

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari aspek pendidikannya. Selain ekonomi, sosial dan politik, aspek pendidikan merupakan salah satu hal yang menjadi prioritas utama bagi kemajuan sumber daya manusia di suatu negara. Selain itu pendidikan dipercaya dapat membangun kecerdasan, sekaligus kepribadian seseorang menjadi lebih baik. Permasalahan pendidikan bagi masyarakat Indonesia perlu diperhatikan dengan baik demi tercapainya masyarakat Indonesia yang terdidik.

Merujuk kepada tujuan pendidikan nasional Indonesia yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, dapat dijelaskan bahwa “setiap satuan pendidikan diharapkan mampu membentuk kepribadian peserta didik yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.” Kesimpulannya bahwa pelaksanaan pendidikan bukan sebatas proses menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik, melainkan upaya untuk mengembangkan potensi peserta didik baik dari aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilannya. Maka dari itu, proses pembelajaran yang dilaksanakan harus diupayakan agar peserta didik dapat membentuk kepribadiannya dan mampu hidup bermasyarakat dalam kehidupan sosialnya.

“Sebagai salah satu mata pelajaran di satuan pendidikan, pendidikan sosial (*social studies*) merupakan wahana bagi peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam meningkatkan kecakapan dasarnya

membina dan mengetahui fenomena yang ada di lingkungan sosialnya.” (Sapriya, 2017: 9) Sebagaimana pendapat Banks dalam Sapriya (2017: 10) sebagai berikut:

*The social studies is that part of the elementary and high school curriculum which has the primary responsibility for helping students to develop the knowledge, skill, attitudes, and value needed to participate in the civic life of their local communities, the nation, and the world.*

Kutipan Banks diatas dapat diterangkan kembali bahwa *social studies* adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang memiliki tanggung jawab pokok membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakatnya.

IPS merupakan gabungan dari beberapa ilmu sosial yang dipadukan dalam satu bidang studi, yaitu ekonomi, geografi, antropologi dan sejarah. Namun untuk materi IPS pada tingkat sekolah dasar tidak terlihat seperti gabungan dari beberapa konsep ilmu sosial. Sebagaimana dinyatakan oleh Sapriya (2012: 3) “...materi IPS di Sekolah Dasar mementingkan aspek pedagogis dan psikologis kemampuan berpikir peserta didik secara holistik.”

Dalam rangka mengembangkan proses pembelajaran IPS dengan baik dan sesuai dengan kompetensi pedagogis dan psikologis yang diharapkan, maka seorang pendidik terlebih dahulu harus mampu membekali dirinya dengan memahami komponen-komponen pembelajaran yang saling berkaitan satu sama lainnya. Adapun komponen pembelajaran yang dimaksud adalah pendidik, peserta didik, metode dan media pembelajaran, bahan ajar, serta evaluasi pembelajaran.

Untuk mendukung tercapainya tujuan dan kompetensi yang diharapkan, maka seluruh komponen tersebut harus ada dalam proses pembelajaran, tidak

terkecuali terhadap keberadaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat memahami lebih jelas mengenai materi yang disampaikan. Gagne dalam Asyhar, (2012: 7) mengemukakan bahwa “Media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu peserta didik untuk belajar.”

Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar cukup penting keberadaannya. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran agar lebih variatif dan pesan-pesan pembelajaran akan dicerna dengan mudah oleh siswa, bahkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk terus belajar, mengaktifkan respon siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa sesuai dengan tahapan perkembangannya. Dilihat dari perkembangan psikologis anak, usia perkembangan anak pada usia sekolah didominasi oleh kegiatan bermain. Adriana (2013: 45) mengemukakan bahwa “Dunia anak adalah dunia bermain.” Adriana memandang bahwa “tumbuh kembang anak dapat ditingkatkan secara maksimal melalui kegiatan bermain.” Maka dari itu diperlukan suatu lingkungan belajar yang memungkinkan bagi siswa untuk nyaman berada di dalam kelas melalui pengembangan media pembelajaran yang berbasis kegiatan permainan. Penggunaan media permainan yang mendidik bagi anak cukup efektif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di

kelas. Bermain sambil belajar merupakan strategi yang dapat diterapkan oleh guru kelas melalui permainan edukatif. Sebagaimana Adriana (2013: 51) berpendapat bahwa "...permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya."

Beberapa hambatan dalam pembelajaran IPS diperkuat oleh beberapa teori, salah satunya dikemukakan oleh Somantri dalam Gunawan (2011: 14) yang menyatakan bahwa:

Pembelajaran IPS di Sekolah selalu disajikan dalam bentuk faktual, konsep yang kering, guru hanya mengejar target pencapaian kurikulum, tidak mementingkan proses, karena itu pembelajaran IPS selalu menjenuhkan dan membosankan.

Maka dari itu, media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memberikan pesan-pesan pembelajaran secara jelas dan menarik. Komponen pembelajaran merupakan satu sistem yang memiliki kesatuan utuh dan saling berkaitan atau berkesinambungan satu sama lainnya.

Jika salah satu komponen tidak ada, maka pembelajaran tidak akan berjalan optimal, sehingga hal ini akan berdampak terhadap rendahnya prestasi belajar siswa yang sebagian besar tidak mencapai KKM. Sedangkan fenomena yang terjadi di SDN 3 Picungremuk masih banyak siswa yang nilainya dibawah KKM pada mata pelajaran IPS materi sejarah kerajaan nusantara dengan kkm 75. Menurut hasil wawancara terhadap guru kelas IV yang bernama Yudi Syarif, S. Pd dan Sinta, S. Pd bahwa dilihat dari hasil ulangan harian siswa kelas IV SDN 3

Picungremuk, nilai yang dihasilkan yaitu di bawah rata-rata dengan nilai 65. Bahkan setelah ulangan semester pun nilainya masih di bawah rata-rata yaitu 66.

Adapun beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah belum optimalnya guru dalam menggunakan media dan metode pembelajaran, kurang variatifnya bahan ajar dan belum optimalnya kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta adanya keterbatasan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut pun berdampak terhadap proses belajar siswa yang kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang disampaikan, bahkan banyak pula yang kurang memahami isi teks atau bacaan yang diberikan oleh guru. Salah satu faktor yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian di kelas tersebut yaitu banyak siswa yang lebih memilih bermain dengan teman sebangkunya bahkan adapula yang keluar kelas saat guru menerangkan, maka dari itu peneliti memilih menerapkan sebuah permainan berupa media monopoli agar siswa pun tertarik untuk belajar karena di samping mereka belajar memahami materi yang disampaikan, mereka pun dapat bermain sehingga proses belajar mengajar tidak terkesan membosankan.

Keberadaan inovasi baru dalam dunia pendidikan sangat diperlukan bagi pengembangan media pembelajaran IPS yang mempertimbangkan tingkat perkembangan psikologis siswa SD, salah satunya melalui penggunaan permainan edukatif sebagai media belajar bagi siswa untuk mempelajari materi dengan tampilan yang lebih menarik, dan meningkatkan minat siswa untuk terus belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah permainan

monopoli sebagai media pembelajaran edukatif dengan memodifikasi beberapa substansinya berkaitan dengan mata pelajaran IPS materi sejarah kerajaan nusantara.

Mata pelajaran IPS materi sejarah kerajaan nusantara terdapat pada tema 5 tentang pahlawanku berdasarkan buku pegangan siswa dan guru yang digunakan di sekolah tersebut, sedangkan sub tema 1 tentang perjuangan para pahlawan, sub tema 2 tentang pahlawanku kebanggaanku, dengan kompetensi dasar (KD) yang sama yaitu 3.4 dengan sasaran pokok mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Budha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

Adapun alasan pemilihan media permainan monopoli ini karena keberadaannya yang sejak lama digunakan oleh sebagian besar anak-anak dari setiap generasinya, dan cukup mewakili kualitas bahan ajar yang akan disampaikan melalui media monopoli ini.

Dari uraian diatas, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Maka dari itu penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Media Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Kerajaan Nusantara di SDN 3 Picungremuk”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Belum optimalnya guru dalam menggunakan media pembelajaran.

2. Kurang variatifnya bahan ajar yang digunakan oleh guru saat mengajar.
3. Belum optimalnya kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.
4. Kurangnya inovasi baru dalam dunia pendidikan yang diperlukan bagi pengembangan media pembelajaran.
5. Tidak tercapainya KKM siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS materi sejarah kerajaan nusantara di SDN 3 Picungremuk.
6. Banyak anak yang kurang memperhatikan saat guru menerangkan yang disebabkan siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran.
7. Terdapat beberapa siswa yang belum bisa memahami isi teks suatu bacaan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi suatu masalah yang akan dicari solusinya melalui suatu proses penelitian yaitu belum optimalnya guru dalam menggunakan media pembelajaran dan tidak tercapainya KKM siswa kelas IV SDN 3 Picungremuk pada mata pelajaran IPS materi sejarah kerajaan nusantara.

Dari uraian diatas, menjelaskan alasan peneliti mengambil judul “pengaruh media monopoli terhadap prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS materi sejarah kerajaan nusantara di SDN 3 Picungremuk” karena ingin mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa yang dilihat dari tes awal dan akhir setelah penggunaan media monopoli.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sejarah kerajaan nusantara sebelum menggunakan media monopoli di kelas IV SDN 3 Picungremuk?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sejarah kerajaan nusantara setelah menggunakan media monopoli di kelas IV SDN 3 Picungremuk?
3. Bagaimana pengaruh media monopoli terhadap prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS materi sejarah kerajaan nusantara di SDN 3 Picungremuk?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sejarah kerajaan nusantara sebelum menggunakan media monopoli di kelas IV SDN 3 Picungremuk.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sejarah kerajaan nusantara setelah menggunakan media monopoli di kelas IV SDN 3 Picungremuk.



3. Untuk mengetahui pengaruh media monopoli terhadap prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS materi sejarah kerajaan nusantara di SDN 3 Picungremuk.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran IPS dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna. Penelitian ini juga diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berikut adalah rincian aspek signifikan penelitian.

##### 1. Manfaat dari segi teori

Penelitian ini diharapkan dapat berbagi inovasi baru mengenai pengetahuan terhadap pengembangan proses belajar yakni penggunaan media monopoli dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Melalui pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat memberikan manfaat/signifikansi dalam dunia pendidikan khususnya bagi peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar melalui kegiatan bermain, lebih jauh lagi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

##### 2. Manfaat dari segi praktik

a. Manfaat bagi peserta didik antara lain:

- 1) Membantu peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi sejarah kerajaan nusantara.

2) Menumbuhkan minat peserta didik untuk menyukai mata pelajaran IPS.

3) Memotivasi peserta didik bahwa pelajaran IPS tidak hanya sekedar mata pelajaran hapalan dan dongeng yang menjenuhkan.

b. Manfaat bagi guru antara lain:

1) Memberikan alternatif penggunaan media monopoli untuk pembelajaran IPS khususnya pada materi sejarah kerajaan nusantara.

2) Memberikan informasi baru mengenai cara meningkatkan prestasi belajar peserta didik sesuai dengan karakteristiknya masing-masing.

