

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bagian dalam sistem pendidikan di Indonesia serta merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah dasar. Susanto (2013, hlm. 138) menyatakan bahwa muatan IPS merupakan salah satu mata pelajaran dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, dan antropologi. Dengan demikian proses pembelajaran mengajar dari berbagai aspek pembelajaran IPS di SD dituntut untuk dapat memberikan pemahaman, penjelasan yang bermakna bagi siswa.

Siswa dapat belajar tentang berbagai hal yang berkaitan dengan kehidupan baik secara pribadi maupun sosial melalui IPS. Dalam hal ini guru mempunyai pengaruh yang besar dalam menentukan jalannya proses belajar mengajar IPS, sehingga guru perlu memikirkan bagaimana cara menyampaikan pesan-pesan dan materi pelajaran yang mudah dimengerti penyampaianya serta bermanfaat bagi siswa. Tentunya hal ini tidak lepas dari gaya atau model mengajar guru dalam menerapkan ilmu tersebut kepada siswa.

Dari uraian diatas mengarahkan bahwa guru diharapkan dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar IPS tersebut. Guru selaku pendidik harus bisa memilih model apa yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sangat penting untuk guru karena model pembelajaran sangat berpengaruh pada efektivitas dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran dengan menggunakan permainan bisa menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat siswa pada pembelajaran IPS. Permainan adalah jenis hiburan yang disukai oleh semua orang dimulai dari

usia anak-anak, remaja, dewasa maupun sudah tua. Selain digunakan untuk menghilangkan kepenatan dalam beraktivitas, sebuah permainan juga dapat berfungsi untuk melatih pola pikir seseorang untuk mencari solusi memecahkan suatu permasalahan yang ada di sebuah permainan (Singh, Sharma, & Talwar, 2012, hlm 48).

Permainan memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk siswa, untuk guru, orang tua dan fungsi lainnya. Melalui bermain dimungkinkan untuk mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosional, kognitif, kreatif (kreatif), bahasa, perilaku, ketajaman sensorik, pelepasan stres dan terapi untuk gangguan perkembangan fisik, mental atau lainnya. Fungsi permainan bagi guru dan orang tua adalah untuk memungkinkan guru dan orang tua memahami kepribadian, pemikiran, intervensi, kerja sama, dan komunikasi. Fungsi lainnya adalah rekreasi, distribusi energi, persiapan hidup dan mekanisme integrasi (penyatuan) dengan lingkungan alam.

Menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children, 1997), bermain merupakan alat utama belajar anak. Demikian juga pemerintah Indonesia telah mencanangkan prinsip, “Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain”. Bermain yang sesuai dengan tujuan di atas adalah bermain yang memiliki ciri-ciri seperti : menimbulkan kesenangan, spontanitas, motivasi, dan aturan ditentukan oleh siswa.

Persoalannya, selama ini di sekolah-sekolah, khususnya di Sekolah Dasar, bermain dianggap kurang penting sehingga tidak ada program yang terencana dan terstruktur menggabungkan permainan dengan pembelajaran di kelas. Pembelajaran terpadu (tematik) menggabungkan beberapa bidang pembelajaran di kelas bawah tidak termasuk unsur bermain, hingga kegiatan bermain termasuk dalam pelajaran olahraga (pendidikan jasmani).

Ada banyak model pembelajaran dengan bentuk permainan yang dapat digunakan di dalam kelas. Salah satu alternatif yang digunakan adalah dengan menggunakan Permainan Ranking 1 dimana akan diadakan bentuk pembelajaran dengan strategi yang berbeda yang mampu mendorong siswa

lebih aktif dalam proses pembelajaran dan akan semakin kreatif dalam menyaring materi yang disampaikan oleh guru dan untuk terus termotivasi dan berlomba-lomba untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran IPS yang dilakukan di kelas 5 SDN 1 Sajira, guru masih menerapkan ceramah, tanya jawab dan penugasan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kelas terlihat kurang aktif dengan alasan pembelajaran yang membosankan. Mayoritas siswa sibuk bermain dan mengobrol bersama teman-temannya saat guru menyampaikan materi. Dalam sesi wawancara bersama guru kelas 5 dijelaskan bahwa beberapa kendala pembelajaran IPS kelas 5 yaitu kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar materi sejarah dan formulasi model pembelajaran yang diterapkan kurang efektif.

Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor. Adapun salah satu faktor penyebabnya adalah kurang efektifnya model yang diformulasikan oleh guru dalam proses pembelajaran IPS. Sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model yang mampu menarik minat belajar siswa dan membuat siswa lebih berpikir kritis.

Untuk menjadikan pembelajaran IPS menyenangkan mengandung disiplin ilmu sejarah dan menarik dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan salah satu model dalam proses pembelajaran yaitu Model Permainan Ranking 1. Menurut Yetty D Novia (2013, hlm.10) permainan Ranking 1 adalah permainan yang dibuat untuk meningkatkan kualitas siswa dengan memberikan soal-soal dari yang paling mudah sampai yang paling sulit. Permainan Ranking 1 merupakan permainan salah satu acara kuis Indonesia, yang antar kelompok atau individu saling berkompetisi menjawab semua pertanyaan yang diajukan dengan benar hingga tersisa 1 atau 2 kontestan terkuat yang berkesempatan meraih hadiah, ditayangkan di Trans TV, dibawakan oleh Ruben Onsu. Namun akan sedikit berbeda pada

pelaksanaan yang dijadikan model pembelajaran ini, ada beberapa perubahan yang akan disesuaikan dengan kondisi sekolah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas. Hal ini yang mendorong penulis melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Ranking 1 Sebagai Model Pembelajaran IPS Kelas 5 Di Sekolah Dasar”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Agar masalah ini dapat dipelajari secara mendalam dan pada penelitian dapat terarah dan menghindari penyebaran masalah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas 5 SDN 1 Sajira pada tahun ajaran 2022/2023.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini ialah penerapan penggunaan Permainan Ranking 1 sebagai Model Pembelajaran IPS Kelas 5 di Sekolah Dasar.

3. Parameter Penelitian

Parameter dalam penelitian ini adalah ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari penerapan penggunaan Permainan Ranking 1 sebagai Model Pembelajaran IPS Kelas 5 di Sekolah Dasar.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi Permainan Ranking 1 sebagai Model Pembelajaran IPS Kelas 5 di SDN 1 Sajira?
2. Apakah hasil belajar siswa meningkat setelah menerapkan Permainan Ranking 1 sebagai Model Pembelajaran IPS Kelas 5 di Sekolah Dasar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian yang ingin di capai sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui implementasi Permainan Ranking 1 sebagai Model Pembelajaran IPS Kelas 5 di SDN 1 Sajira
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan Permainan Ranking 1 sebagai Model Pembelajaran IPS Kelas 5 di Sekolah Dasar

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran dan masukan yang bermanfaat bagi semua pihak terutama:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai salah satu referensi kajian penelitian selanjutnya untuk meningkatkan dan memperkaya ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran IPS dengan menerapkan Model Permainan Ranking 1

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu persyaratan untuk meraih gelar sarjana.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi guru dalam menyusun formulasi pembelajaran dengan menerapkan Model Permainan Ranking1.

### c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan motivasi bagi siswa dalam minat belajar agar memiliki pemahaman IPS dengan baik.

### d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **F. Definisi operasional**

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini, maka peneliti akan menyampaikan definisi operasional sebagai berikut:

### 1. Permainan Ranking 1

Menurut Yetty D Novia (2013, hlm. 10) permainan Ranking 1 adalah permainan yang dibuat untuk meningkatkan kualitas siswa dengan memberikan soal-soal dari yang paling mudah sampai yang paling sulit. Permainan Ranking 1 merupakan permainan salah satu acara kuis Indonesia, yang antar kelompok atau individu saling berkompetisi menjawab semua pertanyaan yang diajukan dengan benar hingga tersisa 1 atau 2 kontestan terkuat yang berkesempatan meraih hadiah, ditayangkan di Trans TV, dibawakan oleh Ruben Onsu.

## 2. Model Pembelajaran

Fathurrohman (2015, hlm. 30) menyatakan “ Model Pembelajaran adalah untuk pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Sedangkan menurut Ngalimun (2012, hlm. 27) berpendapat model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas. Artinya model pembelajaran adalah suatu rancangan yang digunakan guru untuk melakukan pengajaran di kelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

## 3. Pembelajaran IPS

Menurut Susanto (2013, hlm. 137) Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Menurut Djahiri dalam Ahmad Susanto (2012, hlm.137-138) IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Mempelajari IPS akan menjadikan bekal bagi manusia/siswa untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.