

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pendidikan di abad 21 menuntut setiap individu untuk menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kualitas tinggi. SDM yang berkualitas adalah individu yang komprehensif dalam berpikir dan mampu mempersiapkan diri untuk menghadapi tuntutan di masa depan, memiliki sikap positif, berperilaku terpuji dan berwawasan serta memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian yang sesuai dengan kebutuhan di berbagai bidang.

Tuntutan akan SDM yang berkualitas ini bukan tanpa dasar karena pada dasarnya SDM yang berkualitas adalah prasyarat mutlak dalam mencapai tujuan pembangunan. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan usaha dari berbagai pihak yang terkait untuk dapat mempersiapkan individu-individu menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

Mengutip dari Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara.

Ditinjau dari pengertian tersebut, pendidikan adalah cara untuk mempersiapkan SDM yang berkualitas. Pendidikan adalah suatu usaha untuk memanusiakan manusia dan melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi manusia yang seutuhnya. Adapun cara yang dilakukan dalam mendidik siswa adalah dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah kondisi untuk membuat siswa belajar. Proses pembelajaran yang baik akan membuat pengembangan potensi peserta didik akan menjadi optimal.

Belajar merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun makna dan pemahaman. Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan sudah semestinya memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa untuk membuka pikiran dan

membangun suatu gagasan sehingga makna dan pemahaman itu dapat diperoleh. disinilah peran guru sebagai motivator seharusnya dapat memberi *stimulus* bagi siswa demi terciptanya suatu kegiatan pembelajaran yang sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang ada baik pada kurikulum KTSP maupun kurikulum 2013. Mata pelajaran ini adalah mata pelajaran gabungan dari cabang ilmu sosial seperti Geografi, Ekonomi, Sosiologi dan Sejarah. Hampir di setiap jenjang pendidikan, mata pelajaran ini selalu diajarkan kepada siswa.

Mata pelajaran IPS memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter siswa. Menurut Solihatin dan Raharjo (2012, hlm. 12) menjelaskan tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk mendidik dan memberikan bekal kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dengan mempelajari mata pelajaran IPS ini siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan budayanya.

Pentingnya mata pelajaran IPS ini nampaknya tidak berbanding lurus dengan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS yang dirasa masih kurang. Mata pelajaran ini terkadang selalu dianggap sebelah mata siswa. karakter mata pelajaran IPS yang banyak berupa konsep dan hafalan membuat sebagian siswa menganggapnya membosankan dan kurang menantang sehingga siswa lebih menyenangi mata pelajaran lain dibandingkan dengan mata pelajaran IPS. Kemudian hal ini diperparah dengan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa yang digunakan oleh guru untuk belajar sehingga motivasi siswa terhadap mata pelajaran ini menjadi rendah. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Khalida Rozana Ulfah (2011, hlm. 1607) dalam penelitiannya yang menyebutkan bahwa :

Proses belajar mengajar IPS di sekolah umumnya dianggap tidak menarik, akibatnya banyak anak-anak sekolah yang kurang tertarik untuk mendalami mata pelajaran IPS. Hal tersebut karena adanya anggapan bahwa mata pelajaran IPS di sekolah dasar dianggap sebagai program nomor dua setelah IPA dan mereka menganggap bahwa pelajaran IPS tidak begitu penting sehingga siswa tidak serius dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain hal tersebut siswa tidak tertarik pelajaran IPS dikarenakan banyak guru IPS yang menyampaikan pembelajarannya hanya melalui ceramah dan mencatat di buku.

Motivasi adalah aspek penting dalam pembelajaran, hasil belajar tidak akan optimal jika siswa memiliki motivasi dalam belajar. Siswa yang tidak memiliki motivasi tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain tanpa motivasi siswa tidak akan mampu memaksimalkan proses pembelajaran di kelas, hal ini tentu akan sangat merugikan bagi siswa (Wahyudin, 2014). Pernyataan tersebut senada dengan hal yang dinyatakan oleh Sardiman (2016, hlm 84) yang mengemukakan bahwa ;

Motivasi is an essential condition of learning. Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Dalam mata pelajaran IPS, motivasi pun menjadi aspek yang penting dalam pembelajaran. Khalida Rozana Ulfah (2011, hlm. 1611) dalam penelitiannya memaparkan jika motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS memiliki hubungan yang berkaitan erat. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitiannya dimana motivasi belajar siswa kelas V SDN Melayu 2 yang berkategori tinggi yang berbanding lurus dengan hasil belajarnya yang juga tinggi.

Fenomena rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS peneliti temukan dari hasil wawancara dengan TN, guru SD Negeri Cipacing II. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa motivasi belajar siswa khususnya siswa kelas V pada mata pelajaran IPS masih rendah. Narasumber menyebutkan bahwa aktivitas belajar siswa masih kurang dalam belajar, sering kali siswa meminta keluar dari kelas saat pelajaran berlangsung. Selain itu, saat proses belajar mengajar, ketika guru menerangkan materi pembelajaran kerap kali siswa tidak memperhatikan guru dan memilih mengobrol atau mengganggu temannya sehingga

pembelajaran menjadi tidak kondusif. Masalah yang sering terjadi adalah siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah. Ketika guru bertanya alasannya, mereka selalu menjawab karena lupa. Selain itu saat pembelajaran pun siswa pasif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan.

Permasalahan ini tentu berdampak pada nilai siswa yang juga menjadi rendah. Hal itu yang terbukti dari nilai hasil ulangan tengah semester 50 orang siswa kelas V A dan V B yang 64% siswanya memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Permasalahan tersebut seyogyanya ditingkatkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Rendahnya motivasi siswa ini tentu saja menjadi masalah dan harus dapat diatasi. Salah satu cara yang didapat diatasi adalah dengan menerapkan model atau metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan

Desmita (2010) mengemukakan bahwa secara umum siswa pada usia sekolah ini mempunyai karakteristik yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dari uraian tersebut dapat diambil pengertian bahwa menerapkan model pembelajaran berkelompok dan penggunaan permainan dapat diterapkan pada untuk siswa kelas V SD karena sesuai dengan karakteristiknya.

Model pembelajaran *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang membagi siswa kedalam kelompok untuk saling bekerja sama menyelesaikan sebuah tugas. Penggunaan model pembelajaran ini banyak dilakukan karena model pembelajaran *cooperative learning* diyakini sebagai sebuah praktik pedagogis yang baik dalam meningkatkan proses pembelajaran, gaya berpikir tingkat tinggi, perilaku sosial, serta kepedulian terhadap siswa-siswa yang memiliki latar belakang, kemampuan, penyesuaian dan kebutuhan yang berbeda-beda (Miftahul Huda, 2017). Selain itu, Model pembelajaran *cooperative learning* ini merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan disetiap jenjang pendidikan termasuk pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Penerapan model pembelajaran ini di sekolah dasar menghasilkan banyak manfaat baik manfaat dalam akademik maupun diluar akademik.

Nita Kurniawati Arifin, 2017

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING MENGGUNAKAN PERMAINAN TREASURE CLUE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS

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

Banyak penelitian dilakukan peneliti lain dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning* maupun tipe-tipenya. Salah satu tipe yang diyakini dapat meningkatkan motivasi ini adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw. Lie pada Rusman (2012, 218) Pada model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw ini siswa-siswa ditempatkan kedalam tim-tim heterogen beranggotakan lima siswa enam orang. Kemudian, siswa dalam kelompok dibagi kedalam beberapa materi dan siswa bertanggung jawab untuk mempelajari satu porsi materi.

Selain menerapkan tipe model pembelajaran *cooperative learning*, ada juga cara yang dapat dilakukan untuk menerapkan motivasi belajar siswa dan sesuai dengan karakteristiknya yaitu dengan mengkolaborasikan model pembelajaran *cooperative learning* dengan menggunakan permainan *treasure clue*. Permainan *treasure clue* atau orang kenal juga dengan *treasure hunt* merupakan aktivitas permainan yang menyenangkan bagi siswa serta bersifat mendidik. Permainan ini adalah permainan sederhana mencari harta karun dengan cara melewati pertanyaan demi pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran lalu selanjutnya siswa akan saling berdiskusi untuk menyimpulkan materi pembelajaran.

Penambahan permainan merupakan cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Domke dalam Thanh Huyen dan Khuat Thi Thu Nga (2003, hlm 7) yang mengemukakan bahwa siswa senang dengan permainan karena siswa menyukai atmosfer yang santai, unsur kompetitif, dan motivasi yang dibawa oleh permainan dalam kelas. Hal ini karena para siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka selama aktifitas seperti permainan didalam kelas oleh karena itu mereka termotivasi untuk belajar.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian Nafiah Nurul Ratnaningsih dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman”. Dalam penelitiannya, disebutkan bahwa penggunaan permainan ular tangga mampu

meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPS. Dengan permainan yang digunakan, siswa tidak lagi pasif dalam pembelajaran di kelas.

Sementara penelitian terdahulu penggunaan permainan *treasure clue* dalam pembelajaran juga menunjukkan implikasi yang baik terhadap mata pelajaran lain, yang dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Raka Swandhita Hutomo yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode *Treasure Hunt* Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016”. Pada penelitian, terbukti bahwa penggunaan permainan *treasure clue* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X PM 2. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Chatarine Anastatia dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Permainan *Treasure Clue* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Dan Budaya Di Indonesia” menjabarkan bahwa penerapan metode permainan *treasure clue* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia kelas V SDN Padasuka II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

Melihat adanya masalah serta alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan dalam peningkatan motivasi belajar siswa, maka disini peneliti tertarik untuk menganalisis efektifitas penerapan model pembelajaran *cooperative learning* yang dikolaborasikan dengan permainan *treasure clue* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa khususnya siswa kelas V SD mata pelajaran IPS. Penambahan permainan ini adalah salah satu bentuk inovasi dalam pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning*. Oleh karena itu, peneliti memberikan judul yang dapat mewakili tujuan penelitian yaitu “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Menggunakan Permainan *Treasure Clue* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS”. Adapun model pembanding dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning* lainnya yaitu model *cooperative learning* tipe jigsaw dengan maksud untuk menguji keefektivitasan kedua model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS.

Nita Kurniawati Arifin, 2017

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING MENGGUNAKAN PERMAINAN TREASURE CLUE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS

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

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini, rumusan masalah yang didapat dari masalah yang ada dibagi kedalam dua rumusan yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus. Rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS ?”.

Sementara rumusan masalah khususnya antara lain :

1. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar aspek *cognitives motives* yang signifikan pada siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* dibandingkan dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw mata pelajaran IPS?
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar aspek *self expression* yang signifikan pada siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* dibandingkan dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw mata pelajaran IPS?
3. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar aspek *self enhancement* yang signifikan pada siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* dibandingkan dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw mata pelajaran IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yang didasarkan pada latar belakang dan masalah penelitian yang telah dikemukakan terbagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan khusus. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Penelitian ini mempunyai tujuan umum untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan

permainan *treasure clue* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan tujuan umum penelitian, peneliti ingin mencapai tujuan khusus penelitian yang diuraikan sebagai berikut :

- a. Memperoleh informasi tentang perbedaan motivasi belajar siswa aspek *cognitives motives* sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* pada mata pelajaran IPS kelas V.
- b. Memperoleh informasi tentang perbedaan motivasi belajar siswa aspek *self expression* sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* pada mata pelajaran IPS kelas V.
- c. Memperoleh informasi tentang perbedaan motivasi belajar siswa aspek *self enhancement* sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* pada mata pelajaran IPS kelas V.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperdalam wawasan dan memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pendidikan, terutama dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan guru dalam mengoptimalkan pembelajaran, khususnya dalam memanfaatkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* yang nantinya dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah.

1.4.2.2 Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat positif bagi sekolah. Diharapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* ini dapat menjadi masukan dalam pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah.

1.4.2.3 Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.4.2.4 Manfaat bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu rujukan yang dapat memperkaya pengetahuan mahasiswa.

1.4.2.5 Manfaat Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian-penelitian dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.5 Struktur organisasi skripsi

Skripsi ini berjudul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Menggunakan Permainan *Treasure Clue* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS”. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas v mata pelajaran ips. Adapun struktur organisasi dari penelitian ini adalah :

Bab I Pendahuluan berisi uraian pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang menyajikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab I akan digunakan kembali pada BAB IV sebagai rujukan untuk membahas hasil penelitian.

Bab II Kajian Pustaka menyajikan mengenai kajian pustaka yang mendukung data penelitian, asumsi dan hipotesis. Dalam Bab ini membahas mengenai konsep, asumsi, dan hipotesis penelitian. Pada Bab II akan kembali digunakan pada bab IV untuk memperkuat hasil penelitian.

Bab III Metode Penelitian menyajikan mengenai metode penelitian dari penelitian yang dilakukan . Pada bab ini terdiri dari pendekatan dan metode penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, desain penelitian, instrument penelitian, teknik penelitian, uji instrument dan analisis data. Pada Bab III akan digunakan kembali pada Bab IV sebagai pengolahan data yang diperoleh selama penelitian.

Bab IV Hasil penelitian dan Pembahasan menyajikan mengenai deskripsi hasil penelitian, analisis data dan pembahasan hasil penelitian. Hasil penelitian yang berupa analisis data dan deskripsi hasil penelitian akan merujuk pada pembahasan yang terdapat di Bab II.

Bab V Simpulan dan Saran menyajikan mengenai dua hal yaitu penarikan kesimpulan berdasarkan analisis dan hasil temuan penelitian dan saran atau rekomendasi bagi pihak-pihak yang berkontribusi dalam bidang penelitian, pengguna hasil penelitian, dan bagi penelitian selanjutnya yang tertarik dan berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.