

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Indonesia dikenal luas sebagai negara kepulauan yang kaya akan keberagaman budaya. Dari sabang hingga merauke, setiap daerah memiliki warisan budaya yang unik dan khas, tercermin dalam Bahasa, adat istiadat, seni, kepercayaan, hingga cara hidup masyarakatnya. Keberagaman ini bukanlah sekedar fakta geografis atau demografis, melainkan sebuah anugerah sekaligus pondasi identitas bangsa yang telah diwariskan secara turun-temurun. Memahami dan menghargai keberagaman budaya menjadi krusial dalam membangun masyarakat yang harmonis, toleran, dan saling menghormati ditengah dinamika global. Laporan ini akan mengulas secara mendalam berbagai aspek keberagaman budaya di Indonesia, mengeksplorasi pentingnya pelestarian, tantangan yang dihadapi, serta strategi yang dapat diterapkan untuk memperkuat rasa persatuan dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika.

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas, dan proses pembelajaran menjadi inti dari upaya tersebut. Di era digital yang berkembang pesat ini, metode pembelajaran konvensional seringkali dihadapkan pada tantangan untuk mempertahankan minat dan motivasi belajar peserta didik, terutama di jenjang Sekolah Dasar. Siswa kelas IV, yang berada dalam fase perkembangan kognitif menuju operasional konkret, membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan agar konsep-konsep abstrak dapat terserap dengan baik.

Salah satu materi esensial yang harus dipahami oleh siswa kelas IV adalah keberagaman budaya. Indonesia, dengan kekayaan suku, adat istiadat, bahasa, dan agama, menuntut pemahaman yang mendalam tentang toleransi, rasa hormat, dan penghargaan terhadap perbedaan. Namun, pembelajaran tentang keberagaman budaya seringkali disampaikan secara monoton melalui ceramah atau membaca buku, yang berpotensi menyebabkan kejenuhan dan kurangnya pemahaman yang komprehensif. Akibatnya, siswa mungkin tidak sepenuhnya

menghayati pentingnya keberagaman dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

Menyikapi tantangan ini, inovasi dalam model pembelajaran menjadi krusial. Model Game-Based Learning (GBL) menawarkan solusi yang menjanjikan. GBL adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Dengan mengaplikasikan "Tabu Bedah" pada materi keberagaman budaya, siswa didorong untuk berpikir kreatif, berkomunikasi efektif, dan secara aktif menggali serta menghubungkan informasi tentang budaya-budaya yang ada di Indonesia. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup, menghilangkan kebosanan, dan memicu interaksi antar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Game-Based Learning Berbantuan Media Tabu Bedah Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Pepedan." Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam efektivitas GBL dengan media Tabu Bedah dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya keberagaman budaya, serta mengidentifikasi sejauh mana inovasi ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan di SDN Pepedan.

Pada tingkat Satuan Pendidikan Dasar Mata Pelajaran IPS disesuaikan dengan tingkatannya, baik itu kelas rendah (kelas I, kelas II, dan kelas III) maupun kelas tinggi (kelas IV, kelas V, dan kelas VI). Hal ini dapat dilihat dari banyaknya macam materi yang dibagi ke dalam enam tingkatan kelas di SD. Salah satu tingkatannya adalah pada mata pelajaran IPS. Pemahaman IPS yang kuat sebagai landasan utama dalam menyelesaikan permasalahan IPS. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai ulangan tengah semester siswa dapat diketahui bahwa pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah. Hasil belajar IPS siswa sekitar 25 % siswa yang masuk kategori tuntas, dan 75% masuk kategori tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih rendah. Di antara pengaruh rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS adalah guru yang masih menerapkan pembelajaran konvensional, yaitu lebih banyak menggunakan metode

ceramah, hal tersebut menyebabkan pembelajaran IPS terhadap siswa menjadi rendah, dan kurangnya fasilitas media pembelajaran siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran IPS.

Hasil ulangan harian IPS menunjukkan siswa kelas IV di SD Negeri Pepedan Kecamatan Moga kabupaten Pemalang nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya 67,75 sedangkan KKM di SD Negeri Pepedan ini adalah 70,00. Siswa menganggap bahwa materi pelajaran IPS tersebut sulit, sehingga banyak siswa yang minat dan motivasi belajarnya kurang. Hal ini dapat dilihat pada saat siswa menerima materi pelajaran, mereka cenderung ribut, mengobrol dengan teman, malahun, menggambar, sehingga banyak dari mereka kurang memahami materi yang diberikan guru.

Materi pelajaran yang bersifat konseptual seringkali sulit divisualisasikan oleh siswa, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memfasilitasi interaksi sosial antar siswa, serta menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan efektif. Menurut Khaerunnisa dan Aqwal (2020) bahwa Sejatinya model pembelajaran adalah mayoritas kebiasaan perilaku dalam proses pembelajaran yang dirancang untuk meraih target pencapaian belajar tertentu. Menurut Hidayah dan Purwanti (2022) menyatakan bahwa rasa percaya diri anak saat mengikuti proses belajar, dapat diperkaya dengan menerapkan model pembelajaran.

Menurut Anderson dan Krathwohl (2010:106-114). Pemahaman konsep adalah kemampuan kognitif yang lebih tinggi dari sekadar mengingat. Indikator pemahaman konsep ini dapat dijabarkan ke dalam beberapa kemampuan yang spesifik, yaitu:

- a. **Kemampuan Menginterpretasi (Interpreting)** : Kemampuan ini mengukur sejauh mana seseorang dapat mengubah atau menerjemahkan informasi dari satu bentuk ke bentuk lain. **Indikator:** Mengubah kata-kata menjadi gambar atau bagan, memparafrasekan teks, atau menyimpulkan inti dari sebuah argumen.
- b. **Kemampuan Memberi Contoh (Exemplifying)** :Kemampuan ini adalah untuk memberikan contoh spesifik atau ilustrasi dari suatu konsep atau prinsip umum.

**Indikator:** Mengidentifikasi contoh-contoh yang relevan untuk sebuah teori atau model, atau membuat contoh baru yang sesuai dengan konsep yang dipelajari.

- c. **Kemampuan Mengklasifikasi (Classifying)** :Kemampuan ini mengukur bagaimana seseorang dapat mengelompokkan objek atau ide ke dalam kategori-kategori yang relevan. **Indikator:** Menentukan apakah suatu kasus atau contoh termasuk dalam kategori tertentu, atau mengelompokkan berbagai konsep ke dalam kelompok yang lebih besar.
- d. **Kemampuan Meringkas (Summarizing)** : Kemampuan ini adalah untuk mengambil poin-poin utama dari suatu materi dan menyajikannya secara ringkas, menunjukkan pemahaman atas inti dari informasi tersebut. **Indikator:** Menulis ringkasan singkat dari sebuah teks, atau mengidentifikasi gagasan utama dalam sebuah paragraf.
- e. **Kemampuan Menyimpulkan (Inferring)** : Kemampuan ini mengukur sejauh mana seseorang dapat menarik kesimpulan logis atau deduksi dari informasi yang diberikan. **Indikator:** Menarik kesimpulan berdasarkan data, menemukan pola dalam serangkaian informasi, atau meramalkan hasil dari suatu situasi.
- f. **Kemampuan Membandingkan (Comparing)** : Kemampuan ini adalah untuk mendeteksi kesamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, ide, atau konsep. **Indikator:** Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan, membuat perbandingan dengan menggunakan analogi, atau membuat tabel perbandingan.
- g. **Kemampuan Menjelaskan (Explaining)** : Kemampuan ini mengacu pada kemampuan untuk membangun hubungan sebab-akibat dalam suatu konsep.

**Indikator:** Menjelaskan alasan di balik suatu fenomena, atau membuat model sebab-akibat dari suatu proses.

Ketujuh indikator ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep tidak hanya tentang mengingat fakta, tetapi juga tentang kemampuan untuk **memanipulasi, menghubungkan, dan menerapkan** informasi tersebut dalam berbagai cara. Penelitian ini mengkaji penerapan game based learning berbantuan media tabu bedah terhadap peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa kelas IV SDN Pepedan

## 2. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

### a. Lingkup pengabdian

Sebagai guru kelas dan wali kelas di SD Negeri Pepedan, ruang lingkup pengabdian mencakup berbagai aspek yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memberdayakan bagi siswa. Tanggung jawab tidak hanya terbatas pada menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga membimbing dan membina karakter siswa. Berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan potensi akademik, sosial, dan emosional mereka. Selain itu, juga menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua siswa untuk mendukung perkembangan mereka di rumah. Dalam menjalankan tugas sebagai guru kelas, merancang dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan interaktif, serta mengevaluasi kemajuan belajar siswa secara berkala. Sebagai wali kelas, juga bertanggung jawab atas pengelolaan administrasi kelas, menciptakan suasana kelas yang kondusif, serta menangani berbagai permasalahan siswa. Serta menjadi penghubung antara sekolah dengan orang tua siswa dalam menyampaikan informasi terkait perkembangan siswa.

Selain tugas-tugas tersebut aktif terlibat dalam kegiatan pengembangan diri dan berkolaborasi dengan rekan guru lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri Pepedan. Saya percaya bahwa dengan kerja keras, dedikasi, dan inovasi, kami dapat memberikan pendidikan yang terbaik bagi generasi penerus bangsa.

### b. Pengembangan inovasi.

Inovasi ini bertujuan untuk membuat pembelajaran konsep keberagaman budaya menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa kelas IV SDN Pepedan. Dengan memanfaatkan media "Taman Budaya Keberagaman Daerah" yang divisualisasikan dalam bentuk permainan, siswa akan diajak menjelajahi dan memahami berbagai aspek keberagaman budaya di Indonesia.

#### 1) Konsep Utama Permainan

Permainan ini akan berkonsep petualangan di sebuah "Taman Budaya Keberagaman Daerah" virtual. Setiap daerah di Indonesia akan direpresentasikan sebagai area atau *level* yang berbeda dalam taman tersebut. Di setiap area, siswa akan menemukan informasi dan tantangan terkait budaya daerah tersebut.

## 2) Fitur-Fitur Permainan

- a) Peta Interaktif Taman Budaya: Sebuah peta besar yang menampilkan berbagai pulau dan provinsi di Indonesia. Setiap pulau/provinsi bisa diklik untuk masuk ke area budayanya.
- b) Modul Eksplorasi Budaya:
  - Rumah Adat: Informasi visual dan deskripsi singkat tentang rumah adat.
  - Pakaian Adat: Informasi visual dan deskripsi singkat tentang pakaian adat.
  - Makanan Khas: Informasi visual dan deskripsi singkat tentang makanan khas.
  - Kesenian Tradisional (Tari/Musik/Lagu Daerah): Video singkat atau rekaman audio.
  - Bahasa Daerah: Contoh kata atau frasa sederhana.
- c) Misi dan Tantangan:
  - Tebak Gambar/Suara: Siswa harus menebak objek budaya berdasarkan gambar atau suara yang diberikan.
  - Jodohkan Pasangan: Siswa harus menjodohkan gambar budaya dengan nama daerah asalnya.
  - Cerita Interaktif: Siswa diminta membuat cerita singkat berdasarkan elemen budaya yang mereka temukan.
  - Mini Game: Permainan sederhana yang melibatkan pengenalan pola atau memori terkait budaya.
  - Mode Kolaborasi (Opsional): Siswa bisa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan misi tertentu.

## 3) Implementasi di Kelas

- a) Pengenalan: Guru memperkenalkan konsep "Taman Budaya Keberagaman Daerah" dan tujuan permainan.
- b) Sesi Bermain: Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil atau bermain secara individu menggunakan papan Keberagaman Budaya “TABU BEDAH”

- c) Bimbingan Guru: Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing siswa jika mengalami kesulitan, dan memberikan penguatan konsep.
  - d) Diskusi Pasca-Game: Setelah sesi bermain, guru memimpin diskusi untuk merefleksikan apa yang telah dipelajari siswa, mengklarifikasi miskonsepsi, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.
  - e) Proyek Akhir: Siswa bisa diminta membuat presentasi singkat tentang daerah favorit mereka yang mereka pelajari dari permainan, atau membuat poster keberagaman budaya.
- 4) Manfaat Inovasi
- a) Peningkatan Motivasi Belajar: Format permainan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.
  - b) Pemahaman Konseptual yang Mendalam: Interaksi langsung dengan elemen budaya membantu siswa memahami konsep secara konkret.
  - c) Retensi Informasi yang Lebih Baik: Pengalaman bermain yang imersif meningkatkan daya ingat siswa.
  - d) Pengembangan Keterampilan: Melatih kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi (jika ada mode kolaborasi).
  - e) Penanaman Nilai Toleransi dan Penghargaan: Siswa secara tidak langsung belajar untuk menghargai perbedaan budaya.
- 5) Tantangan dan Solusi
- a) Keterbatasan Perangkat: Jika perangkat terbatas, bisa digunakan model stasiun belajar di mana siswa bergantian menggunakan perangkat. Atau, permainan bisa didesain untuk dimainkan secara berkelompok dengan satu perangkat.
  - b) Desain Konten yang Menarik: Membutuhkan tim pengembang atau guru dengan kreativitas tinggi untuk mendesain visual, audio, dan misi yang menarik.
  - c) Evaluasi: Selain dari poin dalam game, guru perlu mengembangkan rubrik evaluasi yang lebih komprehensif untuk mengukur pemahaman siswa.

### 3. Tujuan Tugas Akhir

#### a. Tujuan Umum:

Mengetahui efektifitas Penerapan Model Game-Based Learning Berbantuan Media Tabu Bedah Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Pepedan

#### b. Tujuan Khusus:

Menganalisis pemahaman konsep siswa setelah menggunakan model pembelajaran Model Game-Based Learning Berbantuan Media Tabu Bedah.

### 4. Manfaat Tugas Akhir

Setiap tugas akhir tentu dibuat bukan hanya untuk menggugurkan kewajiban akademik. Di balik setiap halaman, ada harapan — agar karya ini bisa memberi arti bagi dunia pendidikan, bagi guru, bagi anak-anak, dan juga bagi penulisnya sendiri. Inovasi pembelajaran **Game Budaya Nusantara** yang berbasis permainan dan media taman budaya ini bukan sekadar proyek belajar. Ia lahir dari kegelisahan seorang guru yang ingin membuat pembelajaran lebih hidup, lebih bermakna.

Berikut beberapa Manfaat Tugas Akhir :

- a. Bagi Universitas : Melalui penelitian yang dilakukan, mahasiswa dapat mengidentifikasi masalah, menguji hipotesis, dan menemukan solusi yang belum pernah ada sebelumnya. Temuan-temuan ini berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik dalam skala nasional maupun global. Universitas dapat mengelola dan memanfaatkan hasil-hasil penelitian ini untuk kemajuan riset internal atau kolaborasi dengan pihak eksternal.
- b. Bagi Sekolah : kegiatan ini bisa menjadi bagian dari gerakan menciptakan lingkungan belajar yang lebih ramah, inklusif, dan penuh nilai karakter. Taman budaya mini yang dibuat bersama-sama bisa menjadi simbol bahwa sekolah adalah tempat tumbuhnya rasa toleransi dan cinta tanah air.
- c. Bagi Penulis : tugas akhir ini adalah perjalanan. Sebuah proses belajar bukan hanya tentang teori dan metode, tetapi juga tentang empati — bagaimana melihat anak-anak belajar dengan senyum dan antusiasme adalah hadiah

terbaik dari semua usaha ini. Semoga tulisan ini bisa menjadi bekal dan inspirasi bagi calon guru lainnya untuk terus berinovasi, sekecil apa pun langkahnya.