

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah khususnya sekolah dasar. Mata pelajaran IPS merupakan Ilmu yang membahas tentang masalah-masalah sosial yang selalu ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari (Ana, 2015). Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Solihatin & Raharjo, 2005) Dalam pembelajaran IPS, pemahaman konsep merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Adapun kemampuan pemahaman konsep yang perlu dimiliki oleh siswa antara lain pemahaman konsep dasar IPS. Pada tingkat sekolah dasar konsep dasar IPS tersebut terdiri dari konsep geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi (Cahyo, 2016).

Penyebab rendahnya pemahaman konsep peserta didik yaitu pembelajaran IPS kurang mengembangkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik, pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru dan belum berpusat pada peserta didik, peserta didik tidak distimulasi untuk menemukan sendiri konsep IPS karena beberapa guru tidak paham akan konsep dari materi yang diajarkan, rendahnya pemahaman konsep peserta didik dalam Ilmu Pengetahuan Sosial ditinjau dari penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat (Hendayani, 2018)

Pentingnya pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS menurut (Cahyo, (Mulyasa, 2013) bahwa ketika pemahaman konsep pembelajaran dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dapat mendorong terwujudnya tujuan pembelajaran IPS itu sendiri yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari

Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberi rangsangan, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran (Iskandar, 2009). Setiap peserta memiliki motivasi belajar yang berbeda, terdapat peserta didik yang memiliki motivasi yang rendah, adapula peserta didik yang memiliki motivasi yang tinggi. Menurut (Sururuddin & Prihatini, 2018) tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik disebabkan oleh faktor keluarga, lingkungan, dan guru. Faktor keluarga dikarenakan masalah ekonomi. Masalah ekonomi menyebabkan banyak orang tua lebih mementingkan pekerjaan, sehingga lupa untuk memperhatikan kebutuhan peserta didik. Faktor lingkungan disebabkan lingkaran pergaulan peserta didik di lingkungan sekolah, masyarakat. Dan faktor guru dapat disebabkan karena dalam kegiatan belajar mengajar metode guru yang digunakan kurang kreatif, sehingga peserta didik merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut (Leonangung, 2021) motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran, karena menjadi “bahan bakar” yang menggerakkan peserta didik untuk aktif berprestasi di dalam kelas. Motivasi dapat mendorong seorang siswa untuk belajar menjadi ahli dalam bidang IPS. Tidak mungkin seseorang yang mau berusaha untuk mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya jika ia tidak mengetahui betapa penting dan faedahnya hasil yang akan dicapai dari belajarnya bagi dirinya. Dalam proses pembelajaran, motivasi memiliki peranan penting, di mana motivasi dapat menumbuhkan gairah, minat, dan keinginan untuk belajar (Leonangung, 2021)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan beberapa permasalahan selama proses pembelajaran. Siswa kurang efektif dan aktif saat pembelajaran berlangsung. Karena siswa tidak ada yang bertanya tentang materi yang belum paham dan kebanyakan siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. Guru tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Guru hanya melakukan metode ceramah dengan menjelaskan materi ajar sambil menulis dipapan tulis. Setelah itu siswa diberikan tugas dan di minta untuk menyelesaikan tugasnya, tanpa adanya bimbingan dan pemantauan terhadap siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 agustus 2023 dengan salah satu siswa bahwa pembelajaran IPS sangat membosankan karena setelah guru menyampaikan materi dengan metode ceramah langsung mengerjakan tugas sehingga membuat siswa jenuh dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini membuat siswa lebih memilih untuk berbicara dengan teman sebangku ketika mereka merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, selain itu juga mempengaruhi konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga tidak dapat memahami apa yang telah dijelaskan oleh guru.

Hal ini terlihat dari observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas VI yang terdiri dari 26 siswa hanya 8 siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), bila dipresentasikan siswa yang tuntas adalah 30,77% sedangkan yang belum tuntas 18 siswa 69,23% dengan nilai KKM 71.

Sesuai dengan latar belakang dan fokus permasalahan di atas, maka perlu adanya perbaikan dalam sistem pembelajaran di kelas. Untuk itu perlu disusun berbagai media pembelajaran. Motivasi dan pemahaman konsep belajar siswa akan tumbuh dan terpelihara apabila proses mengajar guru dilakukan secara bervariasi, antara lain dengan bantuan media pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS, guru perlu memahami bahwa siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan tidak semua siswa menyenangi pelajaran IPS. Guru harus menemukan cara yang tepat untuk memecahkan masalah. Keterampilan dan kreativitas seorang guru dalam menerapkan pembelajaran yang dipilihnya akan membuat siswa tertarik dan mempengaruhi pemahaman siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut adalah dengan permainan monopoli Dengan permainan monopoli fungsinya untuk mengukur hasil belajar siswa dengan memahami prinsip dan konsep IPS. Selain itu, meskipun siswa sedang menjalani proses pembelajaran saat ini, saya ingin mereka lebih aktif, tertarik dan senang saat bermain. Selain itu, siswa mendapatkan pengalaman baru dalam permainan jual beli. Pengalaman ini memiliki dampak langsung atau tidak langsung pada perkembangan siswa selanjutnya Menurut Jones dalam Yus, pembelajaran pada siswa sebaiknya dengan kegiatan yang langsung dikerjakan oleh siswa (Yus,

2011). Hal ini berdampak langsung pada perkembangan siswa. Menurut (Yus, 2011) penelitian dari The Smithsonian Institution menunjukkan bahwa bermain merupakan cara terbaik untuk mendorong pola berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, guru harus menyadari strategi bermain sebagai cara belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian terkait media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang diterapkan pada siswa dapat memberikan dampak positif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yandari & Kuswaty, 2017) dengan judul Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian ini kelas VA sebagai kelas eksperimen menggunakan media monopoli dan kelas VB sebagai kelas kontrol menggunakan media replika bangun datar. Hasil uji dua pihak dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 2,29$ dan $t_{tabel} = 2,005$ maka terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang menggunakan media monopoli dengan peserta didik yang menggunakan media replika bangun datar. Hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata skor gain terdapat hasil peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli lebih baik dari pada kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media replika bangun datar.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Kurniawan, 2020) yang berjudul Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Penelitian yang diawali dengan merumuskan masalah, kemudian menelusuri beberapa hasil penelitian yang relevan untuk dianalisis serta menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah ditemukan. 3 hasil penelitian yang telah dianalisis penulis menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta 3 hasil penelitian lain yang telah dianalisis penulis menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli

juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena sebelum melaksanakan permainan siswa diminta untuk mempelajari materi dengan baik. Dari hasil meta analisis yang telah dilakukan penulis dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli cukup efektif dan bisa menjadi salah satu pilihan guru untuk dijadikan media saat proses belajar mengajar. Dari penggunaan media ini siswa dapat belajar dan bermain sehingga menambah minat belajar siswa.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Masnarati, 2020) yang berjudul Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis penerapan pembelajaran IPS menggunakan media permainan monopoli di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang dipilih ialah meta analisis. Hal yang pertama dicari yaitu rumusan masalah, kemudian dilanjutkan dengan mencari pengumpulan data peneliti yang sudah ada di google scholar. Hasil penelitian dengan para peneliti lainnya dianalisis dengan menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis dari pengumpulan data penelitian melalui google scholar bahwa penerapan pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan monopoli mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik hasil yang di dapat dari yang terendah memperoleh 18% dan hasil yang di peroleh tertinggi 55% , jadi hasil peningkatan rata-rata sebesar 36,5%

Pentingnya prinsip dan konsep dasar IPS dalam kaitannya dengan pembelajaran. Tujuan penulis untuk membawa suasana baru dalam pembelajaran IPS yaitu menerapkan permainan monopoli untuk Sekolah Dasar. Diharapkan media permainan monopoli ini dapat mempengaruhi motivasi dan pemahaman konsep dasar IPS siswa yang dapat memberikan pembelajaran IPS yang bersifat otentik dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas. Maka penelitian ini ingin mengungkapkan pengaruh media permainan monopoli terhadap motivasi dan pemahaman konsep dasar IPS kelas VI Sekolah Dasar. Selanjutnya peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan

Monopoli Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS Siswa Kelas VI SD”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media permainan monopoli terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa kelas VI SD?
2. Adakah pengaruh motivasi menggunakan media monopoli?
3. Seberapa besar peningkatan pemahaman konsep dasar IPS siswa kelas VI SD melalui media permainan monopoli?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat pengaruh media permainan monopoli terhadap pemahaman konsep dasar IPS siswa kelas VI SD dan besarnya pengaruh media permainan monopoli terhadap motivasi dan pemahaman konsep dasar IPS siswa kelas VI SD Unggulan Muslimat NU Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua orang dalam dunia Pendidikan seperti peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti itu sendiri, yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat memberikan referensi bagi peneliti, dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan untuk perkembangan dan kemajuan di dunia Pendidikan khususnya pada media permainan monopoli terhadap motivasi dan pemahaman konsep dasar IPS siswa kelas VI SD.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep dasar IPS dengan menggunakan media permainan monopoli, sehingga siswa dapat belajar lebih aktif dan mandiri.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi para guru dalam mengembangkan media permainan monopoli untuk mata pelajaran lain, yang baik dan konsisten agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan mutu Pendidikan dan sebagai acuan bagi sekolah lain yang mengalami masalah dalam pembelajaran IPS.

4. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui apakah pengaruh media permainan monopoli terhadap motivasi dan pemahaman konsep dasar IPS siswa kelas VI SD

1.5 Definisi Oprasional

Definisi oprasional adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti atau menspesifikasi kegiatan atau pun memberikan suatu oprasional yang diperlukan untuk mengatur variable tersebut.

1.5.1 Media permainan monopoli

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media permainan monopoli dalam pembelajaran IPS adalah alat permainan edukatif berbentuk papann yang berpetak disetiap tepinya, kemudian ditengah terdapat kotak bank soal dan bank materi. Dalam media permainan monopoli terdapat sajian materi pembelajaran, beberapa tantangan soal tanya jawab yang terdapat dalam kartu bank soal yang membuat anak-anak dapat belajar kejujuran serta meningkatkan jiwa kompetitif dengan cara menyenangkan. Konsep awal media permainan monopoli ini mengacu pada karakteristik peserta didik sekolah dasar yang suka bermain. Dengan bermain anak berinteraksi antar teman lain yang banyak memberikan pengalaman berharga

1.5.2 Pemahaman konsep IPS

Pemahaman konsep IPS dalam penelitian ini merupakan kemampuan untuk mengerti makna dari pokok pengertian abstrak dalam mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial dari sejumlah disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, isu sosial, dan masalah sosial. Dalam penelitian ini, konsep IPS yang perlu yang perlu dipahami dengan baik adalah konsep tentang karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN. Jika pemahaman siswa tentang konsep IPS sudah baik, maka hasil belajar siswa juga baik, dengan demikian pemahaman konsep IPS diukur dengan menggunakan tes

1.5.3 Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang menjadi dasar semangat seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar IPS merupakan hal yang utama dan sangat diperlukan siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya di Sekolah Dasar.

1.5.4 Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang memuat pembahasan berkaitan dengan kehidupan sosial yang kajian-kajian terhadap masalah dalam masyarakat.

Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VI tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Subtema 1 Tumbuhan Sahabatku semester I (KD) 3.1 mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik, di wilayah ASEAN. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik di wilayah ASEAN.

