

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan tonggak bagi kemajuan bangsa oleh karena itu kemampuan individu yang berkualitas sangat dibutuhkan. Hal tersebut tidak selalu dilihat dari tingginya kualitas pendidikan, tetapi juga kualitas sikap dan moral. Pendidikan bertujuan untuk menyiapkan individu berkualitas untuk masa depan yang lebih baik. Suatu pendidikan dapat dipandang berhasil apabila pendidikan mampu membentuk individu yang cerdas, berkarakter, bermoral, serta memiliki kepribadian baik. Dengan demikian kualitas bangsa melalui pendidikan dapat pula meningkatkan sumber daya manusia dan dapat membangun bangsa yang lebih baik.

Menurut Wulandari & Sukirno (2012) Pendidikan merupakan ujung tombak bagi pembangunan peradaban. Sumber daya manusia yang unggul akan mengantarkan bangsa menjadi maju dan kompetitif di tengah arus globalisasi, namun Indonesia masih mengalami hambatan dalam menciptakan kualitas pendidikan yang baik.

Berdasarkan tuntutan di atas, peran guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran mulai dari pemahaman materi dan pembentukan karakter diri yang baik pada masing-masing peserta didik demi peningkatan sumber daya manusia. Seperti kita ketahui bahwa kemajuan dan kualitas suatu bangsa dapat terwujud melalui sumber daya manusia dan pengelolaan pendidikan yang baik. Oleh karena itu guru harus meningkatkan kualitas pendidikan melalui strategi/pendekatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan kepada siswanya.

Somantri (dalam Sapriya, 2009: 5) mendefinisikan “mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan

pembinaan warga negara yang baik”. Melalui mata pelajaran IPS di sekolah dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep masalah sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. Melalui mata pelajaran IPS diharapkan para siswa dapat terbina menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Menurut Sapriya, (2009: 3) agar para siswa dapat hidup di masyarakat dengan baik, dapat memecahkan masalah-masalah pribadi maupun masalah-masalah sosial, maka mereka perlu dibekali dengan *knowledge, skills, attitudes, and value*, bahkan bagaimana bertindak (*action*). Dengan demikian IPS merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan pendidikan di tanah air

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V di MIM 1 Pantenan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut tentu saja akan membuat proses pembelajaran terkesan monoton karena tidak adanya tuntutan bagi siswa untuk berpikir secara kreatif dalam mengembangkan kemampuan dan tidak adanya media yang bisa menarik minat siswa terhadap pembelajaran IPS.

Kecakapan guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas adalah kemampuan dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan peserta didik, guru memiliki peran dominan di kelas. Guru yang berhasil adalah guru yang mampu menjelaskan pelajaran secara menarik. Dengan adanya kemampuan guru untuk menjelaskan pelajaran secara menarik akan mengunggah kemampuan para peserta didiknya untuk lebih aktif lagi dalam proses belajar mengajar. Yanti & Anggraeni (2014: 37)

Berdasarkan data yang didapat dari guru kelas 5 ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yang dibuat sekolah untuk mata pelajaran IPS adalah 75. Terlihat dari ketuntasan belajar dari 22 siswa sebesar 63% atau 14 siswa yang telah memperoleh nilai  $\leq$  KKM, sedangkan 37% atau 8 siswa memperoleh nilai  $\geq$

KKM. Hal ini menyebabkan nilai rata-rata pada masih dibawah KKM. Oleh karena itu nilai mata pelajaran IP pada kelas 5 MIM 1 Pantenan masih rendah dan dibawah KKM.

Dari hasil diskusi dengan guru-guru kelas MIM 1 Pantenan timbul pemikiran guru masih harus meningkatkan dan menggali cara-cara membelajarkan IPS yang dapat melibatkan siswa, sehingga siswa lebih aktif, kreatif dan merasa senang dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa lebih diberi kepercayaan untuk mengutarakan pendapatnya dan solidaritas terhadap teman yang belum paham mengenai materi pembelajaran sehingga akan tercipta suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Dalam pembelajaran di kelas, interaksi antar siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru masih kurang, keaktifan dan kreatifitas anak serta suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga akan membuat kebosanan dan kemalasan siswa untuk belajar memahaminya.

Menurut Mulyana (2010: 2) tugas guru sebagai pengajar adalah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sampai tuntas sehingga siswa memahaminya. Satu hal yang penting adalah guru dianggap orang yang paling pintar oleh siswanya. Oleh karena itu, guru memerlukan persiapan yang matang agar dapat menyampaikan materi dengan sebaik-baiknya. Salah satu yang perlu dipersiapkan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan monopoli edukatif.

Menurut Sari Dwi (2018: 47) Media monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memainkannya. Selain itu permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah mengantarkan siswa untuk mengerti dan memahami sebuah konsep melalui kegiatan yang menggunakan benda-benda nyata. Karena kemampuan berfikir siswa Sekolah Dasar masih pada tahap operasional konkrit, artinya untuk memahami suatu konsep siswa harus diberikan kegiatan yang dapat diterima oleh akal mereka. Oleh karena itu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang objeknya bersifat abstrak ini diperlukan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di materi keragaman kenampakan alam di Indonesia, yang mana dalam pembelajaran ini dapat mengantarkan siswa untuk mengerti dan memahami sebuah konsep melalui kegiatan yang menggunakan benda-benda nyata.

Pada penelitian terdahulu media monopoli sudah pernah dilakukan oleh Azizah (2012) tentang "*Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SDN Lemah Putro 1 Sidoarjo*". Hasilnya adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan hasil penelitian sebagai berikut pada siklus 1 rata-rata diperoleh 73% dan pada siklus II diperoleh 90%

Mengusung dari latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan suatu strategi pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif. dengan judul "**Penggunaan Permainan Monopoli Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MI Muhammadiyah 1 Pantenan**"

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V melalui penggunaan media monopoli edukatif pada mata pelajaran IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V dengan penerapan media monopoli edukatif di MI Muhammadiyah 1 Pantenan materi tokoh-tokoh kemerdekaan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan kualitas pendidikan di Indonesia pada umumnya dan lebih khususnya lagi dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi peneliti:
  - a. Dengan melakukan penelitian ini, dapat menambah wawasan berpikir yang luas dan dijadikan bekal untuk menambah pengetahuan.
  - b. Memberikan gambaran tentang penggunaan media monopoli edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIM 1 Pantenan.
2. Bagi guru:
  - a. Dengan melaksanakan penelitian ini, guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Di samping itu guru terbiasa dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
  - b. Memberikan masukan dalam rangka peningkatan kemampuan kreativitas guru-guru IPS di sekolah dasar agar bisa menerapkan penggunaan media pembelajaran lebih inovatif saat pembelajaran IPS.
  - c. Dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi dengan cara memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta karakteristik siswa.

3. Bagi siswa:
  - a. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan meningkatkan minat siswa saat pembelajaran.
  - b. Dapat menarik motivasi siswa untuk aktif dan meningkatkan minat siswa saat pembelajaran.
4. Bagi sekolah:
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

#### **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda pada penelitian ini, maka perlu didefinisikan istilah yaitu:

1. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar merupakan akibat dari suatu proses belajar, bahwa optimalnya hasil belajar bergantung pada prosesnya
2. Monopoli pembelajaran merupakan sebuah alat permainan edukatif, dimana dimainkan oleh dua orang atau lebih. Tujuan utama dari permainan monopoli pembelajaran ini sebenarnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya, yaitu menguasai. Maksud menguasai di permainan monopoli pembelajaran ini adalah menguasai ilmu pengetahuan di dalam permainan monopoli ini dengan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan.

## **F. Batasan Masalah**

Agar terhindar dari perbedaan persepsi atau penafsiran, pada penelitian ini diperlukan adanya batasan-batasan. Batasan masalah yang dimaksud dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dibatasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada mata pelajaran IPS materi "Tokoh-tokoh kemerdekaan" menggunakan media monopoli edukatif.
2. Kompetensi dasar yang dikembangkan adalah kompetensi dasar IPS 1.1 menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)
4. Penelitian ini terbatas pada siswa kelas V semester 1 Pantenan Panceng Gresik, jumlah siswa 22 laki-laki 12 dan perempuan 10.