

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang mengkaji berkenaan dengan peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Maharani & Wandini, 2023, hlm. 116). Sejalan dengan pernyataan Moeljono (dalam Febriani, 2021, hlm. 63) yang menyatakan bahwa IPS ialah bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan berdasarkan isi materi dari cabang-cabang ilmu sosial, diantaranya: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, budaya, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial. Dalam bidang IPS di sekolah dasar terdapat dua elemen capaian pembelajaran, salah satunya yaitu elemen pemahaman IPAS. Materi yang terdapat pada elemen pemahaman IPAS salah satunya adalah materi keragaman budaya.

Berdasarkan capaian pembelajaran khususnya pada fase B, siswa dituntut untuk dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan upaya pelestariannya. Selain itu, menurut Maharani dkk. (2023, hlm. 1838) pada materi keragaman budaya siswa harus memiliki pemahaman yang baik, sehingga siswa mampu memaparkan keragaman budaya yang ada di Indonesia beserta daerah asalnya. Selaras dengan pernyataan Andikasari (2022, hlm. 112) bahwa IPS membutuhkan porsi yang banyak dalam aspek pemahaman, hal itu dapat dilihat dari materi IPS khususnya pada materi keragaman budaya yang juga berisikan fakta, konsep dan generalisasi. Hal ini juga sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS di mana siswa perlu memiliki kemampuan tentang konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, menguasai kemampuan dasar untuk berpikir kritis dan logis, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial dalam kehidupan sosial (Widiyanto, 2020 hlm. 10). Maka dapat disimpulkan, bahwa pemahaman konsep menjadi hal yang penting untuk dikaji, agar

siswa mampu mengaplikasikan pemahaman yang telah mereka kuasai dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Bloom (dalam Widiyanto, 2020 hlm. 15) pemahaman konsep adalah kemampuan dalam menyerap suatu materi yang diberikan, mampu menginterpretasi dan mampu mengaplikasikannya dengan baik. Sejalan dengan hal tersebut, Mahmud (2020, hlm. 52) juga menegaskan bahwa pemahaman konsep memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dimana siswa diharapkan mampu memahami atau mengartikan kembali segala konsep yang sesuai dengan kemampuannya. Sundari & Andriana (2018, hlm. 110) juga mengemukakan bahwa pemahaman konsep tidak hanya menuntut siswa untuk sekedar tahu, namun siswa dituntut pula agar dapat mengetahui, menguasai, memahami, dan menangkap makna dari konsep yang telah diajarkan hingga siswa mampu pada taraf memanfaatkan apa yang telah mereka pahami. Ada beberapa indikator pemahaman konsep, yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan (Anderson & Krathwohl dalam Andikasari dkk., 2022, hlm. 114). Maka dapat disimpulkan, bahwa pemahaman konsep pada materi keragaman budaya dapat dikatakan baik apabila seluruh indikator tersebut tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di salah satu SD Negeri yang berada di Kecamatan Coblong menunjukkan pemahaman konsep tersebut masih rendah. Beliau menyampaikan, salah satu hal yang dapat terlihat yaitu ketika guru meminta siswa untuk menjelaskan apa yang dimaksud dengan budaya dan apa saja contoh keragaman budaya yang ada di Indonesia, namun hanya sebagian siswa saja yang mampu menjawabnya. Berdasarkan studi dokumentasi hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS, hanya sebanyak 37% yang mencapai nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Selain itu, dari hasil tes diagnostik awal yang dilakukan peneliti diperoleh data bahwa dari tujuh indikator pemahaman konsep hanya dua indikator yang

sudah muncul, yaitu indikator mencontohkan dan membandingkan. Pada indikator mencontohkan terlihat ketika siswa mampu memberikan contoh makanan khas yang berada di daerahnya masing-masing dengan benar. Contohnya siswa yang berasal dari daerah Jawa Barat, mereka mampu menyebutkan makanan khas daerah tersebut seperti surabi, combro, batagor dan sebagainya. Kemudian pada indikator membandingkan terlihat ketika siswa mampu membandingkan bagaimana cara memainkan alat musik tradisional. Contohnya gendang merupakan alat musik yang dipukul, suling merupakan alat musik yang ditiup sedangkan kecapi merupakan alat musik yang dipetik. Namun, pada indikator lainnya siswa masih mengalami kekeliruan dalam menyelesaikan soal. Seperti indikator menjelaskan, Sebagian siswa belum mampu menjelaskan pengertian dari budaya itu sendiri. Contohnya, mereka hanya menyebutkan makanan-makanan daerahnya saja tanpa menjelaskan apa yang dimaksud dengan budaya. Pada indikator mengklasifikasikan, siswa diminta mengklasifikasikan rumah adat yang berasal dari pulau Sumatera. Namun, sebagian siswa malah menuliskan seluruh nama rumah adat yang ada pada soal tersebut. Pada indikator menafsirkan, disajikan gambar toleransi antar umat beragama. Siswa diminta untuk memberikan penafsirannya mengenai gambar yang telah disajikan. Namun, sebagian siswa masih banyak yang mengosongkan jawabannya. Selanjutnya pada indikator menyimpulkan, terlihat ketika siswa masih diam dan tidak berani untuk menyampaikan kesimpulannya. Didukung dengan hasil penelitian Mahmud (2020, hlm. 52) yang menyatakan bahwa pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah, hal itu nampak ketika guru meminta siswa untuk menjelaskan, menyebutkan contoh, mengelompokkan, dan juga mengambil kesimpulan kebanyakan siswa masih diam dan ragu untuk mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan hasil observasi, rendahnya pemahaman konsep yang telah disebutkan sebelumnya disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut yaitu kurangnya variasi media pembelajaran yang mampu

meningkatkan keaktifan siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Media yang digunakan guru sebenarnya sudah cukup baik dengan penggunaan media berupa video pembelajaran. Hanya saja, penggunaan video pembelajaran masih kurang mendorong aktivitas siswa dalam berinteraksi baik antar individu maupun kelompok. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif dan mengakibatkan tidak semua materi dapat diserap oleh siswa dengan baik, sehingga pemahaman konsep siswa pun menjadi rendah untuk materi keragaman budaya. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hendi (2019, hlm. 194) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang kurang beragam, dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Maka dari itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan dilaksanakannya pengembangan media pembelajaran.

Menurut Puspitasari (2020, hlm. 76) guru sebagai fasilitator di dalam kelas, harus mampu menentukan media, metode dan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat menumbuhkan atau menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Macam-macam media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu media elektronik, media cetak, dan media gambar permainan seperti *board game* (Jihan dkk., 2019, hlm. 107-108). Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *board game*. *Board game* merupakan suatu permainan yang diciptakan melalui media nyata yaitu papan *game* yang dibuka di atas meja dan permainan ini banyak terjadi interaksi baik dari pemain atau komponen papan permainan tersebut (Wulandari & Purba, 2021, hlm. 164). Permainan *board game* umumnya harus dimainkan oleh lebih dari 1 orang, sehingga dapat melatih aspek psikomotorik, kognitif, emosional, moral, seni, dan juga bahasa (Sugianto dkk., 2015, hlm. 3). Salah satu permainan *board game* yang biasa dimainkan adalah permainan ludo (Lestari dkk., 2023, hlm. 577). Permainan ludo adalah permainan papan yang dapat dimainkan oleh dua sampai empat orang dengan menggunakan sebuah dadu dan bidak sebagai

alat permainannya, setiap pemain berusaha menjadi yang tercepat agar mencapai titik tengah yang merupakan tujuan akhir dari permainan ludo (Marhadi, 2019, hlm. 22). Dalam hal kepentingan pembelajaran, permainan ludo ini dapat dikembangkan dengan berbagai variasi sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan materi yang akan dikaji. Didukung pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Hendi (2019, hlm. 203) yang menyatakan bahwa pemahaman konsep siswa kelas IV pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran ludo *word game* meningkat pada setiap siklusnya. Maka, media ludo dirasa cocok karena selain mampu menarik antusias siswa, permainan ludo juga dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam hal ini permainan ludo akan dikembangkan pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia.

Permainan ludo yang akan dikembangkan oleh peneliti berbeda dengan permainan ludo yang sudah ada sebelumnya. Ludo yang akan dikembangkan peneliti bernama DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya). Terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang telah ada, diantaranya (1) permainan ludo bermuatan materi IPS mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia, (2) menggunakan QR *code* yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dan dapat diakses baik oleh guru maupun siswa, (3) memiliki papan *reward* sehingga siswa dapat termotivasi untuk bersaing dalam menjawab setiap pertanyaan dengan benar. (4) menggunakan *spinner* sebagai bagian dari permainannya.

Adapun model pembelajaran yang dapat diterapkan agar pembelajaran tidak monoton dan mampu mendorong siswa dalam meningkatkan pemahaman, cara berfikir, serta keaktifan siswa saat belajar salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (Yolanda, 2023, hlm. 407-408). Menurut Slavin (dalam Harianja dkk., 2022, hlm. 99) tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu: 1) Presentasi di kelas, 2) Belajar tim, 3) Turnamen, dan 4) Rekognisi tim. Pada tahapan

belajar dalam tim akan muncul interaksi dalam kelompok yang dapat melatih siswa untuk belajar menemukan konsep dan bekerja sama serta saling menularkan pemahaman yang telah didapat kepada teman-temannya (Rahmat dkk., 2018, hlm. 243). Kegiatan pembelajaran seperti inilah yang mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga pemahaman mengenai konsep yang telah mereka peroleh dapat membekas lebih lama dibenak siswa. Sejalan dengan pernyataan Inajati (2023, hlm. 6) bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pemahaman konsep siswa dapat dibangun, hal tersebut berdasar pada teori Vygotsky yang mengungkapkan pemahaman konseptual anak dapat diperoleh melalui kegiatan interaksi, baik interaksi antar individu maupun kelompok. Didukung pula oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas IV sekolah dasar (Nurjanah dkk., 2012, hlm 5). Maka dari itu, peneliti akan mengombinasikan media permainan ludo dengan model pembelajaran TGT.

Berdasarkan uraian di atas, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa di sekolah dasar, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul, “Pengembangan Media Dokuya (Ludo Suku dan Budaya) berbasis TGT untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar”. Harapannya media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru dengan sebaik mungkin dalam kegiatan belajar mengajar serta menjadi stimulus bagi siswa dalam membantu memahami konsep materi keragaman budaya di Indonesia.

2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana pengembangan media DOKUYA (ludo suku dan budaya) berbasis TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar?

2. Rumusan Masalah Khusus

- 1) Bagaimanakah desain awal media DOKUYA berbasis TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar?
- 2) Bagaimanakah hasil validasi media DOKUYA berbasis TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar?
- 3) Bagaimanakah hasil akhir media DOKUYA berbasis TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar?
- 4) Bagaimanakah peningkatan pemahaman konsep IPS siswa setelah digunakan media DOKUYA berbasis TGT?

3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah peneliti rumuskan, maka tujuan peneliti melakukan pengembangan ini adalah:

1. Tujuan Penelitian Umum

Mendeskripsikan pengembangan media DOKUYA (ludo suku dan budaya) berbasis TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- 1) Mendeskripsikan desain awal media DOKUYA berbasis TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar.
- 2) Mendeskripsikan hasil validasi media DOKUYA berbasis TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar.
- 3) Mendeskripsikan hasil akhir media DOKUYA berbasis TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar.
- 4) Mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep siswa setelah digunakan media DOKUYA berbasis TGT.

4.1 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi tenaga pendidik di bidang media pembelajaran tentang

kemampuan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar melalui media DOKUYA berbasis TGT.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Menarik perhatian siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS dan dapat membantu peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPS siswa.

b. Bagi guru

Sebagai rujukan bagi guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan perbaikan pembelajaran dalam segi proses dan hasil belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media DOKUYA berbasis TGT dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar.