

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran serta guru dalam dunia pendidikan, merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. (Hasnawati, 2020) Tugas utama guru akan efektif apabila memiliki derajat profesionalitas tertentu yang tercermin dari kompetensi, kemahiran, kecakapan, atau keterampilan yang memenuhi standar mutu atau norma etik tertentu. Perkembangan dunia pendidikan saat ini para guru dituntut untuk lebih kreatif dan produktif terutama pada proses pembelajaran. Guru kreatif akan dapat menangkap peluang dan membuatnya menjadi guru produktif. Selalu saja ada ide-ide yang membuatnya menemukan sistem pembelajaran dengan berbagai model. Bahkan, mampu membuat media pembelajarannya sendiri untuk membantu peserta didik menerima materi pelajaran dengan baik.

Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakekat, sifat, dan karakteristik siswa, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan siswa, sarana belajar siswa yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar. Dari proses pembelajaran maka akan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (Blantoro, 2022) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman, mengikuti proses belajar. Hasil belajar yang diharapkan dari proses belajar yang meliputi tiga aspek yaitu: kognitif, berupa pengembangan pengetahuan termasuk di dalamnya fungsi ingatan dan kecerdasan. Afektif, berupa pembentukan sikap termasuk di dalamnya fungsi perasaan dan sikap. Psikomotorik, berupa keterampilan siswa termasuk di dalamnya fungsi kemauan dan tingkah laku.

Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. (Nurrita, 2018) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran pada peserta didik perlu dilakukan pembelajaran dengan pendekatan desain media berbentuk permainan, karena melalui permainan dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman pembelajaran seperti halnya pada mata pelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dengan demikian didukung oleh penelitian (Adeliawati & Dewi, 2020), tingkat pemahaman siswa sangat berpengaruh dalam penerimaan mata pelajaran IPS, sebab dengan meningkatkan pemahaman siswa mempermudah dalam mempelajari suatu materi mata pelajaran IPS mempelajari tentang peristiwa, fakta, teori dan gagasan yang berhubungan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS juga berperan dalam mengembangkan, meningkatkan dan pengetahuan siswa akan sebuah materi. Hal ini didukung juga oleh penelitian (Khasanah et al., 2018) didapatkan fakta bahwasannya siswa masih cenderung pasif ketika proses pembelajaran IPS khususnya pada saat guru menjelaskan materi tentang sejarah. Hal tersebut terjadi karena pada umumnya materi sejarah di Sekolah Dasar merupakan materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil dari penelitian observasi yang dilakukan oleh peneliti, pada tanggal 2 Maret 2023 di SDN Bima Kota Cirebon. Peneliti telah melakukan wawancara kepada guru wali kelas VB yaitu Ibu Puji, beliau mengatakan bahwa siswa kelas VB ada beberapa siswa keaktifannya masih rendah dan tingkat ketertarikan siswa terhadap pelajaran IPS masih rendah. Sesuai dengan kondisi saat ini yang peneliti perhatikan bahwa guru hanya menggunakan metode diskusi saja pada pembelajaran IPS.

Terutama pada mata pelajaran IPS ditemukan bahwa guru menggunakan media

konvensional dan belum menggunakan media dadu misteri. Kemampuan pemahaman konsep IPS menyebabkan beberapa peserta didik kurang memahami dan mudah lupa sehingga membutuhkan waktu lama dalam memahami materi IPS. Pada kelas VB sendiri terdapat 5 peserta didik yang nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) masih dibawah nilai 70.

Tabel 1. Rekap Nilai Hasil Penilaian Tengah Semester 1 kelas VB SDN Bima Kota Cirebon tahun pelajaran 2022/2023)

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Siswa 1	80
2.	Siswa 2	90
3.	Siswa 3	90
4.	Siswa 4	80
5.	Siswa 5	80
6.	Siswa 6	60
7.	Siswa 7	80
8.	Siswa 8	70
9.	Siswa 9	90
10.	Siswa 10	90
11.	Siswa 11	90
12.	Siswa 12	80
13.	Siswa 13	60
14.	Siswa 14	80
15.	Siswa 15	60
16.	Siswa 16	80
17.	Siswa 17	60
18.	Siswa 18	80
19.	Siswa 19	80
20.	Siswa 20	80
21.	Siswa 21	70
22.	Siswa 22	70
23.	Siswa 23	90
24.	Siswa 24	90
25.	Siswa 25	80
26.	Siswa 26	80
27.	Siswa 27	80
28.	Siswa 28	90
29.	Siswa 29	60
30.	Siswa 30	80

(Sumber: Rekap Nilai Hasil Penilaian Tengah Semester 1 kelas VB SDN Bima Kota Cirebon tahun pelajaran 2022/2023)

Berdasarkan latar belakang diatas bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pada pemahaman konsep IPS mengenai subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi pada kelas VB SD. Maka dengan permainan media dadu

misteri adalah salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman sejarah proklamasi, yang mana dadu misteri berbentuk kubus dan dadu kecil. Untuk menghasilkan angka acak dadu misteri yang berbentuk kubus diberi angka yang berbeda di setiap sisinya. Tetapi, dadu misteri juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak sekolah dasar dengan sedikit variasi, dalam penelitian ini menggunakan dadu misteri.

Pada penggunaan media dadu misteri yang berukuran besar dengan simbol lingkaran kecil menunjukkan bilangan tertentu. Pembelajaran menggunakan media dadu misteri berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan efektif.

1.2 Rasional Penelitian

Sebagaimana yang telah uraikan diatas, penelitian ini bertema tentang Desain Media Dadu Misteri dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Kelas V SDN Bima Kota Cirebon. Permasalahan dari penelitian ini adalah siswa masih kurang memahami dalam pembelajaran IPS karena penyajian materi yang monoton berupa teks bacaan saja menyebabkan siswa menjadi bosan. Sehingga siswa tidak memperhatikan materi yang telah disampaikan oleh guru. Dengan demikian, materi IPS yang disajikan guru tidak sampai sehingga pemahaman siswa kurang.

Adapun pengertian pemahaman menurut Bloom (Okpiani et al., 2022) mengemukakan bahwa seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa atau sejauh mana siswa mampu memahami serta mengerti apa yang siswa baca, lihat, alami atau yang siswa rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung. Dalam pelaksanaan pembelajaran, mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman lebih. Pemahaman yang lebih dibutuhkan untuk memahami materi IPS yang disajikan dalam setiap buku tema siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa maka peneliti menggunakan media dadu misteri. Media dadu misteri merupakan media yang berbentuk kubus dan salah satu media visual yang dapat dilihat dan nyata. Karena dadu misteri tersebut berisi tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi sehingga siswa akan mudah memahami tentang sejarah proklamasi Indonesia.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono, (2009) dalam penelitian (Sahertian & Muladi, 2014) mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Model ADDIE ini dipilih karena alur pengembangannya yang dirasa cocok dalam mengembangkan media dadu misteri. Model ADDIE meliputi lima tahap yaitu (1) Analisis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation (5) Evaluation (Suci Lestari & Sujana, 2021).

1.3 Kebaharuan/Urgensi Penelitian

Keunikan dari pembelajaran media dadu misteri adalah mengungkapkan misteri dari permainan dadu, dimana terdapat kotak dadu yang berisi pertanyaan dan gambar dibalik angka yang tersembunyi pada dadu misteri. Penelitian mengenai media dadu misteri pada pemahaman konsep IPS ini sangat jarang dilakukan. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Penelitian serupa yang telah dilakukan oleh (Aini, 2022) “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 12 Rambutan”. Ada beberapa siswa yang memahami konsep IPS dan beberapa siswa belum memahami konsep IPS, upaya guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan melakukan perubahan pada sistem pembelajaran seperti pendekatan, model dan metode yang meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian (Halisah et al., 2021) “Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa Pada Muatan IPS SD”. Pemahaman konsep merupakan sebuah landasan untuk melatih siswa dalam berpikir dan memecahkan masalah. Siswa mampu menguasai materi pembelajaran dengan bahasanya sendiri sesuai dengan yang telah diketahuinya dengan menerapkan materi secara terstruktur.

Penelitian (Meuthia & Suyadi, 2021) “Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”. Kemampuan kognitif yang mampu ditingkatkan yaitu anak belajar dalam mengenal lambang bilangan. Dalam mengenal lambang bilangan media yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran ini adalah dadu, yang mana setiap sisi terdapat angka 1-

10. Mengenal konsep lambang bilangan merupakan hal yang sangat penting dan harus ditanamkan sejak dini dengan menggunakan segala macam media serta metode yang tepat. Penelitian (Nurhayati, 2018) “Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah melalui Media Dadu Huruf pada Siswa Kelas 1 SD”. Dadu merupakan suatu alat yang sering kita jumpai pada berbagai permainan anak, seperti pada permainan ular tangga dan juga monopoli. Dadu memiliki titik dari 1 sampai dengan 6 titik. Dengan majunya perkembangan bentuk dadu sudah dirancang sekreatif mungkin dengan mudah dimainkan, seperti permainan dadu misteri.

Sedangkan berdasarkan Penelitian (Hewi, 2020)“Pengembangan Literasi Anak melalui Permainan Dadu di RA An-Nur Kota Kendari”. Literasi permainan dadu literasi merupakan sarana pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan literasi awal anak usia dini. Dadu literasi adalah media pembelajaran sambil bermain dirancang oleh peneliti, yang terbuat dari kardus dengan lapisan kain flanel berbentuk kubus dan memiliki enam sisi, pada setiap sisi terdapat angka satu sampai angka enam. Penelitian (Agustini, 2020) “Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B” salah satu media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak yaitu melalui media dadu putar. Dengan adanya media dadu putar sangat membantu dalam pembelajaran keaksaraan pada anak usia dini. Tampilan yang menarik mampu membuat anak merasa senang untuk belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh para peneliti diatas, saya sebagai penulis membuat kebaruan dalam penelitiannya dengan menggali pemahaman konsep IPS sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dadu misteri. Materi yang digunakan peneliti ini yaitu materi IPS yang terdapat pada tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan, Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi pada kelas V. Akhir dari penelitian ini membuat desain, memVB lidasi dan menguji kelayakan media dadu misteri siswa pada konsep IPS dalam media pembelajaran dadu misteri di SDN Bima.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah yang penulis ajukan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media dadu misteri untuk meningkatkan kemampuan pemahaman pembelajaran IPS bagi siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana mengembangkan media dadu misteri untuk meningkatkan kemampuan pemahaman pembelajaran IPS bagi siswa sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Merancang media media dadu misteri untuk meningkatkan kemampuan pemahaman pembelajaran IPS bagi siswa sekolah dasar.
2. Menjelaskan media dadu misteri untuk meningkatkan kemampuan pemahaman pembelajaran IPS bagi siswa sekolah dasar.