

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu cara untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang dalam segala aspek kehidupan manusia. Berdasarkan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”² Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Di Indonesia, jenjang pendidikan dasar bagi peserta didik dimulai dari pendidikan sekolah dasar.

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang ditempuh setelah lulus dari pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Pendidikan anak usia sekolah dasar, yang berkisar antara usia 6 sampai 12 tahun, selama periode ini anak-anak mengalami pertumbuhan dan perubahan dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, dan sosial perkembangan anak.³ Sangat penting melatih motorik halus dan motorik kasar pada anak usia sekolah dasar guna meningkatkan

² “Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, BPK RI (2003).” (n.d.), <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.

³ Ira Suryani, “Analisis Tahap Perkembangan Karakteristik Pada Anak Usia Pendidikan Dasar,” *Health Information: Jurnal Penelitian*, 2023, e1114–e1114.

pertumbuhan fisik, meningkatkan kemampuan kognitif dengan melatih berpikir logis dan kritis, serta melatih kemampuan sosial anak dengan belajar kelompok. Salah satu mata pelajaran yang dapat melatih motorik, berpikir kritis, serta sosial anak adalah pelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan sekitarnya serta mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁴ Mata pelajaran IPAS memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep secara menyeluruh dan terkait dari dua mata pelajaran serta dapat membantu peserta didik dalam mempelajari fenomena alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang berdampak satu sama lain.⁵ Salah satu materi mata pelajaran IPAS di kelas IV yaitu materi flora dan fauna di Indonesia yang membahas berbagai tumbuhan dan hewan yang tersebar di berbagai pulau di Indonesia.

Tujuan peserta didik mempelajari IPAS adalah agar mereka dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang konsep-konsep alam dan lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Oleh karena itu, diperlukan pemahaman konsep pelajaran IPAS agar peserta didik mampu memahami materi-materi pembelajaran dan dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

⁴ Irfanaeka Azzahra, Aan Nurhasanah, and Eli Hermawati, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 4 Purwawinangun," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 6230–38.

⁵ Samsul Wadi et al., "Pengembangan Modul Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Tanaman Penyehatan," *Jurnal Pendidikan MIPA* 13, no. 3 (2023): 870–77.

⁶ Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (Yayasan Kita Menulis, 2023).

Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan peserta didik dalam menerima, menyerap, serta mengerti suatu materi maupun informasi yang diperoleh melalui peristiwa atau kejadian yang dilihat maupun didengar, yang disimpan dalam pikiran yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁷ Kemampuan memahami konsep adalah kemampuan menjelaskan kembali informasi atau konsep menggunakan kosakata sendiri dan mampu membuat kesimpulan dari materi yang sudah dijelaskan. Pemahaman konsep IPAS yang dipelajari menjelaskan hubungan antar konsep serta menerapkan konsep dalam memecahkan masalah.⁸

Pemahaman konsep sangat penting bagi peserta didik untuk mencapai keberhasilan peserta didik dalam memahami materi. Seperti yang telah tercantum pada indikator pemahaman konsep yang diungkapkan oleh Anderson dan Krathwohl:⁹ (1) menafsirkan (*interpreting*); (2) memberikan contoh (*exemplifying*); (3) mengklasifikasikan (*classifying*); (4) meringkas (*summarizing*); (5) menyimpulkan (*inferring*); (6) membandingkan (*comparing*); (7) menjelaskan (*explaining*).

Pemahaman konsep IPAS mencakup memahami, menjelaskan kembali, menyimpulkan, dan memecahkan masalah dalam pembelajaran IPAS. Untuk mengoptimalkan pemahaman konsep IPAS, seorang guru perlu menciptakan suasana belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta

⁷ Linda Lestari, Candra Puspita Rini, and Aris Gumilar, "Analisis Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV SD," *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 4533–38.

⁸ Yogi Setya Novanto et al., "Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Gender," *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 8, no. 1 (2023): 43–46.

⁹ Anderson W. Lorin dan Krathwohl R. David, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Assesmen* (Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR, 2015).

menggunakan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik aktif dan tidak mudah bosan saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat Magang di MIN 1 Tulungagung, bahwa proses pembelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung masih berpusat pada guru dengan metode ceramah. Media yang digunakan hanya berupa buku pelajaran atau LKS, ini terjadi karena keterbatasan pada media pembelajaran yang ada, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam proses belajar. Guru kelas juga mengatakan adanya beberapa masalah yang terjadi saat pembelajaran, seperti ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan saat menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari menggunakan kata-katanya sendiri, masih banyak peserta didik yang belum bisa memberikan contoh ataupun mengelompokkan materi, terdapat peserta didik yang kesulitan mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar serta masih ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih kurang memahami konsep materi yang telah disampaikan. Dari hasil pengamatan pada saat magang tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung masih rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Tulungagung masih berpusat pada guru saja yang mengakibatkan peserta didik menjadi kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang efektif. Hal tersebut merupakan salah satu penyebab peserta didik mudah bosan saat pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya ide terkait upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS dengan cara menerapkan pembelajaran

yang menyenangkan sehingga ketika kegiatan pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat mengoptimalkan pemahaman konsep mereka.

Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, peneliti menggunakan media *Memory Game Clash of Champions (COC)*. *Clash of Champions* merupakan sebuah acara kompetisi pendidikan yang diselenggarakan oleh Ruangguru, dirancang untuk menggabungkan elemen pembelajaran dan kompetisi. Acara tersebut merupakan ajang kompetisi yang menampilkan berbagai game edukatif yang diikuti oleh mahasiswa dari berbagai universitas, baik universitas dalam negeri maupun luar negeri.¹⁰ Salah satu *game* yang terdapat pada tayangan *Clash of Champions* yaitu *Memory Game*. Peneliti menggunakan media *Memory Game* yang terinspirasi dari acara *Clash of Champions* ini sebagai media yang bertujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu, yaitu penelitian terdahulu belum ada yang menggunakan *Memory Game Clash of Champions (COC)* untuk mengetahui pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh *Memory Game Clash of Champions (COC)* Terhadap Pemahaman Konsep Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV MIN 1 Tulungagung”.

¹⁰ Ananda Nurfadillah Amri and Yusi Ardiyanti, “Pengaruh Acara Clash of Champions Oleh Ruangguru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika,” *Didactical Mathematics* 7, no. 1 (2025): 166–72.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

a. Kurangnya pemahaman konsep peserta didik terhadap materi pelajaran.

Ditandai dengan:

- 1) Masih terdapat peserta didik yang kesulitan dalam menjelaskan kembali materi yang dipelajari menggunakan kata-katanya sendiri.
- 2) Terdapat peserta didik yang belum bisa memberikan contoh ataupun mengelompokkan materi.
- 3) Masih ada peserta didik yang kesulitan dalam mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar.
- 4) Masih terdapat peserta didik yang kesulitan dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

b. Kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru saja.

c. Peserta didik kurang aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.

2. Batasan Penelitian

Berikut ini adalah batasan penelitian yang ditetapkan oleh peneliti agar fokus pada masalah yang dikaji:

a. Peneliti mengkaji pengaruh *Memory Game Clash of Champions (COC)* terhadap pemahaman konsep.

b. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung.

- c. Mata pelajaran yang digunakan yaitu IPAS kelas IV pada materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh *Memory Game Clash of Champions (COC)* terhadap pemahaman konsep materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia pada peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung?
2. Berapa besar pengaruh *Memory Game Clash of Champions (COC)* terhadap pemahaman konsep materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia pada peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh *Memory Game Clash of Champions (COC)* terhadap pemahaman konsep materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia pada peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung?
2. Mengetahui berapa besar pengaruh *Memory Game Clash of Champions (COC)* terhadap pemahaman konsep materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia pada peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung?

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang penerapan *Memory Game* sebagai media pembelajaran serta dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

b. Bagi Guru

Memberikan inovasi serta menambah keterampilan guru dalam menggunakan pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Melalui hasil penelitian ini diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dan antusias saat kegiatan pembelajaran serta dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga peserta didik mudah untuk memahami konsep IPAS.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini peneliti mendapatkan pengetahuan dan pengalaman secara langsung tentang penerapan *Memory Game* sebagai

media pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengaruh *Memory Game* terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia. Dari hasil pengamatan, masih banyak peserta didik yang kesulitan memahami konsep, banyak peserta didik yang bosan dan tidak fokus saat kegiatan pembelajaran, serta masih terdapat peserta didik yang belum bisa memberikan contoh ataupun mengelompokkan materi yang disampaikan sehingga peserta didik terlihat kebingungan jika diberi pertanyaan. Penelitian ini dilakukan pada ruang lingkup peserta didik kelas IV di MIN 1 Tulungagung pada mata pelajaran IPAS, materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia, agar peserta didik semakin aktif dan antusias dalam proses pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan.

G. Penegasan Variabel

Penegasan variabel ini berisi penjelasan tentang definisi variabel yang dijadikan fokus utama oleh peneliti. Tujuan dari penegasan variabel ini untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman makna atau istilah yang dimaksud oleh peneliti.

1. Penegasan Konseptual

a. *Memory Game (Clash of Champions)*

Clash of Champions merupakan sebuah *game show* pendidikan yang diselenggarakan oleh Ruangguru. Acara ini diikuti oleh mahasiswa berprestasi dari berbagai universitas, baik dalam negeri maupun luar negeri, untuk berkompetisi dalam *game-game* edukatif.¹¹ Acara ini bukan sekedar acara edukasi saja, akan tetapi juga dapat menghibur dan memotivasi setiap penonton dengan berbagai *game* edukasi, salah satunya yaitu *Memory Game*. Melalui *Memory Game* ini, peserta didik mampu merekam atau mengingat kembali pengalaman belajar seru dan asyik.

b. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah suatu kemampuan bagi peserta didik untuk menerima, memahami, dan menyerap materi atau informasi yang didapat dari pengalaman atau kejadian yang mereka lihat atau dengar. Informasi ini disimpan dalam pikiran dan dapat disampaikan kembali dengan kata-kata mereka sendiri, sehingga bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.¹²

c. Pelajaran IPAS Materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang berbagai macam makhluk hidup serta benda mati di alam semesta dan sekitarnya serta mempelajari kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan

¹¹ Amri and Ardiyanti.

¹² Lestari, Rini, and Gumilar, "Analisis Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV SD," 2024.

lingkungannya.¹³ Melalui pembelajaran IPAS peserta didik diberi kesempatan untuk mempelajari lingkungan sekitar, sosial, dan diri mereka sendiri sehingga dapat menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴ Salah satu materi dalam IPAS adalah persebaran flora dan fauna di Indonesia. Materi ini menuntut peserta didik untuk memahami konsep keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia berdasarkan wilayah geografis Indonesia, yaitu wilayah Asiatis, Peralihan, dan Australis.¹⁵

2. Penegasan Operasional

Penelitian ini memiliki penegasan operasional sebagai berikut: Penerapan atau pengaplikasian *Memory Game* terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MIN 1 Tulungagung. Melalui pengaplikasian *Memory Game* ini, diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menggembirakan sehingga memungkinkan peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif selama kegiatan pembelajaran. Serta peserta didik dapat memahami konsep mata pelajaran IPAS dengan baik dan benar sehingga dapat menjawab pertanyaan, dapat memberikan suatu contoh, dan dapat menjelaskan kembali materi yang telah diberikan menggunakan kata-katanya sendiri.

¹³ Azzahra, Nurhasanah, and Hermawati, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 4 Purwawinangun."

¹⁴ Rafi Ramadhan, Bagus Rezki Wicaksono, and Teguh Prasetyo, "Pembelajaran IPAS Pada Proses Belajar Sekolah Dasar Kelas 4," *Karimah Tauhid* 3, no. 7 (July 18, 2024): 7457–64, <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14039>.

¹⁵ Harum Fajriyani Nur Izzah and Dewi Aisyah Tulliza, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Digital Pada Materi Persebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogis Indonesia* 3 (2025): 1–19.

H. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

1. Bagian Awal

Bagian awal mencakup halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, *motto*, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Utama

- a. **Bab I: Pendahuluan.** Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel dan sistematika penulisan.
- b. **Bab II: Landasan Teori.** Bab ini mencakup deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.
- c. **Bab III: Metode Penelitian.** Bab ini menjelaskan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan tahapan penelitian.
- d. **Bab IV: Hasil Penelitian.** Bab ini membahas deskripsi data rekapitulasi data penelitian yang telah dilakukan.
- e. **Bab V: Hasil Penelitian.** Bab ini membahas hasil penelitian yang telah dilakukan dan dibahas secara terstruktur berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian.
- f. **Bab VI: Penutup.** Bab ini berisi kesimpulan dan saran.