

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Implementasi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 40 ayat (2) menegaskan bahwa kewajiban guru adalah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, dinamis, dan idiologis yang mempunyai komitmen secara professional untuk meningkatkan mutu pendidikan dan memberi teladan serta menjaga nama baik lembaga, profesi, dan berkedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka guru dan sekolah memiliki peranan dan tanggung jawab yang penting dalam mempersiapkan penyelenggaraan pendidikan, yang bersifat Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) bagi siswa.

Permasalahan yang terjadi di kelas V SD Muhammadiyah 7 Surakarta pada saat ini adalah siswa kurang antusias dalam mengikuti mata pelajaran IPS khususnya pada Kompetensi Dasar Mengenal Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia, hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Analisa terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada Kompetensi Dasar Mengenal Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia yaitu 60 % siswa mendapat nilai di bawah KKM (60).

Menurut pengamatan peneliti, siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran karena metode pembelajaran *Konvensional* dirasa kurang menarik

untuk siswa. Hal ini disebabkan metode *Konvensional* hanya bertumpu pada keaktifan guru sedangkan siswa hanya pasif (mendengarkan) saja. Padahal hakekatnya mata pelajaran IPS bukanlah suatu mata pelajaran yang sulit dipelajari jika strategi penyampaiannya tepat dan menarik bagi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dipilih suatu teknik pembelajaran yang dapat mengajak siswa secara langsung mempraktekkan Kompetensi Dasar Mengenal Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia secara menarik, variatif, rekreatif serta bermakna. Maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengujicobakan permainan *Monopoli* adat istiadat Indonesia dalam pembelajarannya.

Permainan *Monopoli* adat istiadat Indonesia merupakan permainan *Monopoli* yang telah dimodifikasi sehingga dapat kita gunakan untuk mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa yang dapat mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Sumantri dan Syaodih (dalam Marsudi, dkk, 2008: 77-78) menyatakan bahwa, karakteristik anak pada usia SD antara lain: senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Adapun antusias siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh menarik atau tidaknya cara guru menyajikan bahan yang harus dipelajari, dan teknik penyajian yang disukai serta dekat dengan dunia anak adalah bermain. Dengan bermain siswa dapat kita ajak untuk memahami Kompetensi Dasar

Mengenal Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dengan tidak membuat siswa tertekan, tetapi tanpa ia sadari dapat memperoleh sesuatu yang bermanfaat melalui kegiatan bermain.

Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Melalui Permainan Monopoli di SD Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang permasalahan, maka dapat diidentifikasi masalah, sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPS pada Kompetensi Dasar Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia masih rendah, 60 % siswa mendapat nilai di bawah KKM (60).
2. Siswa kurang antusias karena proses pembelajaran IPS masih *konvensional* (guru terlihat lebih aktif dan siswa pasif), sehingga kurang menarik bagi siswa.
3. Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan proses pembelajaran kurang tepat.
4. Perlunya metode atau strategi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dapat dikaji secara mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar IPS pada Kompetensi Dasar Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia masih rendah, 60 % siswa mendapat nilai di bawah KKM (60).
2. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Mengenal Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah melalui permainan *Monopoli* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V di SD Muhammadiyah 7 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012?”.

E. Tujuan Penelitian

Dengan memahami pembatasan masalah dan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan, “Untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V melalui permainan *Monopoli* di SD Muhammadiyah 7 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012”.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini sangat bermanfaat khususnya bagi pelaksanaan pembelajaran di tempat penelitian berlangsung, umumnya bagi dunia pendidikan yang mempunyai konteks permasalahan yang mempunyai pola sama meskipun lokasi dan waktunya berbeda. Manfaat penelitian ini mencakup, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk pengembangan pembelajaran sebagai dasar penelitian selanjutnya.
- b. Sebagai dasar pengembangan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Diharapkan hasil penelitian ini akan menjadi masukan dalam proses pembelajaran IPS, khususnya pada Kompetensi Dasar Dalam Mengetahui Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan, dapat memberikan motivasi atau dorongan dan semangat dalam upaya peningkatan hasil belajar IPS pada kelas V melalui permainan *Monopoli* di SD Muhammadiyah 7 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru untuk mengaplikasikan berbagai upaya dalam mengoptimalkan pendekatan CTL (*Contextual*

Teaching And Learning) dengan menggunakan permainan *Monopoli* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di SD (Sekolah Dasar), sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan gambaran dalam pembelajaran IPS sebagai usaha meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan kontribusi pada model pembelajaran IPS.