

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari hubungan dalam kehidupan manusia dan masyarakat di segala waktu. IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan menyelesaikan masalah sosial (Mulyasa, 2020). Menurut Kemendikbudristek (2023), IPS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi berpikir kritis, kreatif, dan solutif peserta didik. Kompetensi ini diperlukan agar peserta didik dapat memahami dan menyelesaikan masalah sosial secara efektif. Sementara, Kurniawan (2018) mendefinisikan IPS sebagai mata pelajaran yang mempelajari tentang interaksi manusia dengan lingkungannya baik berupa interaksi antar manusia, interaksi manusia dengan alam, maupun interaksi manusia dengan budaya. IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab. Sejalan dengan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang fenomena sosial, baik di masa lalu, masa kini, maupun masa depan. IPS bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah sosial.

Menurut Kurniawan (2018) pendidikan IPS bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab. Sedangkan Mulyasa (2020) berpendapat bahwa pendidikan IPS bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah sosial. Sejalan dengan dua lainnya, Kemendikbudristek (2023) berpendapat bahwa pendidikan IPS bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan pemahaman tentang lingkungan sosialnya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan pendidikan IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, agar dapat menjadi warga negara yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab, serta dapat berpartisipasi aktif

dalam kehidupan sosial. Untuk mencapai tujuan pendidikan IPS, diperlukan beberapa keterampilan, salah satunya adalah kemampuan literasi yang baik.

Literasi adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan menggunakan informasi secara efektif, baik itu dalam bentuk tulisan, lisan, visual, maupun digital. Kemampuan ini tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami dan menggunakan bahasa. Kemendikbudristek (2021) juga menyebutkan bahwa terdapat enam literasi dasar yang harus diajarkan pada peserta didik, diantaranya yaitu, literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi budaya dan kewargaan, dan literasi finansial. Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada literasi finansial. Kemampuan literasi finansial yang baik dapat membantu individu untuk mencapai tujuan finansial dengan lebih efektif. Literasi finansial bertujuan untuk mengembangkan cara berpikir yang ekonomis, tanggung jawab, dan pembentukan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh untuk memecahkannya (Shakhzoda & Kizi, n.d.,2023). Literasi finansial diperlukan untuk mengedukasi masyarakat agar sadar dan paham bagaimana mengelola keuangan dengan bijak dan sesuai kebutuhan (Warmi et al., 2024).

Terdapat capaian pembelajaran pendidikan IPS yang berkaitan dengan literasi finansial, yaitu peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan, dan keinginan, mengenal nilai mata uang, dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/memenuhi kebutuhan sehari-hari. Guru sebagai fasilitator memiliki peluang yang baik untuk melatih literasi keuangan pada siswa sekolah dasar (Rachmadyanti, 2023). Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus menjelaskan; jenis-jenis uang, menjelaskan dari mana uang berasal, mengajari siswa untuk bernegosiasi, menjelaskan mengapa menabung itu penting, dan bagaimana mengurangi biaya dan meningkatkan tabungan (Shakhzoda & Kizi, n.d., 2023). Tanamkan juga pepatah bahwa menabung adalah akar kekayaan, sedangkan hidup boros adalah akar kemiskinan (Saputra & Susanti, 2021). Literasi keuangan berkaitan dengan perilaku finansial (Saranza et al., 2022).

Pada pelaksanaan di lapangan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami literasi finansial. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tahun 2023 dengan guru kelas 5 di salah satu sekolah dasar di kota

Bandung, ditemukan bahwa terdapat beberapa kekeliruan dalam pemahaman literasi finansial pada mata pelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran hanya menggunakan media berupa buku paket. Media interaktif seperti *PowerPoint* juga jarang digunakan karena keterbatasan perangkat (proyektor) yang dimiliki sekolah. Guru kelas sudah pernah mengganti metode pembelajaran di dalam kelas menjadi pembelajaran di luar kelas. Guru sempat melakukan kegiatan *Market Day* agar siswa memahami penerapan konsep uang. Literasi finansial yang dilakukan pada kegiatan *Market Day* di sekolah dasar tersebut hanya sebatas kegiatan jual-beli. Dalam pelaksanaan kegiatan *Market Day* ditemui permasalahan baru yaitu siswa hanya memahami bahwa “uang” yang mereka miliki hanya dapat digunakan untuk mendapatkan sesuatu yang mereka inginkan. Siswa hanya memahami fungsi uang sebagai alat tukar. Selain itu, karena keterbatasan waktu pelaksanaan *Market Day*, jenis uang yang dipakai hanyalah uang kartal, sedangkan uang giral tidak dipergunakan. Beberapa siswa juga masih sulit untuk memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan. Kurangnya pemahaman akan kebutuhan dan keinginan menyebabkan siswa sulit untuk menentukan dan membuat skala prioritas. Hal ini menunjukkan bahwa selain metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif penggunaan media pembelajaran yang tepat juga diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku paket untuk menjelaskan materi mengenai literasi keuangan sebagai medianya sehingga dianggap masih kurang menarik perhatian siswa dalam memahami konsep literasi finansial.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Attin, Alpha, dan Ahmad (2022) menemukan bahwa dalam tahap analisis, hasil dari analisis kurikulum yang dilaksanakan dengan observasi secara langsung ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap literasi finansial di sekolah tersebut masih rendah. Pembelajaran yang dilaksanakan masih belum tersampaikan dengan baik dikarenakan media yang digunakan masih konvensional. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat mencapai tujuan pembelajaran baik dari segi kognitif, maupun psikomotorik. Hasil dari penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri

Rachmadyanti (2023) yang mengemukakan bahwa literasi finansial masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran. Pada sekolah, literasi finansial masih belum dilaksanakan dengan serius dan sistematis. Masih remaja yang memiliki tingkat literasi finansial yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya remaja yang belum bisa membedakan antara kebutuhan dengan keinginan dalam kegiatan jual beli.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh OJK pada tahun 2017 tingkat finansial Indonesia bertambah namun, literasi finansial Indonesia masih rendah yaitu 29,7%. Kegiatan pembelajaran harus melibatkan guru dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah siswa untuk memahami suatu konsep adalah media pembelajaran (Hermaliani,R., Dkk, 2023). Media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan tingkat pemahaman yang lebih. Salah satu media yang dapat membantu guru dalam pembelajaran adalah media berbasis game. Media permainan yang menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media permainan dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir kritis, kemampuan kreatif, serta kemampuan sosial peserta didik.

Media permainan seringkali digunakan pada pembelajaran IPS. Media pembelajaran digunakan agar pembelajaran tidak membuat siswa bosan. Beberapa media pembelajaran yang telah digunakan pada pembelajaran IPS diantaranya, permainan ular tangga, permainan monopoli, permainan peran, dan lainnya. Dari beragam penelitian tersebut, peneliti menciptakan sebuah media berbasis permainan yang baru sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Permainan PATURANG (Papan Atur Keuangan) adalah sebuah permainan penggabungan antara media pembelajaran visual dan audio berbasis *PowerPoint*. PATURANG adalah sebuah media permainan digital yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari dalam konteks finansial. PATURANG terinspirasi dari permainan monopoli dan permainan monopoli dan ular tangga.. Permainan PATURANG ini cocok digunakan untuk peserta didik fase B karena Pada fase B peserta didik berada dalam masa

peralihan. Menurut Dirman dan Juarsih ciri-ciri siswa pada masa kelas-kelas tinggi (9 atau 10 tahun, 10 atau 11 tahun, dan 11 atau 12 tahun) adalah sebagai berikut: Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi. Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan tradisional. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri. Peserta didik pada fase B sudah mulai mampu berpikir secara logis dan bersikap lebih konkret tetapi pada fase ini kebutuhan gerak siswa masih tinggi, untuk memahami sesuatu siswa masih membutuhkan aktivitas yang kontekstual.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN PATURANG DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL PESERTA DIDIK FASE B”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah “bagaimana efektivitas penggunaan media permainan PATURANG dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial peserta didik fase B Sekolah Dasar?”

Adapun rumusan masalah secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan literasi finansial peserta didik sebelum pembelajaran dengan menggunakan media permainan PATURANG?
2. Bagaimanakah kemampuan literasi finansial peserta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan media permainan PATURANG?
3. Berapakah tingkat efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media permainan PATURANG dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial pada peserta didik fase B?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan PATURANG dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial peserta didik fase B Sekolah Dasar.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh kemampuan literasi finansial peserta didik sebelum pembelajaran dengan menggunakan media permainan PATURANG

2. Mendeskripsikan kemampuan literasi finansial peserta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan media permainan PATURANG
3. Mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media permainan PATURANG dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial pada peserta didik fase B

#### **1.4 Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2022, hlm. 99 – 102) hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Terdapat dua macam hipotesis penelitian, yaitu hipotesis kerja dan hipotesis nol. Hipotesis kerja dinyatakan dalam kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam kalimat negatif. Berikut adalah hipotesis dalam penelitian ini:

H1: Penggunaan media permainan PATURANG efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial peserta didik fase B sekolah dasar.

H0: Penggunaan media permainan PATURANG tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial peserta didik fase B sekolah dasar.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pendidikan di Sekolah Dasar terkait bagaimana meningkatkan kemampuan finansial literasi pada peserta didik fase B sekolah dasar dengan menggunakan media permainan PATURANG (papan Atur Keuangan).

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **A. Bagi Siswa**

Manfaat penelitian ini terhadap siswa antara lain:

- 1) Membantu peserta didik fase B Sekolah Dasar dalam pemahaman materi mata pelajaran IPAS.
- 2) Meningkatkan kemampuan literasi finansial peserta didik.

- 3) Membantu peserta didik memahami perbedaan keinginan dan kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Membantu peserta didik memahami proses pengelolaan uang yang meliputi pendapatan, pengeluaran, menabung, dan berbagi.
- 5) Membantu peserta didik mencegah praktik buruk keuangan, meliputi utang, penipuan, dan korupsi.

#### B. Bagi Guru

Manfaat penelitian terhadap guru antara lain:

- 1) Dapat menambah pengalaman guru dalam menerapkan permainan PATURANG.
- 2) Dapat menerapkan media permainan PATURANG dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan literasi finansial.
- 3) Hasil penelitian ini digunakan sebagai penelitian yang dapat diimplementasikan guru untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial di dalam kelas.

### 1.6 Sistematika Penelitian

1. BAB I Pendahuluan, bab ini menjelaskan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan hipotesis penelitian.
2. BAB II kajian Teori, bab ini menjelaskan beberapa teori yang mendukung terhadap penelitian yang berkenaan dengan media permainan PATURANG, kemampuan literasi finansial siswa, dan mata pelajaran IPAS beserta implikasinya.
3. BAB III Metode Penelitian, bab ini memaparkan mengenai metodologi yang digunakan dalam penelitian. Pemaparannya meliputi desain penelitian, partisipan, populasi, sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
4. BAB IV Hasil dan Pembahasan, bab ini menjelaskan temuan-temuan hasil pengolahan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian.
5. BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi, bab ini merupakan pemaparan simpulan dari penulis berdasarkan hasil pengolahan data serta perumusan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.
6. Daftar Pustaka.
7. Lampiran-lampiran.

Adinda Ayuningtyas, 2024

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN PATURANG DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL PESERTA DIDIK FASE B

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu