

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang luas serta keterampilan yang diperlukan untuk bekal hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sebagaimana dikemukakan (dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, h.6, UU No. 20 tahun 2003) tentang SISDIKNAS pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kurikulum 2013 lebih memfokuskan pada proses pembelajaran untuk membentuk karakter dan *life skill* peserta didik yang nantinya diharapkan dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Sesuai tema pembaharuan kurikulum 2013. Hal ini merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan meningkatkan kualitas lulusan. Program ini dikembangkan mengikuti arah kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang telah mengintegrasikan pendidikan karakter dan pembelajaran berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* pada Kurikulum 2013.

Menurut (Akbar dan Sriwiyana, 2010, hlm. 76) memaparkan untuk muatan pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai. Sesuai pernyataan diatas pembelajaran IPS adalah pembelajaran ilmu sosial yang mengkaji peristiwa-peristiwa, fakta, dan konsep yang akan menjadikan peserta didik warga Indonesia yang mencintai kedamaian, menjadi warga negara yang baik dan mencintai negaranya.

Pendidikan IPS diharapkan dapat memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Sedangkan konsep IPS itu meliputi: interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau kesamaan atau perbedaan, konflik dan konsensus,

pola, tempat, kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya, dan nasionalisme.

Ciri khas mata pelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah bersifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, dalam perkembangannya muncul berbagai pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik seperti *Students' centered*, *integrated approach*, *social problem based approach*, *broad field*.

Pada proses pembelajaran, guru diharuskan lebih terampil dalam merancang pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam merancang pembelajaran diperlukan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik itu sendiri, supaya diharapkan di dalam pembelajaran dapat mengambil alih perhatian peserta didik dan menjadikan IPS yang dikatakan sebagian orang merupakan pelajaran yang membosankan akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Media pembelajaran biasanya dijadikan alat untuk mengukur kreativitas dan keterampilan guru dalam memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran. Banyak jenis media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis game atau permainan.

Dalam *game* atau permainan yang berperan bukan hanya aktivitas fisik tetapi juga melibatkan kognitif peserta didik. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan ludo. Media permainan ludo merupakan permainan papan yang dimainkan menggunakan dadu dan dapat dimainkan dua orang atau lebih. Media permainan ludo ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, karena dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dengan warna-warna yang cerah pada setiap kolom ludo serta gambar-gambar dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, penggunaan media permainan ludo tidak hanya mengajak siswa untuk bermain melainkan melatih siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep. Karena di beberapa kotak ludo terdapat pertanyaan yang mengharuskan siswa untuk menjawab pertanyaan agar mendapatkan *point*. Hal ini berdasarkan pada kerucut pengalaman menurut Edgar Dale dimana dengan bermain permainan siswa 90% akan lebih mudah mengingat dari apa yang mereka pelajari. Dengan demikian, media permainan ludo ini bukan hanya untuk menambah pengetahuan

siswa mengenai materi yang disampaikan melainkan dapat mempermudah siswa dalam mengingat materi yang diajarkan.

Peneliti mengembangkan sebuah desain dalam permainan ludo yang biasa dimainkan oleh anak-anak, berisi materi tentang kerajaan Hindu, Budha, dan Islam beberapa bagian yang disesuaikan agar dapat menjadi media pembelajaran yang sesuai untuk siswa sekolah dasar.

Peneliti mencoba membedakan permainan ludo yang dikembangkan dengan permainan ludo yang sudah ada di masyarakat. Permainan ludo yang sudah ada hanya berfokus untuk menghibur pemain, papan permainan pun menggunakan bahan yang tidak bertahan lama. Permainan ludo yang dikembangkan peneliti memiliki beberapa perbedaan dengan yang sudah ada di masyarakat atau dengan penelitian sebelumnya, seperti (1) permainan ludo bermuatan materi IPS kerajaan Hindu, Budha, dan Islam serta, penerapannya dalam masyarakat, (2) kotak ludo di desain lebih berwarna, berilustrasi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam yang setiap kotak-kotaknya memiliki simbol-simbol pertanyaan dan bonus materi, (3) kartu pertanyaan dalam permainan ludo ini berbeda-beda sesuai dengan warna kotak permainan ludo dan terdapat beberapa kotak yang terdapat tantangan yang mengharuskan siswa untuk menjawab pertanyaan dan mendapatkan materi untuk mengembangkan pemahaman konsep.

Media permainan DORA (Ludo Nusantara) ini berbentuk seperti papan ludo pada umumnya, yang berbebetuk kotak memiliki 4 pion dan terdapat garis *finish*, tetapi yang membedakan adalah pada papan permainan DORA terdapat ilustrasi-ilustrasi yang di desain sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Desain ludo pada umumnya hanya menggunakan 4 warna tanpa desain dan tidak ada materi pelajaran didalamnya sedangkan permainan DORA didesain sesuai dengan materi yang akan diajarkan. DORA menggunakan desain yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan dan juga terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mampu meningkatkan pemahaman konsep IPS dalam materi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam.

Terkait dengan topik pemahaman konsep siswa, Suraji, dkk. (2018) menyebutkan bahwa “Pemahaman konsep adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengemukakan kembali ilmu yang diperolehnya baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan kepada orang sehingga orang lain tersebut benar-benar mengerti apa yang disampaikan”. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat dari Duffin & Simpson (dalam Kesumawati, 2008) dimana pemahaman konsep bisa diartikan sebagai kemampuan siswa untuk: 1) Menjelaskan konsep materi, 2) Menggunakan

konsep materi dalam situasi yang berbeda, 3) Menyelesaikan sebuah masalah yang berkaitan dengan konsep materi yang sudah dipelajari.

Dari kutipan tersebut, diketahui bahwa seorang siswa dianggap memahami konsep materi apabila siswa tersebut dapat menjelaskan ulang konsep materi yang sudah dipelajari. Menjelaskan ini bisa dilakukan secara verbal kepada teman sebaya di kelasnya, secara visual-verbal, ataupun hal-hal kreatif lainnya. Dengan menjelaskan siswa tersebut akan semakin paham akan konsep materi yang sudah dipelajari. Setelah itu, seorang siswa bisa disebut memahami konsep suatu materi pelajaran apabila ia bisa menerapkannya dalam konteks yang berbeda baik itu tetap didalam kelas ataupun di kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, seorang siswa benar-benar memahami konsep materi apabila ia bisa mengaplikasikan konsep tersebut secara terampil dalam menyelesaikan sebuah permasalahan di kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi yang sudah dipelajari. Dengan begitu, pembelajaran yang sudah dilaksanakan menjadi lebih bermakna. Dengan adanya permainan DORA ini, diharapkan media ini bisa menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran siswa dalam pelajaran sejarah di sekolah dasar.

Peneliti telah melakukan wawancara kepada guru kelas IV di SDN X. Dari hasil wawancara yang didapat, dalam proses pembelajaran di kelas materi yang dianggap sulit dalam pembelajarana IPS adalah materi tentang sejarah-sejarah. siswa sulit memahami materi yang diajarkan, siswa juga sulit mengingat tentang nama-nama kerajaan serta peninggalan sejarah. Di dalam pembelajaran guru biasa menggunakan metode diskusi dan media power point untuk membantu proses pembelajaran. Disebutkan pula bahwa media pembelajaran berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil akhir pembelajaran tetapi terdapat kendala yang dihadapi guru yaitu rumitnya administrasi sekolah yang menyebabkan terbatasnya waktu guru untuk membuat media pembelajaran tersebut sehingga hanya beberapa pembelajaran saja yang menggunakan media.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas dan dilihat dari efektivitas serta efisiensi dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan LUDO dalam muatan pembelajaran IPS dalam materi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam kepada siswa kelas IV. Harapannya media pembelajaran tersebut dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran serta menjadi stimulus bagi siswa untuk memahami konsep materi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam secara maksimal.

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

- 1) Bagaimana desain media pembelajaran DORA dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD?
- 2) Bagaimana hasil pengembangan desain terhadap media pembelajaran berbasis permainan pada muatan pembelajaran IPS di kelas IV SD?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

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

- 1) Menguji desain media pembelajaran permainan media pembelajaran permainan DORA pada muatan pelajaran IPS di kelas IV SD.
- 2) Mendeskripsikan penilaian desain media pembelajaran terhadap media permainan DORA dalam meningkatkan konsep pada muatan pelajaran IPS di kelas IV SD.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut.

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat dari penelitian ini secara teoritis, sesuai dengan teori belajar kognitivisme, karena teori kognitif merupakan teori yang memahami bahwa belajar merupakan pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Belajar bermakna Menurut Ausubel (dalam Dahar, 2016, hlm. 137) mengemukakan bahwa belajar bermakna adalah suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Belajar menurut teori kognitif adalah suatu proses atau usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, nilai dan sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

Berkaitan dengan teori kognitif, secara umum penelitian ingin memberikan manfaat dalam dunia pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan teori kognitif yang berfokus pada aspek pemahaman konsep dengan menggunakan media permainan DORA yang membuat pembelajaran konsep pada mata pelajaran sejarah (kerajaan Hindu, Budha, dan Islam) yang tidak membosankan dan menjadikan pelajaran IPS yang menyenangkan.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

a. Bagi Peserta didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pada mata pelajaran sejarah (kerajaan Hindu, Budha, dan Islam) dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menjawab soal-soal tentang sejarah (kerajaan Hindu, Budha, dan Islam) pada mata pelajaran sejarah.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru meningkatkan kemampuan memahami konsep peserta didik tentang kerajaan Hindu, Budha, dan Islam dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari.
- 2) Memperkenalkan cara belajar yang menyenangkan kepada peserta didik menggunakan media permainan ludo.
- 3) Menjadi motivasi guru dalam menggunakan media untuk mendukung proses pembelajaran.