

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu di antara cara untuk mengembangkan potensi dalam diri seseorang supaya potensi tersebut dapat berkembang dan memberikan manfaat dalam perjalanan kehidupannya. Proses pendidikan tidak hanya sekedar penyampaian ilmu pengetahuan saja, proses pendidikan memuat penyampaian dan pengaplikasian nilai-nilai keteladanan, menciptakan suatu kondisi di mana seseorang diarahkan dan didorong untuk mampu mengembangkan segala potensi di dalam dirinya agar lebih optimal (Abidin, 2019). Pendidikan memiliki pengaruh yang besar bagi kualitas pembangunan suatu negara. Mutu pendidikan yang bagus akan menghasilkan generasi penerus yang unggul. Hal tersebut akan mendorong pesatnya pembangunan suatu negara. Maka dari itu, sangat jelas bahwa hakikat dari pendidikan adalah membangun manusia untuk dapat menggali seluruh potensi yang pada dirinya serta mampu mengimplementasikan dalam kehidupan nyata baik pada lingkup lingkungan lokal sampai global (Harwanti & Rumiati, 2021). Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memuat isi bahwasannya pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan kondisi belajar yang mendorong siswa untuk berperan aktif agar dapat mengembangkan tiga hal penting dalam dirinya yaitu nilai spiritual, nilai sosial, dan pengendalian diri yang baik.

Mata pembelajaran IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang bermaksud untuk membimbing setiap siswa menjadi pribadi yang mampu untuk mengembangkan segala kependaiannya serta mengaplikasikan nilai, sikap, dan keterampilan-keterampilan lain yang berhubungan dengan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (See, 2022). Dalam Permendiknas No. 20 Tahun Republik Indonesia Tahun 2006 tercantum beberapa tujuan dari pembelajaran IPS yakni pengenalan terhadap konsep

dasar tentang manusia dan lingkungan; mendorong siswa agar mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi; mempunyai kepekaan terhadap nilai-nilai sosial serta kemanusiaan; mengasah keterampilan siswa untuk mampu berpikir kritis dan logis sehingga nantinya siswa dapat memecahkan masalah sosial; serta mempunyai kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, serta mampu berkompetisi pada kondisi masyarakat yang bersifat majemuk.

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, muatan dari materi pembelajaran IPS dikemukakan oleh Ahmad Susanto (2014:25) berisikan fakta, konsep, peristiwa, generalisasi dari nilai dan isu yang erat kaitannya dengan nilai-nilai kebangsaan, perjuangan, peradaban dan budaya. a) Fakta, fakta merupakan sebuah data nyata tentang suatu kejadian, benda, orang, ataupun hal-hal lain yang erat keterhubungannya dengan kehidupan. Dalam pembelajaran IPS terutama pada jenjang sekolah dasar, fakta yang disajikan hendaklah bersifat konkret agar mudah dipahami oleh siswa. b) Konsep, konsep merujuk kepada pemberian nama terhadap sesuatu yang bersifat kolektif. Salah satu contoh konsep pada pembelajaran IPS materi sejarah meliputi: kolonialisme, nasionalisme, tradisi, dll. c) Generalisasi, generalisasi merupakan gabungan dari sejumlah konsep yang saling terkait satu dengan lainnya. Tandaling (dalam Putra et al., 2022) mengemukakan bahwa tahapan awal yang penting dikuasai oleh siswa adalah kemampuan untuk memahami suatu materi dengan baik agar selanjutnya siswa mampu mengkomunikasikan serta memberi interpretasi atas materi yang ia pelajari. Pemahaman terhadap konsep dasar dapat memudahkan dalam menguasai keterampilan berpikir lainnya. memaparkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk memahami konsep tentang fenomena kehidupan sehari-hari kemudian ditautkan dengan konsep dari pengalaman yang telah mereka punya sebelumnya. Keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh faktor pemahaman konsep siswa. Secara sederhananya, penekanan pola pembelajaran IPS berfokus pada unsur pembekalan pemahaman, penerapan nilai-moral, serta keterampilan-keterampilan yang berkaitan dengan kehidupan sosial.

Karakteristik pembelajaran IPS yang baik dikemukakan oleh Stahl (dalam Ahmad Susanto, 2014:37) adalah seorang guru mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif melibatkan keikutsertaan siswa pada proses pembelajaran agar siswa mampu berpikir reflektif dan membuat suatu keputusan. Siswa didorong agar mampu membentuk pengetahuannya sendiri dibantu dengan bimbingan yang bersifat konstruktivis oleh guru. Sejalan dengan yang dipaparkan oleh Sapriya (dalam Widiarti et al., 2022) bahwa siswa harus membangun pengetahuannya sendiri melalui suatu proses pembelajaran yang bersifat mengarahkan, membimbing, serta mempermudah siswa dalam menguasai sejumlah konsep mata pelajaran. Dengan demikian, proses belajar mengajar dalam pembelajaran IPS tidak hanya terpaku pada menghafal materi dari sumber buku bacaan saja, tetapi dituntut untuk ikut serta aktif dalam proses pembelajaran siswa supaya siswa mendapatkan suatu pengalaman yang bermakna bagi dirinya.

Demi terciptanya pembelajaran aktif, peran guru tidak hanya sebatas memberikan bacaan, menjelaskan, menulis materi kemudian menginstruksikan siswa untuk menjawab soal saja, tetapi guru harus melibatkan siswa ke dalam proses pembelajaran yang kelak akan memberi dampak positif pada pemahaman serta hasil belajar siswa (Setiyaningsih & Wiryanto, 2022). Guru harus mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi suatu pembelajaran dengan baik (Widyanto & Wahyuni, 2020). Dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran, terdapat beberapa komponen penting, di antaranya ada guru, siswa, tujuan pembelajaran; bahan/materi pembelajaran; susunan kegiatan tersebut meliputi pembukaan, inti, dan penutup; metode, alat atau media, dan evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran menjadi satu di antara faktor pendukung guru untuk memperlancar interaksi di antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa lainnya untuk mengoptimalkan proses pembelajaran (Adisel et al., 2022).

Pengembangan suatu media pembelajaran dapat bermanfaat bagi siswa ketika proses pembelajaran berlangsung supaya siswa lebih mudah untuk memahami substansi pembelajaran yang dipaparkan oleh guru (Nurrita, 2018). Demikian pula dengan apa yang dikemukakan oleh Anwar (dalam

Hendiyani et al., 2023) bahwasannya dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran tidak hanya memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi namun juga dapat membantu siswa memahami materi. Sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi hal krusial yang harus dilakukan oleh guru. Terdapat bermacam-macam klasifikasi media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran salah satu di antaranya adalah dengan media permainan. Hamalik (2016) dalam Titik & Susilowibowo (2021) mengemukakan bahwa variasi dalam teknik dan proses belajar seperti dengan menggunakan alat permainan dapat membuat kondisi belajar yang lebih menyenangkan. Maka dari itu, penggunaan media dapat membantu guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran secara lebih efektif juga efisien.

Pada realita pelaksanaan pembelajaran, guru tentunya menemui banyak halangan serta rintangan. Tidak sedikit permasalahan yang ditemukan oleh guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Permasalahan yang sering ditemukan pada pembelajaran IPS terutama ruang lingkup materi sejarah menurut Zulhaida & Zuhri (2020), di antaranya: 1) Pembelajaran sejarah yang terlalu kompleks, 2) Sejarah sulit untuk dihubungkan ke dalam kehidupan siswa sehingga materi sejarah dianggap sukar dipahami oleh siswa, 3) Materi pembelajaran sejarah yang banyak tidak sebanding dengan waktu pembelajarannya yang sedikit, 4) Kurang jelasnya hubungan sejarah dengan ilmu lain yang termuat dalam mata pelajaran IPS, 5) Pengetahuan guru IPS yang terbatas, 6) Pembelajaran menuntut siswa untuk menghafal bukan fokus untuk memahami materi. Permasalahan-permasalahan tersebut bila tidak diatasi dengan baik oleh guru akan mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa. Widiarti et al., (2022) memaparkan bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang dipilih kurang bervariasi dan rendahnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi faktor penyebab timbulnya kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehubungan dengan hal itu, Latifah (2017) memaparkan bahwa siswa sekolah dasar masih tergolong dalam fase operasional konkret yang mana guru harus dapat menyesuaikan kegiatan pembelajaran yang lebih variatif salah satunya

dengan penggunaan media yang dapat mendukung siswa memperoleh pemahaman dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti didapatkan permasalahan kurangnya pemahaman siswa terhadap pelajaran IPS terutama pada materi sejarah Indonesia. Hal tersebut tercermin dari hasil belajar siswa. Kegiatan belajar didominasi dengan menulis materi dan mengerjakan soal. Sehingga pembelajaran dirasa kurang memberikan makna yang baru bagi siswa. Selain itu, guru merasa kesulitan memilih media pembelajaran yang sesuai untuk membantunya menyampaikan materi IPS terutama pada materi yang berkaitan dengan sejarah.

Berlandaskan pada paparan di atas, peneliti berfokus melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ludo Berbasis *Active Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Masa Penjajahan”. Pemilihan media pembelajaran jenis permainan menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung senang dengan bermain. Kegiatan bermain dan anak adalah suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (Setiyaningsih & Wiryanto, 2022). Alasan dipilihnya permainan ludo ini karena permainan ini termasuk dalam satu di antara permainan tradisional yang telah dikenal oleh masyarakat dari berbagai usia. Permainan ludo memberikan rasa senang terhadap para pemainnya serta aturan yang harus diikuti tidak terlalu rumit dan mudah dipahami oleh siswa (Lestari & Iswendi, 2021). Desain dari papan permainan ludo disesuaikan dengan memuat materi pembelajaran. Permainan ludo yang akan dikembangkan oleh peneliti memiliki perbedaan dari penelitian sebelumnya, yaitu pada penyajian kartu pertanyaan dalam permainan ludo tidak hanya berisikan soal dalam bentuk essay saja. Peneliti mencoba menggunakan jenis soal lainnya terutama yang mendorong siswa untuk banyak berdiskusi dengan siswa lainnya dalam menjawab. Contohnya menyusun *puzzle* gambar tokoh perjuangan Indonesia, menebak suatu nama peristiwa dari petunjuk berbentuk *word puzzle*, menyusun kotak *timeline* sejarah, TTS sederhana, cari kata, serta soal dengan tipe *true false*

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berlandaskan pada paparan dari latar belakang, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan kajian dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media permainan ludo berbasis *active learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi masa penjajahan?
2. Bagaimana hasil uji validasi media permainan ludo berbasis *active learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi masa penjajahan?
3. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi masa penjajahan setelah penggunaan media permainan ludo?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui rancangan desain pengembangan media permainan ludo berbasis *active learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi masa penjajahan
2. Mengetahui kelayakan dari media permainan ludo berbasis *active learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi masa penjajahan
3. Mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep siswa setelah penerapan media permainan ludo

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
Hadirnya media permainan ludo ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep mata Pelajaran IPS materi masa penjajahan dengan mudah.
2. Bagi guru
Hadirnya media permainan ludo ini dapat menjadi satu diantara pendorong guru untuk mengembangkan lebih luas kreativitasnya membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk menunjang pembelajaran.
3. Bagi Sekolah

Media permainan ludo ini dapat menjadi salah satu pendorong untuk mengembangkan media pembelajaran yang beragam.

4. Bagi Peneliti

Peneliti menambah pengetahuan baru berkenaan media pembelajaran sehingga dapat memilih serta mempersiapkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk dipakai dalam pembelajaran.