

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak lepas dan tidak akan lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani, rohani, spiritual meterial maupun kematangan berpikir, dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Somarya D. dan Nuryani P. (2010: 26). Salah satu mata pelajaran yang mengajarkan tentang sejarah bangsa adalah mata pelajaran sejarah, yang dalam pembelajaran di SD terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk membantu peserta didik untuk mencapai keberhasilan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, sedangkan program pembelajaran IPS yang komprehensif adalah program yang mencakup empat dimensi yakni pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai serta tindakan Sapriya dalam (Wibowo P.K. dan Marzuki, 2015: 159). Dapat kita pahami bahwa tujuan pendidikan akan tercapai apabila didukung dengan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Mata pelajaran IPS dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa peserta didik di masa mendatang akan menghadapi tantangan berat seiring berkembangnya kehidupan masyarakat global yang selalu berubah. Oleh karena itu dibutuhkan pelajaran IPS yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Sapriya dalam (Umi Latifah 2007: 1-2), mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, Pemahaman Konsep, kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD dituntut untuk dapat memberikan Pemahaman Konsep yang bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran IPS yang bermakna bagi peserta didik adalah pembelajaran yang dapat memberikan Pemahaman Konsep dan kesan yang membekas maupun berkesan bagi peserta didik. Guru sebagai pendidik harus bisa menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yang menyebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Sesuai dengan karakter peserta didik Sekolah Dasar yang masih berada pada masa operasional konkret, mereka membutuhkan pembelajaran IPS yang menyenangkan dan disajikan dalam objek konkret. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus bisa menyajikan pembelajaran IPS yang konkret dan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik sehingga menarik perhatian peserta didik.

Pemahaman Konsep adalah melihat hubungan-hubungan antara berbagai faktor atau unsur dalam situasi yang problematis (Hamalik, 2009: 48). Seorang peserta didik dapat memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Pemahaman Konsep merupakan salah satu aspek dalam prinsip-prinsip belajar teori kognitif (Hamalik, 2009: 46). Berdasarkan teori kognitif, belajar dengan Pemahaman Konsep (*Understanding*) akan lebih permanen (menetap) dan lebih memungkinkan untuk ditransferkan. Peserta didik dengan hasil belajar yang baik belum tentu paham dengan konsep yang diajarkan. Hal ini terjadi karena bisa saja peserta didik mendapatkan hasil belajar baik dikarenakan proses memperolehnya dengan cara yang salah, mencontek misalnya. Namun jika peserta didik memahami konsep yang diajarkan dengan baik dan bahkan menguasainya, sudah pasti baik pula hasil belajar yang didapat. Untuk itu peningkatan

Pemahaman Konsep perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan Pemahaman Konsep lebih. Pemahaman Konsep yang lebih dibutuhkan untuk memahami materi pembelajaran IPS yang disajikan dalam setiap buku pedoman peserta didik. Penyajian materi yang monoton berupa teks bacaan saja menyebabkan peserta didik bosan. Peserta didik yang mengalami kebosanan mengabaikan penjelasan dari guru dan melakukan kegiatan di luar pembelajaran, misalnya berbicara atau bermain dengan peserta didik lain. Dengan demikian, materi pembelajaran yang disajikan guru tidak sampai sehingga Pemahaman Konsep peserta didik kurang.

Permasalahan yang sama juga dialami oleh guru kelas IV SDN Puspadaya. Guru mengajak peserta didik melakukan diskusi kelas sesuai dengan materi pembelajaran IPS. Diskusi yang dilakukan kurang efektif sehingga belum meningkatkan Pemahaman Konsep peserta didik. Diskusi yang seharusnya menambah wawasan peserta didik belum sepenuhnya memberikan penguasaan materi yang cukup. Hal ini dikarenakan sumber belajar peserta didik yang hanya terpaku pada buku paket saja tanpa ada sumber lain serta pendampingan yang kurang saat proses diskusi berlangsung.

Hanya peserta didik tertentu saja yang aktif berdiskusi dan mengerjakan soal latihan dari guru, sedangkan peserta didik lainnya melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran. Di akhir kegiatan diskusi, tidak semua kelompok menyampaikan hasil diskusi sehingga peserta didik belum sepenuhnya memahami apakah hasil diskusi mereka sudah tepat, kurang tepat, atau bahkan tidak tepat. Padahal yang dibutuhkan adalah pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru kelas pada awal semester II di kelas IV SDN Puspadaya, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS rendah dengan nilai KKM 70, dari 26 peserta didik sebanyak 22 belum mencapai KKM, sedangkan yang sudah mencapai KKM hanya sebanyak 4 dari jumlah peserta didik. Kondisi

tersebut dikarenakan media yang diberikan kurang tepat dan membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan Pemahaman Konsep peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan tindakan berupa pemberian sajian pembelajaran yang bervariasi, inovatif, serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan Pemahaman Konsep peserta didik dalam mata pelajaran IPS.

Penyajian pembelajaran yang seperti ini dapat diberikan dengan menerapkan media yang tepat dan sesuai kondisi peserta didik. Salah satu media yang tepat diberikan adalah media *Ludo Word Game*. Media ini tepat karena dapat meningkatkan Pemahaman Konsep peserta didik dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar yang masih suka bermain dan membutuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, media ini juga sesuai dengan karakter peserta didik yang masih berada pada tahap operasional konkret. Dengan media ini, peserta didik diberikan Pemahaman Konsep menggunakan media *Ludo Word Game* yang dapat menciptakan suasana bermain yang menyenangkan. Pengalaman langsung yang menyenangkan ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

Media *Ludo Word Game* merupakan media pembelajaran aktif yang dikemas menyenangkan dan melibatkan peserta didik langsung dengan bermain sambil belajar. Masing-masing peserta didik mencari pasangan jawaban/ pertanyaan yang sesuai berdasarkan satu kartu yang diperolehnya. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan Pemahaman Konsep peserta didik tentang konsep yang diberikan karena peserta didik mengalami langsung dengan metode yang menyenangkan, dengan demikian media *Ludo Word Game* tepat diberikan kepada peserta didik kelas IV SDN Puspada tahun pelajaran 2018/2019 untuk meningkatkan Pemahaman Konsep.

Firman Allah swt dalam surat Al-Mujadalah ayat 11:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
 مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis.” maka lapangkiscaya Allah akan yang artinya memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu.” maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang dberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. Firman Allah swt dalam surat Al-mujadalah ayat 11 menjelaskan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang yang berilmu serta ayat ini manjelaskan untuk berlapang-lapang dada dalam tempat mencari ilmu.

Mark Harcock dalam (Hapsari, 2015: 22-23) *Ludo Word Game* adalah Kata *Ludo* berasal dari bahasa latin yang berarti game (permainan). Permainan *ludo* sangat menarik jika dimainkan beramai-ramai. Papan permainan ini terdiri dari empat warna yang mewakili setiap pemain. Umumnya, permainan ini dilakukan oleh 2 sampai 4 orang pemain. Permainan ini merupakan simplifikasi dari permainan orang India, Pachisi. Pachisi diperkirakan sudah dimainkan sejak 500 tahun yang lalu sebelum masehi. Meskipun mendapat pengaruh India, permainan ludo yang muncul pada 1896 dan dipatenkan di inggris. Veenus C. and Kuldeep T, (2015: 550) juga berpendapat bahwa permainan Ludo adalah game yang sangat umum, yang diimplementasikan menggunakan *Q-learning*, yang merupakan jenis pembelajaran penguatan kembali secara optimal disesuaikan untuk mengurangi kompleksitas.

Sehingga dalam permainan *Ludo Word Game* ini menggunakan beberapa kartu seperti pada permainan monopoli, dalam hal ini berupa kartu gambar dan berwarna yang berfungsi untuk pemain menyebutkan dan memahami gambar yang terdapat dalam kartu dalam yang berisi materi pembelajaran IPS. Sejalan dengan pendapat Alvi & Ahmed dalam (Sasmita, 2017: 4), Mengemukakan ermainan ludo merupakan permainan

tradisional yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang pemain. Dalam permainan ludo para pemain harus mengatur strategi untuk berlomba menggunakan nilai dadu untuk mencapai tujuan agar memenangkan permainan.

Ludo Word Game mempunyai pengaruh perubahan kearah yang lebih baik. Mark Harcock dalam (Hapsari, 2008: 8), juga berpendapat, Game balapan dengan dadu dan papan untuk tiga atau empat pemain. Permainan ini adalah kegiatan tim yang dirancang untuk mendorong siswa bertanya dan jawab pertanyaan umum, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan media *Ludo Word Game*, diharapkan Pemahaman Konsep peserta didik di kelas IV SDN Puspadaya dapat meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian untuk meningkatkan Pemahaman Konsep peserta didik dengan menerapkan media *Ludo Word Game*, dengan menerapkan media ini dapat membawa kebaikan untuk peserta didik kelas IV SDN Puspadaya. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul Meningkatkan Pemahaman Konsep Sumber Daya Alam Melalui Penggunaan Media *Ludo Word Game* (LWG) Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media *Ludo Word Game* dalam Pemahaman Konsep peserta didik di kelas IV SD?
2. Bagaimana peningkatan pembelajaran Pemahaman Konsep peserta didik dengan menggunakan media *Ludo Word Game* di kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan bertujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses penggunaan media *Ludo Word Game* dalam Pemahaman Konsep.
2. Mendeskripsikan peningkatan Pemahaman Konsep melalui media *Ludo Word Game*.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi semua pihak yang membaca dan terlibat didalamnya serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di kelas dengan menggunakan media pembelajaran *Ludo Word Game*.

2. Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Guru

- a. Guru dapat meningkatkan kompetensi dalam mengajar khususnya Pemahaman Konsep Peserta didik;
- b. Sebagai masukan untuk guru agar profesional dalam menyampaikan materi pembelajaran;
- c. Guru dapat meningkatkan kemampuan Pemahaman Konsep Peserta didik khususnya dalam mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik dapat meningkatkan Pemahaman Konsep melalui media pembelajaran *Ludo Word Game*.
- b. Peserta didik akan lebih percaya diri dalam belajar serta membiasakan diri untuk belajar aktif dan kreatif dengan menggunakan media pembelajaran *Ludo Word Game*.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan proses pembelajaran menguasai penerapan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan dengan kemampuannya di dunia kerja yang dikhususkan meneliti mengenai kualitas pengajaran yang lebih baik sebagai guru yang berkompetensi.