai warga negara yang baik, peserta didik harus

menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitude and values*) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi maupun sosial serta dapat mengambil keputusan untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat di tingkat lokal, regional, maupun global. Pembelajaran IPS harus mampu memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang berorientasi pada aktivitas belajar peserta didik. Pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPS di tingkat SD memiliki peran yang penting dalam memahami dan mengaplikasikan pengetahuan IPS dalam kehidupan sehari-hari (Ferawati, dkk 2023).

Tujuan pendidikan IPS menurut Gross dalam Al Muchtar (2021) adalah mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam masyarakat yang demokratis. Dalam bentuk pengetahuan ini menggabungkan 7 proses 2 kognitif, antara lain: menafsirkan (*interpreting*), mengidentifikasi (*exemplifying*), mengklasifikasi (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi/merumuskan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), serta menjelaskan (*explaining*), (Anderson dan Krathwohl dalam Gunawan, dkk, 2016).

Penelitian ini dilakukan di SDN Pangengudang, alasan peneliti memilih sekolah dasar ini karena peneliti pernah melakukan Magang 3 di sekolah ini, sehingga peneliti mengetahui bagaimana karakter siswa, pada saat peneliti melaksanakan Magang 3 peneliti menemukan kekurangan mengenai pemahaman konsep siswa kelas V. Pemahaman siswa dalam menerapkan suatu konsep dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Permasalahan tersebut dikarenakan siswa kurang minat terhadap pembelajaran, sehingga kurang memahami konsep yang diberikan.

Berikut hasil analisis soal studi pendahuluan sesuai dengan indikator pemahaman konsep, siswa dalam mengerjakan soal kemampuan pemahaman konsep.

**Tabel 1.1** Data Pemahaman Konsep Siswa

No	Indikator	VA	VB	Rata-rata
1	Menafsirkan	41,25%	38,75%	40%
2	Mengidentifikasi	47,5%	40%	43,75%
3	Mengklasifikasi	45%	37,5%	41,25%
4	Meringkas	38,75%	36,25%	37,5%
5	Menarik inferens	42,5%	40%	41,25%
6	Membandingkan	43,75%	38,75%	41,25%
7	Menjelaskan	41,25%	38,75%	40%
	Rata-rata	42,86%	38,57%	40,71%

Berdasarkan hasil data soal pemahaman konsep diatas yang telah diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman konsep siswa kelas VA sebesar 42,86% sedangkan kelas VB sebesar 38,57%. Pemahaman siswa dalam menerapkan suatu konsep dalam pembelajaran kurang maksimal. Permasalahan tersebut dikarenakan siswa kurang minat terhadap pembelajaran, sehingga kurang memahami konsep yang diberikan.

Permasalahan tersebut diperoleh dengan adanya bukti dari hasil wawancara tak terstruktur mengenai permasalahan pemahaman konsep siswa sebagai berikut :

Terkait rendahnya pemahaman konsep pada siswa, apa yang menjadi penyebab rendahnya pemahaman konsep siswa?, hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas V SDN Pangengudang mengatakan bahwa:

*“permasalahan tersebut dikarenakan siswa kurang minat terhadap pembelajaran, sehingga kurang memahami konsep yang diberikan.”*

Untuk itu bagaimana cara ibu untuk mengantisipasi permasalahan tersebut?

*“harus lebih matang lagi untuk menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi.”*

Data angket proses pembelajaran siswa kelas V SDN Pangengudang, dalam angket berisi pernyataan mengenai model pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Berikut rincian rata-rata dari angket siswa kelas V SDN Pangengudang.

**Tabel 1.2** Data Angket Kepuasan Pembelajaran

Kelas	Indikator	
	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran
VA	47%	48%
VB	42%	44%
Jumlah	89%	92%
Rata-rata	44,5%	46%

Berdasarkan data angket diatas diketahui bahwa rata-rata pada siswa kelas VA dan VB pada pernyataan model pembelajaran sebesar 44,5% dan media pembelajaran sebesar 46%.

Permasalahan tersebut diperoleh dengan adanya bukti dari hasil wawancara tak terstruktur mengenai model pembelajaran dan media yang digunakan sebagai berikut :

Terkait model apa yang sering digunakan selama ini dalam proses pembelajaran? Penerapan model berbasis game apakah sudah pernah digunakan?, hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas V SDN Pangengudang mengatakan bahwa:

*“model ceramah yang sering saya gunakan, menurut saya efektif dalam penyampaian informasi mengenai materi yang akan diajarkan. Terkait model berbasis game, saya belum pernah menggunakannya karena mungkin waktu yang terbatas.”*

Terkait metode media apakah yang sering digunakan selama ini dalam proses pembelajaran berlangsung?

*“media yang sering digunakan guru gunakan adalah LCD, media yang tersedia di lingkungan kelas, metode ceramah menggunakan power point.”*

Oleh karena itu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan semangat dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

*Game Based Learning* mengacu pada permainan yang sebenarnya di dalam kelas untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar. Pada *game based learning* guru dapat

menggunakan video game untuk menarik dan memotivasi siswa. *Gamification* mengacu pada penggunaan elemen desain game ke dalam konteks non game. Simulasi adalah cara di mana siswa dapat melakukan eksperimen, memvariasikan variabel input, mengamati dan merefleksikan hasilnya (Ramdhan dan Ujaja, 2021).

Model pembelajaran *game based learning* sangat jarang atau bahkan tidak pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara tak terstruktur dengan guru kelas V SDN Pangengudang, model pembelajaran yang biasa digunakan adalah model pembelajaran konvensional. Model *game based learning* jarang digunakan karena membutuhkan waktu yang lama. Selain model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran juga mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Media adalah alat yang digunakan dalam pendidikan karena sebagai sarana penyalur pesan dan informasi dari sumber aslinya kepada audiens yang dituju (Mahnun 2012). Penggabungan media pembelajaran ke dalam kelas telah terbukti mempermudah proses pengajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang diberikan guna mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud (Surayya 2012). Penggunaan media dalam pendidikan dapat mempersingkat proses pendidikan dan mempersingkat waktu belajar. Salah satu contoh media pembelajaran adalah dadu cerita. Untuk bermain dadu cerita kita harus membuat papan soal yang berisi tentang materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Untuk cara penggunaan media ini adalah siswa melemparkan dadu kemudian dilihat dadu yang didapatkan nomor berapa, kemudian siswa harus menjawab setiap soal pada papan dadu sesuai dengan nomor yang didapatkan.

Sehingga pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media dadu cerita untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

## 1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep dengan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media dadu cerita siswa sekolah dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media dadu cerita terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar?

## 1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media dadu cerita siswa sekolah dasar.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media dadu cerita terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

## 1.3 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis.

Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi sebuah informasi yang berguna bagi sekolah dan guru. Sehingga nantinya dapat menjadi sumber referensi peneliti lain serta menambah pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media dadu cerita terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

## 1.4.2 Manfaat Praktis

### 1.4.2.1 Bagi Guru

1. Sebagai sarana pendidikan alternatif.
2. Mendapatkan media pembelajaran yang lebih beragam untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.
3. Mendapatkan inovasi cara belajar yang inovatif menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media dadu cerita .

### 1.4.2.2 Bagi Siswa

1. Dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media dadu cerita dapat meningkatkan pemahaman kosep di sekolah.
2. Dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media dadu cerita siswa mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran.

### 1.4.2.3 Bagi Sekolah

1. Memperoleh media pembelajaran yang baru untuk diterapkan disekolah.
2. Memberikan dorongan kepada sekolah dalam mengembangkan pembelajaran inovatif, khususnya untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

### 1.4.2.4 Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dalam melaksanakan penelitian model *Game Based Learning* berbantuan media dadu cerita untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.