

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menguasai konsep dapat diartikan sebagai kemampuan dalam memahami makna dan penerapan dari pembelajaran. Menurut (Yaumi dkk., 2019) menyatakan bahwa penguasaan konsep adalah kemampuan dalam memahami fakta yang ada di sekitar kita dan membandingkan konsep secara ilmiah. Penguasaan konsep adalah kemampuan dasar berpikir kritis, mengenal, mengerti dan memahami terhadap suatu konsep dengan menemukan persoalan sendiri dan rasa ingin tahu untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari. Sejalan dengan pendapat (Anderson dkk., 2001) penguasaan konsep dapat membantu siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ada dalam kejadian sehari-hari.

Menurut Muslim, dkk. (2015) menyatakan penguasaan konsep merupakan tingkatan kemampuan yang lebih tinggi daripada hanya mengetahui sebuah konsep, tetapi mampu memahami sebuah konsep yang diajarkan. Penguasaan konsep penting untuk peserta didik dalam mencapai indikator keberhasilan pembelajaran pada materi. Ketika siswa menguasai konsep dengan baik, mereka akan lebih mudah berpikir, mengenali dan memahami konsep tersebut (Yusuf, 2014). Penguasaan konsep terbentuk ketika siswa menjawab pertanyaan yang telah tersusun, sehingga mereka diharapkan untuk menganalisis makna dari pertanyaan dan merumuskan sendiri kesimpulannya (Nugroho, 2013). Sehingga, peserta didik akan mudah menemukan dan mengidentifikasi fakta-fakta tentang konsep untuk dibedakan dan dikelompokkan. Selaras dengan kurikulum 2013 pada mata

pelajaran IPS kelas V materi bentuk-bentuk interaksi manusia yang dipilih karena dapat memberikan kesempatan dalam menemukan persoalan yang ada di sekitar. Peserta didik akan menemukan dan mengidentifikasi fakta-fakta tentang bentuk-bentuk interaksi manusia. Setelah itu peserta didik akan menemukan contoh fakta dari bentuk-bentuk interaksi manusia untuk membedakan dan mengelompokkannya. Sehingga, peserta didik diharapkan untuk memahami konsep agar memiliki penguasaan konsep yang lebih baik.

Menurut (Yusuf, 2014) penguasaan konsep sangat diperlukan peserta didik dalam mata pelajaran IPS karena materi IPS cenderung membosankan apalagi guru hanya menggunakan metode ceramah dan memberikan catatan yang monoton dan cukup banyak di papan tulis. Sependapat dengan apa yang dikatakan oleh (Rowell dkk., 2007) bahwa pembelajaran konsep-konsep IPS yang hanya melalui kata-kata dan suara akan gagal untuk menghasilkan pemahaman kepada siswa. Oleh karena itu, pentingnya menguasai konsep IPS untuk menjadi bekal peserta didik dalam menyelesaikan tantangan-tantangan di kehidupannya. Sehingga, peran guru sangat penting dalam menyampaikan materi IPS harus berwawasan luas, berinovasi menggunakan metode terbaru, dan memberikan ice breaking sesuai rencana dan kebutuhan. Guru dan peserta didik akan mencapai indikator keberhasilan sesuai rencana dan tingkat pendidikan yang sedang ditempuh. Sejalan dengan pendapat (Yusuf, 2014) bahwa penguasaan konsep pada siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dalam keberhasilan pencapaian tujuan yang hendak dicapai

Saat ini peserta didik masih belum menguasai konsep pada mata pelajaran dengan baik, khususnya materi pada mata pelajaran IPS karena banyak peserta didik yang merasa malas, bosan dan membuatnya mudah mengantuk mulai dari guru berceramah panjang hingga memberikan catatan di papan tulis. Untuk mengatasi rasa malas, bosan hingga mengantuk pada peserta didik guru dapat melakukan pemanasan untuk mencairkan suasana di kelas dengan memberikan ice breaking agar konsentrasi peserta didik kembali fokus pada materi yang disampaikan. Ice breaking yang dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme yang memiliki karakter menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tetapi santai (Karyaningsih dkk., 2016). Apabila guru menyampaikan materi IPS dengan memberikan *ice breaking* dengan metode terbaru yang tepat sesuai kebutuhan, maka peserta didik akan mendapatkan penguasaan konsep IPS baik teori ataupun penerapannya dalam pembelajaran selanjutnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Nugroho, 2013) bahwa guru dalam melakukan *ice breaking* untuk memotivasi siswa dalam kegiatan awal ini sangat besar pengaruhnya dalam melakukan proses pembelajaran berikutnya. Berdasarkan penelitian yang sebelumnya, penulis dapat menguraikan tentang penguasaan konsep IPS di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Yusuf (Yusuf, 2014) menyatakan terbukti bahwa pada pembelajaran IPS yang memiliki nilai diatas KKM ada sekitar 39,4% dari 33 siswa atau sebanyak 13 siswa yang nilainya mencapai KKM dan guru harus mengadakan perbaikan kepada 20 siswa yang belum mencapai KKM. Peneliti juga menyatakan bahwa hal ini selaras dengan kurikulum IPS kelas V semester satu

pada materi mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia. Materi yang dipilih beresalan dapat memberikan kesempatan dalam meningkatkan kemampuan berpikir dengan menemukan sendiri persoalan yang ada. Peserta didik akan menemukan dan mengidentifikasi fakta-fakta tentang kenampakan alam maupun buatan yang ada di Indonesia. Setelah itu, peserta didik akan mudah menemukan persamaan ciri-ciri yang muncul dari fakta-fakta kenampakan alam atau buatan. Sehingga, peserta didik dapat membedakan atau mengelompokkannya.

Menurut (Yusuf, 2014) dalam kegiatan pembelajaran materi IPS guru sering kali menyampaikan hanya sekilas sesuai isi buku ajarnya dengan metode ceramah dan memberikan catatan di papan tulis terus menerus. Sehingga, membuat peserta didik malas untuk belajar. Peserta didik akan menghabiskan waktunya untuk mencari kata penting yang sering disebut kata kunci dalam catatannya (Yusuf, 2014). Padahal tidak semua tulisan peserta didik itu rapi dan mudah dibaca. Sehingga banyak peserta didik yang cenderung meminjam catatan teman yang dianggap rapi dan mudah dibaca untuk di fotokopi dan membuat peserta didik menjadi ketergantungan, kurang kreatif serta kurang melatih otaknya untuk sberpikir sehingga muncul tidak ada rasa bangga pada diri sendiri.

Guru harus mempunyai rencana untuk menciptakan kelas yang kondusif agar peserta didik tidak merasa malas dan mengantuk selama materi IPS berlangsung. Sejalan dengan pendapat (Yusuf, 2014) bahwa dalam proses belajar mengajar, penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan belajara siswa. Permasalahan yang timbul disebabkan karena pada saat proses

pembelajaran berlangsung peserta didik hanya menerima informasi tanpa adanya keterlibatan dalam pembelajaran hal ini terjadi di UPT SDN 268 Sidayu Gresik karena guru cenderung menyampaikan materi IPS dengan metode ceramah, memberikan catatan, dan sumber belajar menggunakan buku ajar saja. Sehingga, membuat peserta didik yang aktif saja dalam mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS. Sejalan dengan pendapat (Yusuf, 2014) terbukti bahwa pada pembelajaran IPS yang memiliki nilai diatas KKM ada sekitar 39,4 % dari 33 siswa atau sebanyak 13 siswa yang nilainya mencapai KKM.

Permasalahan – permasalahan yang timbul terjadi karena guru masih memiliki pemikiran bahwa sumber belajar hanya terpusat pada buku ajar dan dirinya. Selain itu, guru masih belum terbiasa menerapkan metode pembelajaran yang inovatif untuk mendorong dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Hal ini terbukti ketika peneliti melihat langsung bahwa proses pembelajaran yang dibuat oleh guru hanya menerapkan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan memberikan catatan di papan tulis. Sedangkan, metode ceramah saja peserta didik lebih cepat merasa bosan dan kesulitan memahami materi konsep dari guru sehingga susah menguasai konsep materi IPS. Padahal penguasaan konsep harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Apabila peserta didik sudah memiliki penguasaan konsep yang bagus, mereka akan lebih mudah untuk berpikir, mengenal, mengerti dan memahami terhadap suatu konsep pada materi IPS. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Yusuf, 2014) bahwa penguasaan konsep pada siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dalam keberhasilan pencapaian tujuan yang hendak dicapai.

Permasalahan peserta didik dalam penguasaan konsep IPS di kelas masih kurang dan rendah. Permasalahan yang terjadi di UPT SDN 268 Gresik dapat dilihat dari peserta didik yang pasif mengikuti proses pembelajaran IPS, kurang mampu mengingat materi yang diberikan oleh guru, peserta didik mengalami kesulitan membedakan dan mengelompokkan materi yang disampaikan oleh guru, peserta didik hanya mencatat dan menghafalkan materi yang diberikan oleh guru, peserta didik dan guru hanya menggunakan sumber belajar dari buku saja. Permasalahan yang telah diuraikan akan menjadikan peserta didik terlambat dalam ranah kognitif yaitu kurang dalam pengetahuan materi IPS baik memahami, menerapkan hingga menganalisis suatu masalah. Hal yang sama terjadi pada penelitian terdahulu tentang penguasaan konsep IPS di sekolah dasar yang masih kurang dan rendah yang dilakukan oleh Arya Setya Nugroho (Nugroho, 2013) dengan judul “Peningkatkan Penguasaan Konsep Dengan Model Pembelajaran Konsep Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menguraikan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam penguasaan konsep sehingga peneliti memberikan solusi untuk menerapkan model pembelajaran konsep yang menunjukkan hasil belajar penguasaan konsep peserta didik mengalami peningkatan. Namun, dalam sebuah penelitian terdahulu pasti ada kekurangan yang harus diperbaiki kembali oleh penelitian selanjutnya. Menurut penulis kekurangan dari penelitian terdahulu ini dalam mengetahui penguasaan konsep peserta didik hanya memanfaatkan model pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan konsep. Namun, model pembelajaran yang digunakan ini belum bisa membantu guru dalam memahami untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, ada

pemberian *ice breaking* namun tidak mengarah pada materi penguasaan konsep yang dimaksud sehingga *ice breaking* hanya untuk menjeda kejenuhan dan kebosanan peserta didik. Padahal, *ice breaking* juga dapat dimanfaatkan untuk permainan sesuai materi IPS. Oleh karena itu, penulis memilih untuk menggunakan *ice breaking* sebagai bantuan dalam melakukan tes kemampuan penguasaan konsep dengan metode permainan *suit* seperti permainan tradisional jaman dulu pada peserta didik kelas V di UPT SDN 268 Gresik.

Hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan salah satu guru di UPT SDN 268 Sidayu Gresik ini menjelaskan bahwa guru merasa dikejar-kejar harus menyelesaikan beberapa tema dalam satu semester sehingga hal tersebut menjadi faktor guru dalam menyampaikan materi IPS dengan seadanya dan menyebabkan peserta didik kurang memiliki penguasaan konsep IPS. Kemunculan kurangnya penguasaan konsep pada peserta didik didukung dari hasil nilai penugasan IPS yang masih kurang dari KKM yang terbukti bahwa dari 2 kelas hanya peserta didik yang aktif saja tuntas dalam KKM dengan jumlah 13 peserta didik dari 44 peserta didik. Selain itu, peserta didik yang pasif dalam belajar IPS mengalami kesulitan dalam menganalisis, mengidentifikasi suatu konsep hingga menyebutkan contoh-contoh pada suatu konsep IPS. Selain itu, hasil wawancara juga dilakukan dengan salah satu peserta didik kelas V yang mengungkapkan bahwa peserta didik merasa bosan dengan materi IPS yang berisi cerita hingga merasa kesulitan dan bingung dalam memahami materi IPS yang sedang dipelajari, peserta didik merasa bosan karena guru menyampaikan materi IPS menggunakan metode ceramah. Sehingga mereka saat proses pembelajaran merasa mengantuk.

Hasil observasi langsung di UPT SDN 268 Gresik peserta didik masih kurang dalam menguasai konsep IPS. Hal ini dapat dilihat dari ketika proses pembelajaran pada materi IPS, guru memberikan beberapa pertanyaan namun peserta didik kesulitan sehingga guru direspon dengan lama bahkan hanya diam. Selain itu, guru membahas bersama dari materi hingga jawaban tugas yang diberikan tanpa memberikan kebebasan atau kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi diri dalam menambah wawasan dan juga peserta didik kurang kondusif dalam menyelesaikan tugas terbukti bahwa dalam menyelesaikan tugas harian peserta didik masih sering bertanya dan meminta bantuan kepada guru dan peserta didik mengerjakan pekerjaan rumah di sekolah dengan menyontek pekerjaan temannya.

Penulis memilih untuk melakukan observasi secara langsung pada peserta didik kelas V di UPT SDN 268 Gresik dengan hasil yang menunjukkan bahwa penguasaan konsep IPS masih rendah dan kurang yang terbukti bahwa peserta didik yang dari KKM hanya 13 peserta didik dari 44 peserta didik dengan presentase 2,83%. Selain itu, penguasaan konsep IPS pada kelas V masih rendah dan kurang terlihat dari peserta didik hanya sekedar memahami makna materi yang diperoleh selama proses pembelajaran dari guru. Penguasaan konsep yang kurang dan rendah dapat diuraikan dari peserta didik yang kurang mampu memahami penguasaan konsep tentang materi interaksi sosial dalam menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia. Padahal, mereka setiap hari melakukan interaksi di sekolah dengan guru ataupun teman sejawatnya seperti berbicara, bertanya, berdiskusi, bermain bersama, menjawab pertanyaan dari guru dan bercanda gurau, namun mereka belum mengetahui bahwa itu adalah sebuah bentuk interaksi sosial. Hal ini terlihat

bahwa peserta didik kurang memahami penguasaan konsep dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dan mereka juga mengalami kesulitan dalam menyebutkan contoh dari bentuk-bentuk interaksi manusia yang ada disekitarnya. Hal ini terlihat dari peserta didik yang masih bingung dalam membedakan bentuk interaksi manusia yang dipelajari bersama guru karena mereka kurang mampu memahami arti atau makna kata dari suatu materi konsep.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian di UPT SDN 268 Gresik baik dari segi metode dan pemberian *ice breaking* serta memperbaiki rencana pembelajaran pada mata pelajaran IPS agar peserta didik memiliki penguasaan konsep IPS pada materi interaksi sosial kelas V karena peserta didik kurang mampu dalam menganalisis, mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia hingga menyebutkan contoh bentuk-bentuk interaksi manusia. Padahal interaksi sosial setiap harinya harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari permasalahan yang telah diuraikan bahwa peserta didik yang belum memiliki kemampuan penguasaan konsep IPS yang baik, maka penulis akan melakukan penelitian dengan menerapkan metode *suit game* dengan berbantuan *ice breaking* yang berisi materi IPS tentang interaksi sosial di kelas V. Penulis melakukan penelitian dengan cara menerapkan metode *suit game* dengan berbantuan *ice breaking* beralasan karena metode *suit game* ini terinspirasi dari tik tok yang dijadikan *ice breaking* dalam proses pembelajaran baik sebelum masuk dan keluar kelas. Selain itu, didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Zafitri, 2019) dalam menggunakan metode *suit game* yang masih terdapat

kekurangan hanya digunakan pada mata pelajaran matematika materi perkalian sehingga peneliti berinovasi mengganti mata pelajaran IPS pada materi interaksi manusia. Dari penelitian ini nanti penulis akan mengetahui apakah penggunaan metode *suit game* dengan berbantuan *ice breaking* berpengaruh terhadap kemampuan penguasaan konsep IPS pada peserta didik di sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis di UPT SDN 268 Gresik dengan menggunakan metode *suit game* dengan berbantuan *ice breaking* ini modifikasi dari permainan tradisional yang sering dilakukan anak-anak sebelum memulai suatu permainan. Namun, penulis memodifikasi metode *suit game* ini untuk memulai *ice breaking* agar peserta didik dapat menjawab pertanyaan dari konsep materi IPS. Penelitian terdahulu oleh (Zafitri, 2019) yang menggunakan metode permainan *suit* berbantuan *ice breaking* terbukti membawa terdapat pengaruh pada peserta didik dengan presentase 89%. Sehingga penulis dapat melakukan penelitian dengan metode *suit game* dengan berbantuan *ice breaking* dari referensi yang ada. Banyak penelitian yang berhasil bahwa inovatif metode belajar dengan berbantuan *ice breaking* dapat berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami bahkan penguasaan konsep yang pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar peserta didik. penelitian yang dilakukan penulis berasal dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ida Liyani dan Hendri Purbowaseso (Mata dkk., 2021) dengan judul “Pengaruh Metode *Ice Breaking* Berbantuan Musik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika”. Penelitiannya bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode *ice breaking* pada pembelajaran matematika kelas 3, seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran

matematika setelah menggunakan metode *ice breaking*, dan perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan metode *ice breaking* dengan yang tidak menggunakan metode *ice breaking*. Penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan pada mata pelajaran matematika dengan metode *ice breaking*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dengan tuntutan peserta didik dalam kemampuan penguasaan konsep IPS di sekolah dasar namun metode yang diterapkan guru mudah membuat bosan dan mengantuk peserta didik maka peneliti tertarik mengambil dan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metod Suit Game Berbantuan *Ice Breaking* Terhadap Kemampuan Penguasaan Konsep Kelas V UPT SDN 268 Gresik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan pada bagian latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah penggunaan metode *suit game* berbantuan *ice breaking* berpengaruh terhadap kemampuan penguasaan konsep kelas V di UPT SDN 268 Gresik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji coba dan mengetahui adakah pengaruh dari metode *suit game* berbantuan *ice breaking* pada materi agar peserta didik memiliki kemampuan penguasaan konsep kelas V di UPT SDN 268 Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Peserta didik

Agar peserta didik memahami dan memiliki kemampuan penguasaan konsep IPS di sekolah dasar baik teori atau penerapan dari materi mata pelajaran dengan tepat.

2. Guru

Dapat membantu meningkatkan kreativitas dan inovatif sebagai solusi dalam mengembangkan perangkat pembelajaran baik model, metode dan rencana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan bahan ajar, khususnya pada mata pelajaran IPS.

3. Materi di SD

Dapat menunjukkan keterkaitan materi dengan penerapan di kehidupan sehari – hari sehingga mampu meningkatkan penguasaan konsep IPS secara teori maupun praktik.

4. Sekolah

Dapat memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada pada peserta didik dan guru agar saling bekerjasama menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

5. Peneliti

Diharapkan hasil peneliti mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya untuk meningkatkan penguasaan konsep IPS dengan menggunakan metode *suit game* berbantuan *ice breaking*

E. Definisi Operasional

1. Metode *suit game* adalah suatu cara dalam menyampaikan informasi penting agar lebih mudah untuk dipahami dan diterima dengan cepat untuk mencapai tujuan yang diinginkan seperti permainan jaman dulu yang dilakukan oleh dua orang dengan ketentuan menunjukkan atau mengadudari salah satu jarinya sebelum memulai permainan, seperti tangan mengepal dengan 1 jari telunjuk, 1 jari telunjuk dengan 2 jari yaitu jari telunjuk dan jari tengah dan pemenang berhak memulai permainan terlebih dahulu.
2. *Ice breaking* adalah kegiatan yang dilakukan untuk mencairkan suasana baik di awal, di akhir bahkan di tengah-tengah pembelajaran agar memacu motivasi peserta didik ikutserta mengikuti pembelajaran dan melihat sejauh mana peserta didik memahami suatu permasalahan.
3. Penguasaan konsep IPS adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam memahami materi mata pelajaran IPS baik teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari – hari mulai dari sejarah hingga lingkungan masyarakat.

F. Batasan Masalah Penelitian

Agar pembahasan ini lebih terarah dan tidak menimbulkan kekeliruan atau meluasnya pembahasan maka perlu adanya batasan masalah yang akan dibahas.

Adapun batasan – batasan pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 268 Gresik yang beralamat di Jalan KH. Raden Sa'id No. 1-3 Kode Pos: 61153 Desa Sedagaran Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik.
2. Penelitian dilakukan secara eksperimen dengan mengambil subjek pada kelas V terdapat 2 kelas masing-masing kelas berjumlah 22 peserta didik.
3. Penelitian ini difokuskan pada penguasaan konsep dengan menggunakan metode berupa permainan *suit* dengan berbantuan *ice breaking* sesuai materi pada mata pelajaran IPS.
4. Terdapat dalam buku guru dan buku siswa mata pelajaran tematik semester 1 tema 4 “Sehat itu penting” muatan mata pelajaran IPS berdasarkan kurikulum 2013