

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era pendidikan abad ke-21, guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa proses pembelajaran harus mengembangkan potensi peserta didik secara aktif. Guru bukan sekadar satu-satunya sumber belajar, peran guru bukan hanya sekadar transfer pengetahuan. Guru perlu mengembangkan profesionalitas dan merancang pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, inklusif, variatif, dan inovatif. Pembelajaran yang efektif dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu memahami konsep materi yang diajarkan, karena konsep merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Menurut Novanto Yogi S, dkk (2023:44) menyatakan bahwa kemampuan memahami konsep adalah kemampuan untuk menjelaskan informasi dengan menggunakan kosakata sendiri serta mampu memahami atau menangkap gagasan utama dari penjelasan tersebut, baik dalam bentuk huruf, simbol, gambar, atau bentuk lainnya. Menurut Deliany dkk, (2019:93) mengemukakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik untuk menerima dan menguasai suatu pengertian, mengemukakan kembali materi dengan bahasa yang mudah dipahami, serta menerapkan konsep tersebut dalam berbagai situasi.

Pemahaman bukan hanya sekadar mengingat fakta, tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan, atau kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Pada pembelajaran IPAS, pemahaman konsep menjadi hal yang sangat penting. Menurut Darmin dalam Hanami Rizkiawati dan Setyowati Dessy (2025:259-260) menekankan bahwa penguasaan konsep perlu ditekankan agar peserta didik memiliki bekal dan pengalaman yang cukup untuk mempelajari materi selanjutnya. IPAS sendiri

merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep, tetapi juga proses dengan tujuan membantu peserta didik memahami fenomena alam maupun sosial di lingkungannya.

Di sisi lain, hasil observasi di SD Negeri 2 Purwawinangun khususnya di kelas V dapat diketahui bahwa pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS belum optimal. Ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dan terlihat monoton, dengan cara mengajar berupa ceramah yang dominan. Peserta didik cenderung hanya mendengar dan mencatat materi yang diberikan tanpa banyak keterlibatan. Metode pembelajaran yang monoton ini bisa membuat peserta didik kehilangan semangat belajar dan berdampak pada pemahaman konsep yang kurang baik. Berikut data pra-penelitian nilai ulangan harian peserta didik:

Tabel 1.1
Data Pra-Penelitian Hasil Ulangan Harian IPAS Kelas V

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	>KKM Tuntas	%	<KKM Belum Tuntas	%
VA	22	70	9	40,9%	13	59,1%
VB	20	70	8	40%	12	60%

(Sumber: SD Negeri 2 Purwawinangun)

Berdasarkan tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa hasil ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas VA dan VB masih belum mencapai hasil yang diharapkan. Dari jumlah peserta didik kelas VA sebanyak 22 orang, peserta didik yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 9 orang atau sekitar 40,9%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 13 orang atau sekitar 59,1%. Sementara itu, dari jumlah peserta didik kelas VB sebanyak 20 orang, peserta didik yang mencapai KKM hanya 8 orang atau sekitar 40%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 12 orang atau sekitar 60%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memiliki pemahaman konsep yang

belum optimal sehingga mengakibatkan pemahaman konsep IPAS berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Dari perolehan nilai peserta didik tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik belum optimal, sehingga dengan hal tersebut untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan pemahaman konsep peserta didik, maka diperlukan penerapan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan metode yang tepat, diharapkan pemahaman konsep peserta didik bisa meningkat. Salah satu alternatif yang bisa digunakan adalah dengan menerapkan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Rahmadania Ovi dan Sultan M Asrul (2025:22) metode gamifikasi merupakan sebuah metode pembelajaran yang baru dengan memanfaatkan unsur-unsur dan karakteristik dari permainan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Dengan menerapkan metode ini, peserta didik dapat lebih terlibat dalam mempelajari materi sambil mempertimbangkan karakteristik masing-masing peserta didik.

Menurut Tyaningsih dkk, (2022:318) metode gamifikasi berfungsi mengubah kegiatan belajar yang biasa saja menjadi lebih menarik dengan menggunakan unsur-unsur seperti tantangan, poin, dan penghargaan. Selain itu, gamifikasi juga mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik, serta membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah karena disajikan dalam bentuk aktivitas bermain yang terstruktur dan menyenangkan. Dalam pembelajaran IPAS, sangat diperlukan media untuk mengurangi sikap peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Media pembelajaran konkret menurut Junitasar Etika dkk, (2024:1255) yaitu segala alat atau benda nyata yang membantu mencapai tujuan pembelajaran. Benda konkret dapat diotak-atik langsung oleh peserta didik, hal inilah yang membuat peserta didik menyukai media konkret. Penggunaan media konkret juga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap pembelajaran karena peserta didik tidak hanya

mendengar atau melihat guru menjelaskan materi dan menulisnya di papan tulis, tetapi mereka dapat menggali materi dari media yang disajikan.

Salah satu peneliti terdahulu tentang media konkret yang telah dilakukan oleh Aisyah dkk, (2024:17518) menjelaskan bahwa media konkret merupakan benda nyata atau tiruan yang nyata yang berperan sebagai sumber belajar untuk menyampaikan informasi. Menggunakan benda konkret bisa membantu peserta didik memahami pelajaran dengan lebih baik. Menurut Anggraini dkk, (2024:4549) sejumlah penelitian menyebutkan media konkret merupakan media pembelajaran berupa benda nyata yang dapat diamati, disentuh, dan digunakan langsung oleh peserta didik untuk membantu memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Media ini berfungsi memberikan pengalaman belajar langsung melalui contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode gamifikasi yang dikombinasikan dengan media konkret sangat penting dalam proses belajar, terutama pada mata pelajaran IPAS. Gamifikasi bisa meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman konsep peserta didik melalui kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, media konkret membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak karena bisa dilihat dan digunakan secara langsung.

Salah satu bentuk penerapan gamifikasi yang dapat dipadukan dengan media konkret dalam pembelajaran IPAS adalah dengan menggunakan media konkret berupa Media Pajama (Papan jaring-jaring makanan). Media ini berupa papan visual yang menampilkan gambar jaring-jaring makanan serta hubungan antara makhluk hidup dalam ekosistem. Melalui media ini, peserta didik dapat ikut serta langsung dalam berbagai kegiatan permainan yang edukatif, seperti mengurutkan rantai makanan, memasangkan produsen dengan konsumen, atau menentukan letak makhluk hidup dalam ekosistem. Menggunakan media konkret berupa pajama membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak menjadi lebih jelas dan nyata, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang

lebih kolaboratif dan menyenangkan. Oleh karena itu, perbedaan penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian yang lebih terarah dan sistematis dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun, terutama untuk meneliti pengaruh penerapan metode gamifikasi berbasis Media Pajama terhadap pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran, khususnya terkait pemahaman konsep peserta didik yang masih perlu ditingkatkan serta kurang optimalnya penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian. Karena itu, penulis memilih metode gamifikasi berbasis Media Pajama sebagai solusi alternatif dalam pembelajaran. Penelitian ini dirumuskan dengan judul “Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Media Pajama terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS BAB II di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun)”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah dikemukakan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi adanya berbagai masalah yang berkaitan dengan pemahaman konsep peserta didik. Masalah-masalah tersebut antara lain:

1. Pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS belum sepenuhnya berkembang secara optimal.
2. Kegiatan pembelajaran IPAS masih didominasi oleh guru melalui metode pembelajaran konvensional.
3. Media pembelajaran sudah bersifat konkret, namun belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal dan kurang interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini hanya dibatasi mengenai pengaruh metode gamifikasi berbasis Media Pajama terhadap pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS BAB II di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut rumusan masalah yang dibuat untuk penelitian ini, yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun?
2. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun.
2. Mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa membantu pengembangan metode pembelajaran, terutama dalam penerapan metode gamifikasi yang menggunakan media konkret untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep. Hasil penelitian ini juga bisa mendukung penelitian lebih lanjut bahwa penggunaan unsur permainan dan media konkret mampu meningkatkan semangat belajar, keterlibatan, serta pemahaman konsep peserta didik dalam belajar mata pelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Peserta Didik

Menerapkan metode gamifikasi menggunakan Media Pajama memberikan manfaat bagi peserta didik karena belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan melakukan aktivitas bermain yang terstruktur, peserta didik bisa terlibat secara aktif, sehingga lebih mudah memahami materi IPAS yang sebelumnya terasa abstrak.

b. Untuk Guru

Penelitian ini memberi informasi baru tentang cara memilih metode belajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Metode gamifikasi yang menggunakan Media Pajama bisa menjadi pilihan strategi belajar yang lebih efektif dibandingkan metode ceramah yang terkadang membosankan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini berguna untuk sekolah karena bisa menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran IPAS. Penerapan metode gamifikasi dengan media nyata seperti pajama dapat menjadi contoh metode pembelajaran yang bisa digunakan di berbagai sekolah. Dengan demikian, sekolah dapat memperkuat inovasi dalam pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di abad 21.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini membantu penulis dalam mengasah pengalaman dan kemampuan menggunakan metode pembelajaran gamifikasi di kelas. Penulis juga semakin memahami bagaimana media konkret bisa meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan. Selain itu, hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan oleh peneliti lain yang ingin mengkaji topik serupa, baik tentang gamifikasi maupun pembelajaran IPAS.