

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di dalam pendidikan sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal di Indonesia yang rata-rata usia siswanya antara 7 sampai 12 tahun. Menurut Piaget (Dalam Sukarelawati, 2019, hlm. 36) “siswa yang berumur 7-11 tahun berada pada tahapan operasional konkret”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar masih sulit untuk memahami pembelajaran yang abstrak dan membutuhkan objek nyata dalam memahami pembelajaran. Maka dari itu upaya yang bisa guru lakukan yaitu dengan membuat media yang bervariasi untuk memvisualisasikan materi pembelajaran yang abstrak tersebut.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan awal di SDN Serang 07, permasalahan yang ditemukan pada sekolah ini yaitu mengenai kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, media yang sudah tersedia pun belum digunakan secara maksimal, guru lebih sering melakukan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran IPS sehingga membuat siswa merasa cepat bosan saat proses belajar mengajar berlangsung.

Adapun masalah lain yang terjadi pada siswa kelas V di SDN Serang 07 dalam pembelajaran IPS yaitu terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya kurang memenuhi nilai KKM. Nilai KKM yang telah ditentukan pada pembelajaran IPS adalah 70, sedangkan masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 70. Dari permasalahan yang ada, maka diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam hal media yang tepat untuk digunakan selama proses belajar. Karena dengan adanya media pembelajaran yang variatif akan membuat semangat belajar siswa menjadi meningkat dan tujuan pembelajaran pun akan mudah tercapai.

Maka dari itu, pada penelitian kali ini peneliti menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS bagi siswa. Menurut Wibiantoro, dkk (2021, hlm. 10) “media monopoli adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara melakukan modifikasi terhadap permainan monopoli sesuai dengan bahan-bahan yang tersedia dan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan”. Dengan adanya penggunaan media monopoli ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Serang 07. Tema yang peneliti pilih dalam penelitian kali ini yaitu Tema 5 dengan mengambil materi pembelajaran IPS mengenai geografis Indonesia sebagai negara maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Menurut Arikunto (dalam Fauziah, 2018, hlm. 19) PTK merupakan penelitian tindakan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan pelaksanaan pembelajaran. Peneliti mengambil metode PTK ini dikarenakan sejalan dengan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dan didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pratiwi tahun 2017 dengan judul "Penggunaan Media Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan", Pelaksanaan siklus dalam penelitian ini sebanyak III siklus. Berdasarkan penelitian tersebut terdapat hasil adanya peningkatan dalam ketuntasan klasikal hasil belajar siswa, pada siklus I hanya 64,9% kemudian meningkat pada siklus II mencapai 86% kemudian meningkat lagi pada siklus III mencapai 100%.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang dibuat dalam bentuk karya ilmiah (skripsi) dengan judul “Penggunaan Media Monopoli Dalam Pembelajaran IPS Di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Serang 07”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan aktivitas guru selama penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPS di Tema 5?
2. Bagaimana penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPS di Tema 5 untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN Serang 07?
3. Apakah media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Serang 07 dalam pembelajaran IPS di Tema 5?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru selama penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPS di Tema 5
2. Untuk mengetahui penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPS di Tema 5 untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN Serang 07
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Serang 07 selama penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPS di Tema 5

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, antara lain:

- a. Bagi siswa, memberikan variasi media pembelajaran untuk pembelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.
- b. Bagi guru, dapat memberi referensi bagi guru terkait media pembelajaran untuk pembelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

- c. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan kepada sekolah agar dapat melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik demi meningkatkan kualitas pendidikan dan prestasi peserta didik.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat membantu peneliti selanjutnya dalam mencari informasi di bidang pendidikan untuk meneliti pengembangan media pembelajaran monopoli

E. Definisi Istilah

Definisi Istilah berisi tentang istilah-istilah yang penting dalam penelitian yang terkait dengan rumusan permasalahan yang dijadikan objek penelitian, adalah sebagai berikut:

1. Media Monopoli

Media Monopoli adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara melakukan modifikasi terhadap permainan monopoli sesuai dengan bahan-bahan yang tersedia dan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan (Wibiantoro, dkk, 2021, hlm. 10). Dalam penelitian ini media monopoli yang dimaksud adalah media pembelajaran yang berbasis dari permainan monopoli dengan menggunakan bahan-bahan (papan monopoli, dadu, bidak, kartu kesempatan dan dana umum, kartu tanah, serta uang mainan) terhadap materi geografis Indonesia sebagai negara maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi.

2. Pembelajaran IPS di SD

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari dan menganalisis gejala atau masalah sosial yang ada di masyarakat serta ditinjau dari berbagai aspek kehidupan (Masnarati 2020, hlm. 105). Dalam penelitian ini pembelajaran IPS yang dimaksud adalah informasi mengenai geografis Indonesia sebagai negara maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi.

3. Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses berpikir melalui tahapan-tahapan atau latihan secara berulang untuk mendapatkan pengetahuan (Roberta, dkk, 2021, hlm.2). Hasil belajar adalah suatu keterampilan yang dapat dicapai oleh siswa melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan di kelas tertentu (Nana Sudjana, 2011, hlm. 7). Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif yaitu kemampuan siswa dalam mempelajari konsep geografis Indonesia sebagai negara maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pencapaian pembelajaran siswa.