

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal yang mempunyai peran besar bagi keberlangsungan proses pendidikan selanjutnya. Susanto (2015: 89) mengatakan tujuan pendidikan di SD adalah untuk memberikan bekal kemampuan dasar baca, tulis, hitung, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangan. Pendidikan formal menerapkan dasar-dasar ilmu pengetahuan, kepribadian, moral dan pembentukan watak untuk hidup di masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. IPS membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan sosial dan memiliki materi yang luas berdasarkan segi lingkup materinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sapriya (2011: 07) yang menjelaskan bahwa IPS adalah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Pembelajaran IPS sangat penting diberikan kepada siswa agar mereka mempelajari tentang cara melakukan interaksi sosial.

Pembelajaran IPS di SD masih mengalami banyak kendala. Materi IPS yang luas membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan guru. Kesulitan siswa dalam memahami materi disebabkan karena IPS dianggap

sebagai mata pelajaran yang menekan pada hafalan dari banyaknya informasi yang terbentuk dari definisi dan penjelasan. Sependapat dengan hal tersebut Susanto (2014: 5) menyatakan bahwa menghafal menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran.

Kejenuhan dalam belajar IPS mengakibatkan siswa kurang fokus dalam belajar. Ketika timbul rasa bosan siswa cenderung melakukan hal yang membuat siswa senang. Dengan seperti itu materi yang guru sampaikan tidak akan terserap dalam memori siswa dengan sempurna. Muhibbin (2005: 165) mengatakan kejenuhan belajar merupakan salah satu jenis kesulitan yang sering terjadi pada anak, secara harafiah kejenuhan berarti padat atau penuh sehingga tidak dapat menerima apapun. Kejenuhan yang dialami siswa dapat menyebabkan usaha belajar yang dilakukan menjadi sia-sia yang disebabkan suatu akal yang tidak berkerja sebagaimana mestinya dalam memproses informasi atau pengalaman baru yang diperoleh.

Penerapan pembelajaran yang masih bersifat *teacher center* oleh guru turut mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi. Guru kurang melibatkan siswa secara langsung pada saat proses pembelajaran. Sehingga siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Wahyuni (2009: 39) menjelaskan siswa yang tidak tertarik atau tidak termotivasi belajarnya biasanya mereka menunjukkan tidak perhatian selama kegiatan belajar, tidak memiliki usaha yang sistematis dalam belajar, tidak melakukan usaha monitoring terhadap pemahaman dan penguasaan materi yang telah dipelajari serta tidak memiliki

komitmen untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, mengakibatkan siswa dalam memahami materi kurang optimal yang berdampak pada prestasi belajar IPS.

Prestasi belajar merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Prestasi belajar lebih menekankan pada aspek kognitif siswa dalam mengikuti setiap materi pelajaran yang diberikan. Nilai atau rapor merupakan gambaran prestasi belajar siswa yang diperoleh dari suatu hasil yang dikerjakan selama proses belajar mengajar. Sependapat dengan hal tersebut menurut Thaib (2013: 387) prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester didalam bukti laporan tersebut adalah rapor.

Guru menjadi komponen penting, yang mempunyai tugas dan tanggung jawab berkaitan dengan proses pendidikan bagi siswa. Selain dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan, guru juga harus mempunyai kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Peranan guru dalam membimbing siswa juga ditegaskan dalam Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen:

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.”

Untuk mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran IPS agar siswa merasa tidak bosan, maka guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan, misalnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan bermakna. Peran guru sangat besar dalam pengelolaan kelas. Menurut Aqib (2002: 82) guru bertanggung jawab dalam kegiatan belajar mengajar. Seorang guru harus mempunyai daya kreatifitas dan inisiatif dalam mengelola kelas, karena gurulah yang mengetahui secara pasti situasi dan kondisi kelas. Salah satu metode yang bisa digunakan oleh guru yaitu metode permainan. Metode ini akan memotivasi siswa supaya lebih semangat dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga prestasi belajar siswa akan lebih meningkat karena mudah memahaminya. Demikian juga menurut Hamzah, A dan Muhlisrarini (2004: 281) metode permainan dapat menolong meningkatkan motivasi siswa, dengan cara ketika siswa terlihat tidak konsentrasi terhadap pelajaran yang diterangkan guru maka dialihkan pada metode bermain dengan waktu tertentu sampai mereka kembali berkonsentrasi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan metode pembelajaran yang diharapkan mampu membantu siswa untuk dapat memahami materi secara lebih dalam dan bermakna. Metode yang ingin peneliti gunakan dalam pembelajaran adalah metode permainan.

Alasan peneliti menggunakan metode permainan karena metode permainan dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan prestasi

belajar siswa. Melalui metode permainan siswa dapat belajar dengan suasana, kondisi dan semangat yang berbeda, yaitu dengan belajar sambil bermain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Mutiah (2010: 94) bermain mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang dipelajari sebelumnya. Bermain juga mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi (kecerdasan) anak. Anak belum mampu berfikir abstrak seperti orang dewasa melalui bermain anak pada akhirnya bisa membedakan objek dan makna. Keterlibatan anak dalam bermain akan melibatkan kemajuan dan perkembangan sehingga anak mempunyai perhatian, daya ingat, bahasa dan kerja sama yang baik. Maka dengan adanya metode permainan diaplikasikan dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Pembelajaran yang bermakna akan lebih mudah dipahami siswa dan tujuan proses pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian. Hal ini bertujuan agar siswa tidak bosan saat mengikuti pembelajaran dan mengembangkan rasa kerjasama siswa saat memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Penelitian ini akan menggunakan metode permainan untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Metode permainan terdapat permainan yang baik untuk pengembangan aspek kognitif siswa. Penggunaan

metode permainan dalam pembelajaran sebagai langkah untuk mengurangi tingkat kejenuhan siswa, dan mempermudah siswa memahami pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar menjadi lebih optimal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dimunculkan beberapa rumusan masalah, yaitu: Bagaimana pengaruh metode permainan tradisional *engklek* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 1 Kutasari.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: Mengetahui pengaruh metode permainan tradisional *engklek* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kutasari.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan inovasi pembelajaran tentang metode permainan tradisional *engklek* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
 - b. Sebagai dasar acuan untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah

Metode permainan tradisional *engklek* pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 1 Kutasari dapat menjadi acuan dan pertimbangan untuk mengembangkan metode pembelajaran pada mata pelajaran IPS atau pelajaran lainnya.

b. Bagi guru

Metode permainan tradisional *engklek* pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 1 Kutasari dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan metode pembelajaran serta memudahkan dalam pemberian tugas dan meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran IPS.

c. Bagi siswa

- 1) Metode permainan tradisional *engklek* pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 1 Kutasari dapat dimanfaatkan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat memudahkan dan menuntun dalam memahami materi pada pelajaran IPS.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi IPS.

d. Bagi peneliti

- 1) Peneliti memperoleh pengetahuan serta pengalaman baru dalam menghasilkan metode permainan tradisional *engklek* pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 1 Kutasari.

- 2) Sebagai bahan pertimbangan, acuan, perbandingan ataupun referensi bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian yang sejenis.
- 3) Dapat menjadi acuan dan pertimbangan untuk mengembangkan metode pembelajaran pada mata pelajaran IPS atau pelajaran lain.

