

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di beberapa kelas tujuh dan delapan di SMPN 2 Lembang ketika peneliti sedang melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL). Peneliti mendapati kelas yang terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS khususnya permasalahan motivasi belajar siswa di kelas VIII-B di SMP Negeri 2 Lembang. Peneliti melakukan kembali observasi di kelas VIII-B pada tanggal 26 Juli 2016 dapat diketahui bahwa proses pembelajaran IPS di Kelas VIII-B masih banyak terdapat kendala. Terdapat beberapa kendala yang terjadi, masalah yang paling pokok adalah tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dapat dikatakan masih dalam kategori rendah dengan kata lain pembelajaran IPS masih dikenal dengan mata pelajaran yang membosankan di mata peserta didik. Hal ini terlihat dari tingkat antusias peserta didik pada saat pembelajaran IPS, peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja serta ketika guru memberikan penjelasan kepada peserta didik hanya mengandalkan ceramah yang membuat suasana kelas cenderung pasif dikarenakan pembelajaran yang terus berpusat pada guru saja. Seperti halnya dalam aktivitas diskusi, siswa belum mampu mengembangkan keterampilan dalam berdiskusi dengan baik dan kurangnya kerja sama dalam berdiskusi. Dalam pembelajaran di kelas dapat terlihat saat diberikan pertanyaan, hanya ada beberapa peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dari guru, selain itu juga terlihat dari ekspresi raut wajah siswa yang seakan-akan merasa kurang termotivasi dalam belajar ketika guru menjelaskan beberapa materi.

Berdasarkan pengamatan secara langsung serta berdiskusi dengan guru mitra yakni guru IPS di SMP Negeri 2 Lembang, menyimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS karena terdapat beberapa hal sebagai berikut: *Pertama*, kurang terciptanya kondisi belajar yang melibatkan siswa untuk dapat termotivasi dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung bersifat pasif dan jenuh dalam pembelajaran IPS, hal

ini terlihat dari kurangnya motivasi belajar dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. *Kedua*, pada proses pembelajaran berlangsung terlihat ekspresi wajah dan bahasa tubuh siswa yang merasa kurang begitu tertarik dalam proses pembelajaran IPS. *Ketiga*, pendidik kurang memadukan pembelajaran IPS dengan media, dilihat dari fasilitas sekolah yang kurang sehingga pendidik tidak sama sekali menggunakan media walaupun media sederhana pun tidak menggunakannya. Pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dan cenderung teks book dan kurangnya bervariasinya model pembelajaran sehingga membuat siswa pasif serta kurang termotivasi dalam pembelajaran IPS di dalam kelas. *Keempat*, pada saat proses pembelajaran berlangsung terutama saat diskusi sedang berjalan, tidak semua siswa tergabung dalam kelompok ikut serta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik. Kondisi seperti ini mendeskripsikan proses diskusi yang terbatas. Hal ini menjadi penghambat dalam suatu pembelajaran, maka diperlukan adanya sistem pembelajaran yang efektif di dalam kelas untuk meningkatkan motivasi pada siswa di dalam kelas dalam pembelajaran IPS. Hal itu sangatlah perlu disusun suatu pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam meningkatkan motivasi siswa dengan lingkungan sekitarnya. Motivasi yang diperlukan dalam hal ini dimaksudkan memberikan motivasi belajar dalam pembelajaran IPS yang terlihat menjenuhkan bagi siswa dengan menggunakan model pembelajaran serta media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memotivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS serta dapat mengarah kepada kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan cara berdiskusi yang dapat membentuk karakter kerja sama didalamnya sehingga dapat menumbuhkan gairah peserta didik untuk dapat termotivasi dalam belajar.

Seorang guru dikatakan berhasil jika dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Hal ini diuraikan oleh James (dalam Elida Prayitno, 1989: 1) bahwa guru akan berhasil jika dalam mengajar ia dapat melaksanakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pertama, mengirakan tingkat kemampuan intelegensi para siswanya.
- b. Kedua, melaksanakan teknik motivasi siswa.

- c. Ketiga, merumuskan tujuan belajar dan mengaitkan tujuan tersebut dengan kebutuhan dan minat siswa.
- d. Keempat, menerapkan keterampilan bertanya kepada siswa.
- e. Kelima, melaksanakan kegiatan pengajaran dengan urutan yang teratur
- f. Keenam, melaksanakan evaluasi diagnostik.
- g. Ketujuh, melaksanakan komunikasi interpersonal.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa memotivasi siswa merupakan salah satu langkah yang harus diterapkan oleh guru agar pembelajaran dapat berhasil. Memotivasi siswa tidak hanya menggerakkan siswa aktif dalam belajar, tetapi juga mengarahkan serta menjadikan siswa terdorong untuk belajar terus menerus, walupun dia berada di luar lingkungan sekolah. Oleh karena itu meningkatkan motivasi siswa merupakan tugas yang penting bagi guru. “Motivasi merupakan jantungnya proses belajar” (Elida Prayitno, 1989: 2 dan 30). Berkaitan dengan proses belajar siswa, motivasi belajar sangat diperlukan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan berusaha untuk mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan untuk memperoleh hasil yang baik.

Siswa yang memiliki motivasi yang baik dan kuat, maka kegiatan belajar mengajar akan berhasil dengan baik. Hal ini didukung oleh pendapat Sardiman (2012: hlm 84) bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi yang kuat antara lain:

- a. Siswa tekun mengerjakan tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa).
- c. Menunjukkan minat dalam memecahkan berbagai masalah.
- d. Tidak suka terhadap tugas yang kurang meningkatkan kreativitas.
- e. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- f. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Berkaitan dengan pendapat yang telah diuraikan mengenai ciri-ciri motivasi yang tinggi, jika siswa tidak memiliki ciri-ciri tersebut dapat dikatakan bahwa siswa memiliki motivasi yang rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Elida

Prayitno (1989: 10) yang mengemukakan bahwa siswa yang memiliki motivasi rendah, mereka menampakkan keenggan, cepat bosan, dan berusaha menghindar dari kegiatan belajar.

Apabila siswa memiliki motivasi yang rendah akan berdampak pada proses pembelajaran tidak berlangsung dengan optimal (Elida Prayitno, 1989: 8). Berdasarkan pendapat tersebut, jika pembelajaran tidak berlangsung dengan optimal akan timbul kerugian pada beberapa pihak, salah satunya bagi siswa itu sendiri. Kerugian pada siswa yang memiliki motivasi rendah adalah tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga menimbulkan permasalahan pada disiplin dalam belajar. Disiplin belajar yang dimaksud antara lain, siswa mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, siswa juga bertanggungjawab terhadap keberhasilan belajarnya.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensia terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (reinforced practice) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena factor intrinstik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan factor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Santrock (2008:510) bahwa motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Adapun pendapat menurut Sardiman (2007: hlm 73) adalah daya penggerak dari dalam diri untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Selanjutnya menurut Mc. Donald (dalam Sardiman: 2007: hlm 73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “felling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Permasalahan kurangnya motivasi belajar siswa dalam belajar harus segera diselesaikan, karena apabila permasalahan tersebut dibiarkan terus menerus siswa tidak akan mempunyai rasa tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya untuk mengembangkan kemampuan belajar atas kemauannya sendiri demi memenuhi kebutuhan hidupnya untuk berprestasi dalam belajar. Seperti yang diungkapkan oleh McClelland (dalam Desmita 2014, hlm. 60) dalam teorinya membedakan tiga jenis kebutuhan manusia salah satunya yaitu *Need for achievement* (kebutuhan untuk berprestasi) yaitu kebutuhan untuk bersaing atau melampaui standar pribadi. *Need for achievement* ini merupakan motif yang mendorong seseorang untuk berhasil dalam berkompetensi yang didasari oleh standar keunggulan, baik berupa prestasi orang lain maupun prestasi sendiri. Seseorang yang memiliki keutuhan prestasi tinggi apabila ia menggunakan waktunya untuk memikirkan cara mengerjakan sesuatu dengan lebih baik dan memikirkan karirnya untuk masa yang akan datang.

Setelah memperhatikan kondisi kelas tersebut, maka perlu ada upaya menyampaikan pelajaran IPS yang tepat, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Salah satu motivasi siswa yang ingin peneliti fokuskan untuk ditingkatkan adalah siswa senang dalam pembelajaran IPS. Salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pemilihan media yang tepat diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran di kelas. Salah satu media pembelajaran alternatif adalah dengan permainan-permainan untuk mengatasi permasalahan yang telah disampaikan, yaitu terkait dengan motivasi belajar IPS siswa yang rendah.

Dengan permasalahan yang dijelaskan diatas, perbaikan harus ditingkatkan serta dikhawatirkan siswa semakin tidak menyukai pembelajaran IPS yang ada di Sekolah, maka peneliti mencoba meningkatkan perbaikan dalam permasalahan tersebut. Peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran yang dapat memotivasi belajar siswa agar siswa tidak merasa dalam pembelajaran IPS tersebut terbilang monoton dan tidak menarik. Media Pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti adalah media permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran IPS, dengan media ular tangga yang akan digunakan diharapkan dapat membantu

aktivitas siswa serta meningkatkan motivasi belajar terhadap siswa dalam pembelajaran IPS di kelas dan membantu siswa keluar dari zona kejenuhan dalam pembelajaran IPS di kelas.

Peneliti mencoba menggunakan media permainan *Ular Tangga* sebagai solusi agar siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran IPS di kelas. Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan menghibur dapat membuat siswa antusias dalam bermain (M. Husna A, 2009: hlm 143). Berdasarkan alasan tersebut maka permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Selain pendapat di atas, Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dimana papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Berikut yang menjadikan salah satu alasan peneliti berinisiatif untuk menjadikan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran IPS. Pada dasarnya penggunaan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran telah banyak dilakukan, namun masih jarang yang memanfaatkannya khususnya dalam pembelajaran IPS, biasanya dipicu oleh ukurannya yang kurang praktis kedalam kelas. Adzjio (dalam Nika, 2012 hlm 24) mengatakan bahwa media permainan Ular Tangga tampaknya hingga saat ini masih dianggap sebagai sebuah permainan belaka. Belum dapat diupayakan menjadi bahan belajar secara formal. Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran.

Media permainan ular tangga diungkapkan oleh Mulyati (dalam Nika, 2012 hlm. 25) memiliki beberapa keunggulan. Salah satu diantaranya adalah dapat membuat struktur kognitif yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Maka dengan menggunakan ular tangga ini, maka peneliti ingin menggunakan media Ular tangga yang diharapkan mampu menciptakan pembelajaran bermakna yang menyenangkan, memotivasi, peserta didik agar lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya dalam mendorong

anak membaca materi, meningkatkan daya ingat, melatih kejujuran serta membuat peserta didik menjadi aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seseorang harus mempunyai motivasi dalam belajar, dengan memiliki motivasi dalam belajar siswa akan mengalami peningkatan terhadap kemampuan serta keterampilannya dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain, sehingga pada akhirnya siswa tidak tergantung kepada guru, teman, atau orang lain dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut kedalam sebuah penelitian yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan di bantuanya dengan media permainan *Ular tangga* sehingga dapat menjadikan pembelajaran dikelas seperti “belajar sambil bermain” dengan kata lain peserta didik akan mudah termotivasi dalam pembelajaran IPS, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: “PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS” (Penelitian Tindakan Kelas VIII-B SMPN 2 Lembang).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang rencana pelaksanaan pembelajran IPS dengan menerapkan media permainan Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajran IPS dikelas VIII-B SMPN 2 Lembang ?
- b. Bagaimana melaksanakan proses kegiatan pembelajaran IPS dengan menerapkan media permainan Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajran IPS di Kelas VIII-B SMPN 2 Lembang ?
- c. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menerapkan media permainan Ular Tangga dalam pembelajran IPS di Kelas VIII-B SMPN 2 Lembang ?

- d. Bagaimana upaya mengatasi kendala yang dihadapi setelah menerapkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Kelas VIII-B SMPN 2 Lembang ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

#### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang kegunaan dan manfaat penggunaan media ular tangga untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Kelas VIII-B SMPN 2 Lembang.

#### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mendeskripsikan tahap perancangan perencanaan pelaksanaan pembelajaran dalam melaksanakan penggunaan media ular tangga untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-B SMPN 2 Lembang.
- b. Mendeskripsikan langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media ular tangga untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-B SMPN 2 Lembang.
- c. Mendeskripsikan dan membuktikan seberapa efektif penerapan media ular tangga untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-B SMPN 2 Lembang..
- d. Mengidentifikasi kendala-kendala yang muncul serta cara mengatasi kendala-kendala tersebut melalui penerapan media ular tangga untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-B SMPN 2 Lembang..

### **D. Manfaat Penelitian**

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

Rizal Maulana, 2016

*PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS*

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



Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 lembang Kelas VIII-B serta dapat bermanfaat sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis.

## 2. Manfaat Praktis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang berhubungan dengan dunia pendidikan seperti :

### a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan Motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS
- 2) Media pembelajaran yang digunakan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan sarana pendampingan bagi siswa, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa

### b. Bagi Guru

- 1) Memberikan inspirasi kepada guru menggunakan media pembelajaran yang lebih variasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Media permainan ular tangga ini dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang disajikan lebih menarik dan memperjelas pemahaman konsep materi sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.
- 3) Guru mendapatkan referensi salah satu alternative media pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan di kelas agar proses pembelajaran lebih baik dari sebelumnya.

### c. Bagi Sekolah

- 1) Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi pertimbangan pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar mata pelajaran IPS di kelas VIII-B SMPN 2 Lembang.

- 2) Meningkatkan kinerja sekolah melalui peningkatan profesionalisme guru.
- d. Bagi Peneliti
- 1) Memberikan pengalaman dan wawasan baru bagi peneliti mengenai metode, model, dan media pembelajaran yang efektif bagi siswa.
  - 2) Meningkatkan pengetahuan dalam mengatasi masalah pembelajaran di SMP khususnya pelajaran IPS, sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.

### **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam skripsi ini, yaitu sebagai berikut.

**BAB I Pendahuluan**, dalam bab ini memaparkan secara garis besar mengenai masalah yang akan dikaji. Adapun di dalamnya terdapat sub pokok yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II Kajian Pustaka**, pada bab ini memaparkan tentang teori-teori yang digunakan serta dijadikan acuan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun teori-teori yang digunakan didasarkan pendapat para ahli dan peneliti yang telah melakukan penelitian lebih dahulu mengenai masalah yang sama.

**BAB III Metode Penelitian**, dalam bab ini menjelaskan tentang teknik serta tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti selama penelitian berlangsung.

**BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**, dalam bab ini berisi tentang refleksi berbagai data yang telah dikumpulkan dan diolah setelah melaksanakan penelitian. Pemaparan yang disertai dengan analisis yang berdasarkan atas data yang diperoleh selama penelitian.

**BAB V Kesimpulan dan Saran**, dalam bab ini berisi tentang keputusan yang dihasilkan oleh peneliti sebagai jawaban dari pertanyaan yang diteliti.