

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang mendukung kemajuan negara, terutama di era industri 5.0 dan globalisasi. Pemanfaatan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari menjadi bukti bahwa hal tersebut telah memasuki era globalisasi dan industri 5.0. Sinaga & Firmansyah (2024, hlm. 2) menyatakan bahwa paradigma pendidikan tradisional telah tergantikan oleh pendekatan berbasis teknologi. Transformasi digital ini mendorong peserta didik untuk membangun fleksibilitas dan pemahaman konsep yang kuat. Sejalan dengan hal tersebut, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menekankan perlunya memberikan dukungan kepada peserta didik agar mereka dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki, mencakup kemampuan berpikir (kognitif), sikap dan emosi (afektif), serta keterampilan fisik (psikomotorik).

Pemahaman konsep membantu peserta didik untuk membangun pemikiran kritis, pemecahan masalah, penalaran, koneksi dan keterampilan komunikasi di sekolah (Setiani dkk., 2022, hlm. 2287). Rofiq dkk. (2024, hlm. 35) juga menegaskan bahwa pemahaman konsep yang mendalam sangat diperlukan untuk peserta didik, karena memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengetahuan baru dan menerapkannya secara efektif dalam berbagai situasi di kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu bidang studi yang mendukung peserta didik dalam membangun pemahaman konsep.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan peserta didik tentang fenomena sosial dan alam, tetapi juga membantu mereka memahami benda mati, makhluk hidup, dan hubungan manusia dengan lingkungannya (Rahmayati & Prastowo, 2023, hlm.18). Selain itu, pembelajaran IPAS dirancang untuk mengembangkan minat dan rasa ingin tahu, keterampilan inkuiri, serta membantu peserta didik dalam memahami diri dan lingkungannya (Susanto & Airlanda, 2023, hlm. 3647). Dalam prosesnya,

pembelajaran IPAS juga harus berfokus pada pengembangan pemahaman konsep peserta didik, sehingga selain mengingat mereka juga dapat menghubungkan dan menggunakan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam berbagai situasi. Sugih dkk. (2023, hlm. 560) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS dapat membantu anak belajar dengan memicu keingintahuan mereka tentang fenomena yang ada di sekitar. Dengan demikian, pembelajaran IPAS yang ideal harus dapat membangun pemahaman konsep yang mendalam agar peserta didik mampu menghubungkan teori dengan situasi kehidupan nyata serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.

Dalam kondisi ideal, pemahaman konsep melibatkan lebih dari sekadar kemampuan mengingat fakta, melainkan juga memahami makna yang lebih dalam, melihat hubungan antar konsep, serta mampu menerapkannya dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Wulan dkk. (2021, hlm. 84) menegaskan bahwa pemahaman konsep merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran, karena tanpa pemahaman yang baik, peserta didik akan menghadapi kendala dalam menyelesaikan permasalahan di tahap pembelajaran berikutnya. Radiusman (2020, hlm. 4) juga mengungkapkan bahwa individu dengan pemahaman konsep yang baik tidak sekadar mampu menghafal informasi, tetapi juga dapat memberikan contoh, membuat perbandingan, menjelaskan konsep, menarik kesimpulan, hingga menyelesaikan berbagai persoalan yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Dengan kata lain, pemahaman konsep yang ideal memungkinkan peserta didik untuk menggunakan pengetahuannya secara fleksibel, baik dalam situasi akademik maupun keseharian.

Meskipun demikian, keadaan di lapangan memperlihatkan bahwa pemahaman konsep IPAS peserta didik pada materi keragaman budaya masih belum optimal. Banyak peserta didik yang keterampilan pemahamannya masih kurang, yang mana hal itu berdampak pada pencapaian nilai akademis mereka (Adeliawati dkk., 2020, hlm. 7). Penelitian Amelia dkk. (2023, hlm. 24) menemukan bahwa peserta didik sering kesulitan mengenali berbagai aspek budaya, seperti adat istiadat, makanan, pakaian, dan tarian lokal. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik, penggunaan model dan metode

pembelajaran yang monoton, serta keterbatasan pengetahuan peserta didik mengenai kebudayaan lokal. Lebih lanjut, penelitian Sari dkk. (2022, hlm. 3) mengungkapkan bahwa peserta didik menghadapi kesukaran dalam memahami konsep keanekaragaman suku bangsa dan budaya, khususnya dalam mengenali bentuk-bentuk keragaman di lingkungan sekitar serta memberikan contoh perilaku menghargai keragaman tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung, diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep keragaman budaya. Saat diminta menjelaskan materi tersebut, sebagian besar peserta didik hanya mampu menyebutkan contoh-contoh umum, seperti nama pakaian adat atau jenis tarian daerah, tanpa mampu menguraikan makna atau ciri khas yang terkandung di dalamnya. Peserta didik juga belum mampu mengelompokkan bentuk-bentuk keragaman budaya ke dalam kategori yang tepat, serta belum bisa menafsirkan informasi yang mereka terima secara mendalam. Selain itu, ketika ditanya mengenai penyebab keragaman budaya di Indonesia, hanya sebagian kecil peserta didik yang dapat menyimpulkan jawabannya dengan tepat. Situasi ini mencerminkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami konsep secara utuh, khususnya dalam menafsirkan informasi, mengklasifikasikan bentuk-bentuk keragaman budaya, menjelaskan maknanya, serta menyimpulkan faktor-faktor penyebab yang melatarbelakanginya.

Permasalahan tersebut terjadi karena minimnya ragam model dan media pembelajaran yang dipakai. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran seringkali langsung dilakukan di kelas tanpa melalui tahap persiapan, yang memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan awal mengenai materi yang akan dipelajari. Kenyataannya, tahap membaca dan menjawab pertanyaan sebelum belajar, dapat memberi peserta didik gambaran umum tentang materi yang dipelajari di kelas. Dengan demikian, anak-anak dapat memahami topik yang lebih mendalam di kemudian hari. Hasanuddin (2020, hlm. 230—231) menjelaskan bahwa pengetahuan awal sangat penting untuk pengajaran dan pembelajaran, karena dapat membantu peserta didik menguasai ilmu baru dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Ketidaksiapan peserta didik pada proses pembelajaran diantaranya dipengaruhi oleh tidak adanya tahap membaca dan menjawab pertanyaan pra-pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai. Pada saat peserta didik tidak diberi kesempatan untuk memahami materi secara mandiri sebelum belajar, mereka biasanya mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep baru dengan pengetahuan yang sudah mereka kuasai sebelumnya. Hal tersebut membuat proses belajar menjadi kurang aktif dan efisien. Santika dkk. (2022, hlm. 5) mengungkapkan bahwa peserta didik yang kesiapan belajarnya kurang memadai umumnya kesulitan memahami materi dan memperoleh prestasi yang rendah.

Permasalahan lain juga ditemukan pada saat proses pembelajaran, yaitu penggunaan teknologi yang terbatas sebagai alat pencari informasi. Pemanfaatan teknologi yang terbatas mengakibatkan rendahnya keterlibatan peserta didik kurang secara aktif dalam proses diskusi kelompok. Saputri dkk. (2023, hlm. 1288) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran seharusnya tidak sebatas sebagai media penyampaian informasi, namun juga harus mampu mendorong interaksi dan keterlibatan aktif peserta didik. Mereka menemukan bahwa pengembangan soal evaluasi menggunakan *game Wordwall* berdampak pada peningkatan rasa disiplin dan tanggung jawab peserta didik, dimana hal tersebut merupakan salah satu indikator keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Merujuk pada permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, diperlukan suatu upaya untuk menjembatani kesenjangan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami konsep tersebut daripada sekadar menghafalnya. Dengan demikian, penelitian ini mengusulkan penerapan model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) yang dipadukan dengan bantuan *game* interaktif sebagai alternatif solusi untuk membantu peserta didik dalam memperkuat pemahaman konsep IPAS, khususnya pada materi keragaman budaya. Model pembelajaran *RADEC* yang dikembangkan oleh Sopandi (2017) menitikberatkan pada lima tahapan, yaitu membaca, menjawab, berdiskusi, menjelaskan, dan menciptakan. Melalui tahapan-tahapan ini, diharapkan pemahaman konsep IPAS peserta didik dapat meningkat secara lebih efektif.

Apriansah dkk. (2024, hlm. 53) menunjukkan bahwa model *RADEC* terbukti berkontribusi secara signifikan dalam memperkuat pemahaman konsep peserta didik. Hal ini karena setiap tahapan dalam model tersebut disusun untuk memfasilitasi peserta didik dalam membangun pengetahuan secara bertahap dan terstruktur. Pada tahap membaca dan menjawab, peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuan awalnya, sehingga memiliki kesiapan belajar yang lebih optimal sebelum memasuki diskusi kelompok. Satria & Sopandi (2019, hlm. 2) juga menyatakan bahwa peserta didik dapat membangun pemahaman konsep, karakter, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan abad ke-21 melalui model *RADEC*.

Namun, agar tahapan diskusi dan verifikasi pemahaman dalam *RADEC* lebih optimal, penelitian ini memanfaatkan *game* interaktif sebagai media pendukung. Premana dkk. (2022, hlm. 67) menemukan bahwa penggunaan *game* dalam proses belajar dapat meningkatkan keterlibatan dan perhatian peserta didik, sehingga mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam mengeksplorasi konsep yang dipelajari. Studi penelitian Rauf dkk. (2024, hlm. 1) juga memperlihatkan bahwa *game* interaktif berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, karena *game* interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berorientasi pada eksplorasi konsep. Selain itu, Aini & Rulviana (2023, hlm. 1038) menemukan bahwa penggunaan *game* interaktif berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar sekaligus pemahaman konsep IPS peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis *game* dapat menjadi strategi yang efektif untuk memperkuat pemahaman konsep dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya, peneliti tertarik untuk menguji pengaruh model *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) berbantuan *game* interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS materi keragaman budaya pada peserta didik fase B. Maka dari itu, penelitian ini mengangkat judul “Pengaruh Model *RADEC* Berbantuan *Game* Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Materi Keragaman Budaya pada Peserta Didik Fase B”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada penjabaran di latar belakang, maka rumusan masalah yang hendak ditelaah berupa “Apakah Model *RADEC* Berbantuan *Game* Interaktif Berpengaruh Signifikan dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Materi Keragaman Budaya pada Peserta Didik Fase B?”.

Dengan demikian, merujuk pada rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, pertanyaan penelitian yang diajukan dalam studi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pemahaman konsep IPAS peserta didik sebelum menggunakan model *RADEC* berbantuan *game* interaktif?
2. Bagaimanakah pemahaman konsep IPAS peserta didik setelah menggunakan model *RADEC* berbantuan *game* interaktif?
3. Bagaimanakah model *RADEC* berbantuan *game* interaktif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang dijabarkan sebelumnya, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *RADEC* berbantuan *game* interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS materi keragaman budaya pada peserta didik fase B. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk menjelaskan:

1. Pemahaman konsep IPAS peserta didik sebelum menggunakan model *RADEC* berbantuan *game* interaktif.
2. Pemahaman konsep IPAS peserta didik setelah menggunakan model *RADEC* berbantuan *game* interaktif.
3. Pengaruh model *RADEC* berbantuan *game* interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Karya ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk berbagai pihak, baik dari sisi teoretis maupun praktis, dengan rincian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, temuan penelitian diharapkan dapat memperkaya wawasan dan menjadi referensi tambahan terkait penerapan model pembelajaran *RADEC* berbantuan *game* interaktif dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi keragaman budaya, khususnya bagi peserta didik fase B.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak, diantaranya:

a. Manfaat bagi guru

Kajian ilmiah ini dapat berfungsi sebagai rujukan bagi para guru dalam memilih dan mengimplementasikan model pembelajaran yang efektif guna memperkuat pemahaman peserta didik, khususnya pada materi keragaman budaya. Selain itu, kajian ini diharapkan dapat menginspirasi guru untuk memanfaatkan *game* interaktif sebagai media pendukung dalam pembelajaran IPAS.

b. Manfaat bagi peserta didik

Kajian ilmiah ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman konsep IPAS secara lebih baik, sehingga mereka mampu memahami konsep keragaman budaya dengan lebih tepat.

Selain itu, penerapan model *RADEC* yang dipadukan dengan *game* interaktif diharapkan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik secara aktif, kreatif, dan mandiri sepanjang kegiatan belajar, khususnya dalam memahami materi keragaman budaya.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan tantangan pembelajaran di sekolah terkait pemahaman konsep, khususnya dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *pre-experimental* yang memiliki tujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara

variabel penyebab dan akibat atau perubahan hasil tes sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan (Sugiyono, 2020, hlm. 112). Tujuan dari kajian ilmiah ini adalah untuk menguji pengaruh model pembelajaran RADEC berbantuan *game* interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS materi keberagaman budaya pada peserta didik fase B. Dalam penelitian subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas IV pada salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Kelurahan Sukagalih, Kota Bandung. Lokasi penelitian ini dipilih karena subjek penelitian yang tersedia sesuai dengan kebutuhan penelitian

Model RADEC berbantuan *game* interaktif merupakan variabel independen dalam penelitian, sedangkan pemahaman konsep IPAS merupakan variabel dependen. Model *RADEC* diharapkan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan penggunaan *game* interaktif dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, digunakan instrument berupa tes *pretest* dan tes *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman konsep IPAS peserta didik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Kemudian lembar observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memastikan bahwa model *RADEC* dilaksanakan dengan tepat serta dokumentasi yang digunakan sebagai data penunjang laporan penelitian. Analisis data akan dilakukan dengan uji normalitas, uji perbedaan rerata apabila data penelitian tidak berdistribusi normal, uji *paired sample t-test*, dan uji *N-Gain*. Penelitian yang akan dilakukan dibatasi hanya pada penerapan model *RADEC* berbantuan *game* interaktif dan menguji pengaruh variabel bebas tersebut berdasarkan hasil *pretest* dan *post-test* peserta didik.