

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa seperti sekarang ini kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) sangat diperlukan guna menghadapi tantangan dunia pada era globalisasi yang penuh dengan persaingan, tidak menutup kemungkinan bila sebuah negara tidak mempunyai SDM yang berkualitas tinggi akan tertinggal dalam segala bidang, hanya negara-negara yang sudah mengerti tentang arti perhitungan sebuah kualitas mutu pendidikan yang akan dapat bertahan, mencapai stabilitas nasional yang sehat dan dinamis, serta mencapai kemakmuran yang berkeadilan. Pada tahun-tahun mendatang situasi persaingan global tersebut harus diantisipasi dan direspon secara nyata sejak dini. Hal ini perlu dilakukan dengan komitmen yang kuat, kerja keras, konsistensi dan optimisme.

Dalam rangka merealisasi upaya tersebut, wahana dan sarana yang paling strategis dan memberikan harapan adalah pendidikan, sebab pendidikan pada dasarnya adalah upaya peningkatan kualitas SDM yang hasilnya diperlukan dalam menghadapi persaingan global dan pembangunan nasional.

Proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan merupakan suatu sistem yang menumbuhkan kemampuan seorang pengajar untuk melakukan pengelolaan pengajaran secara keseluruhan. Dalam proses belajar mengajar guru menempati kedudukan sangat sentral, sebab peranannya sangat menentukan. Guru harus mampu menerjemahkan dan menjabarkan isi yang

terdapat dalam kurikulum, kemudian mentransformasikan isi tersebut kepada siswa melalui proses belajar mengajar. Lepas dari hal tersebut, peningkatan dan pengembangan mutu pendidikan selalu diharapkan. Oleh karena itu cara peningkatan dan pengembangannya pun merupakan masalah bagi kita semua. Baik pemerintah, masyarakat, maupun masing-masing individu harus merasa berkewajiban menanggungnya.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi.

Martorella (dalam Solihatin dan & Raharjo, 2007: 14) Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Gross (dalam Solihatin & Raharjo, 2007: 14) bahwa “mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam pengambilan keputusan setiap persoalan yang dihadapi”. Tujuan lain dari mata pelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Melalui proses belajar mengajar diharapkan tujuan tersebut di atas dapat tercapai. Proses belajar mengajar yang dapat mencapai tujuan di atas adalah proses belajar mengajar yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan

efektifitas layanan dan pengembangan sebagai konsekuensi dari suatu inovasi pendidikan, serta proses belajar mengajar yang melatih siswa baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara holistik, bermakna, otentik, dan aktif.

Kenyataan menunjukkan bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah sebagian besar masih dilakukan secara konvensional. Hal ini tentu saja menghambat ketercapaian tujuan IPS itu sendiri yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dan cabang-cabang ilmu sosial.

Kedadaan demikian membuat peneliti sekaligus sebagai pendidik sangat prihatin dan merasa bersalah dalam ikut mendidik siswa-siswi sekolah dasar yang mana hasil dari siswa-siswi sekolah dasar banyak yang tidak mampu memperoleh hasil belajar yang tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Salah satu penyebab ketidak mampuan siswa dalam memperoleh hasil belajar yang optimal karena dalam menyajikan pembelajaran IPS masih sering menggunakan metode ceramah dan siswa hanya disuruh mencatat bacaan. Maka dalam rangka memenuhi ketercapaian tujuan diperlukan proses belajar mengajar alternatif dengan menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja,

siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, mendengar, menyentuh dan mengalami sendiri, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar atau prestasi belajar. Untuk mengatasi masalah di atas maka peneliti akan menggunakan media permainan ludo sebagai media belajar.

Menurut Husna (2009: 153) media permainan ludo adalah media yang menggunakan papan ludo yang berisi gambar sebagai media permainan dan bermain peran. Setiap pemain memiliki bidak yang di tempatkan pada papan ludo yang memiliki warna yang sama dengan warna bidaknya sebagai rumahnya. Pemain yang terlebih dahulu memulangkan bidaknya dialah pemenangnya.

Media permainan ludo ini dapat digunakan siswa sekolah dasar untuk mempermudah pembelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih bersifat anak-anak, karena media permainan ludo merupakan media yang menarik bagi siswa untuk belajar IPS serta dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel siswa kelas V SD N Gumpang 01 karena sebagian besar siswa di SD N Gumpang 01 menganggap pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang kurang diminati. Mereka memandang IPS sebagai sesuatu pelajaran yang menjenuhkan. Contoh yang mencolok adalah ketika guru menjelaskan materi pelajaran IPS karena dalam menyajikan pembelajaran IPS guru masih sering menggunakan metode ceramah dan siswa hanya disuruh mencatat bacaan. Sehingga banyak siswa yang gelisah, minta izin ke kamar kecil, tidak memperhatikan penjelasan guru, bersikap pasif dan apatis. Serta sering melakukan perbuatan yang membuat

suasana kelas tidak kondusif. Kondisi ini sangat berpengaruh terhadap daya serap siswa pada materi yang sedang dibahas. Hal ini dikarenakan strategi guru dalam mengajar kurang. Akibatnya banyak siswa yang belum tuntas belajar atau belum mencapai KKM yaitu 65.

Tabel 1.1

Rata-rata nilai hasil ulangan IPS

Semester	Rata – rata Nilai
Mid semester	5,9
Semester ganjil	5,8

Sumber : SD Negeri Gumpang 01Kartasura

Tabel 1.1 menjelaskan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas V SD N Gumpang 01 Kartasura pada mata pelajaran IPS belum tuntas yaitu batas ketuntasan belajar minimal adalah 6,5. Maka dalam pembelajaran IPS perlu diterapkan media permainan ludo sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah di atas, maka ruang lingkup masalah peneliti ini dibatasi penggunaan media permainan ludo dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang dikemukakan sehingga dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah penggunaan media permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan RI pada siswa kelas V semester 2 SD N Gumpang 01 Kartasura tahun pelajaran 2010/2011?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang berorientasi pada pembelajaran IPS yang menggunakan media permainan ludo sebagai berikut: “Untuk mengetahui apakah media permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan RI pada siswa kelas V semester 2 SD N Gumpang 01 Kartasura pada tahun pelajaran 2010/2011.”

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu terutama pada peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui media permainan ludo.

Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada penggunaan media pembelajaran berupa pergeseran dari paradigma mengajar menuju ke paradigma belajar yang mementingkan pada proses untuk mencari hasil.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar
- 2) Meningkatkan kepercayaan diri
- 3) Meningkatkan kerjasama dalam kelompok belajar
- 4) Meningkatkan semangat dalam komunikasi ilmiah yang terarah
- 5) Meningkatkan prestasi hasil belajar

b. Bagi guru :

- 1) Meningkatkan motivasi guru untuk selalu berupaya menemukan dan menggali media pembelajaran yang efektif
- 2) Meningkatkan gairah guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan
- 3) Meningkatkan kreativitas guru untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas
- 4) Meningkatkan profesionalisme guru melalui upaya penelitian yang dilakukan

c. Bagi sekolah :

- 1) Meningkatkan prestasi sekolah dengan meningkatnya prestasi hasil belajar siswa
- 2) Meningkatkan kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja guru
- 3) Mewujudkan pembelajaran efektif di sekolah
- 4) Sebagai kontribusi adanya inovasi pembelajaran