

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri dan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan). Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik.

Teknik atau strategi pembelajaran yang baik merupakan cara kreatif untuk meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan siswa, dan dianggap membantu proses belajar di kelas (Ullu, 2021:2). Dengan adanya teknik dan strategi pembelajaran siswa mampu memahami dan mengingat materi dengan lebih baik dan dengan cara yang baru. Teknik pembelajaran merupakan sebuah model pembelajaran berupa pola yang digunakan oleh guru untuk memandu kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Nafi'ah, 2018:17).

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah sering berpusat pada guru dan membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Tipe pembelajaran yang seperti ini akan menghambat kreativitas dan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran yang ideal adalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran (Satriaman, dkk, 2018:13). proses pembelajaran yang baik ada diantara pendidik dan peserta didik yang mampu berperan secara kolaboratif untuk berinteraksi dengan baik (Ullu, 2021:3). Interaksi yang baik tidak hanya guru sekedar menyampaikan materi sedangkan siswa mendengarkan dan mencatatnya, akan tetapi interaksi yang baik melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang aktif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan dalam kegiatan menyampaikan dan menerima materi. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa.

Dalam dunia pendidikan, motivasi sangat diperlukan membantu siswa untuk menumbuhkan hasrat keingintahuannya akan materi pembelajaran.. Hal ini menjadikan motivasi sebagai faktor yang sangat dominan dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Belajar dengan adanya motivasi dapat memberikan arahan yang positif untuk menghindarkan diri dari rasa malas sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik akan berpengaruh terhadap proses kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan mudah dapat memahami materi pembelajaran secara maksimal.

Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan merasakan kesulitan dalam belajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi kurang maksimal. Hal ini menjadi sebuah tantangan terbesar guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa yang masing-masing memiliki hasrat belajar yang berbeda. Raymond dan Judith (2004:46) untuk belajar mengungkapkan bahwa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tergantung pada sikap dan sifat yang dibawa siswa ke dalam kelas.

Motivasi belajar siswa dapat ditemukan baik dari dalam dirinya sendiri maupun dari dorongan orang lain. Adanya motivasi dalam diri siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Peranan orang tua dan guru sebagai motivator siswa sangatlah penting, dengan dukungan serta dorongan dari orang tua dan guru dapat merangsang kemampuan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Octavia (2020:76-84) menyebutkan beberapa upaya untuk membangkitkan motivasi belajar dalam diri siswa, diantaranya adalah memberikan pujian atau hadiah, memberikan penilaian dan komentar, penggunaan metode yang menarik, dan kompetisi. Akan tetapi dalam pelaksanaannya penggunaan metode pembelajaran yang menarik juga cukup sulit untuk diterapkan. Di sekolah guru lebih menyukai metode pembelajaran tradisional yang bersifat ceramah dalam memberikan materi terhadap siswa, hal ini dikarenakan guru lebih menyukai sesuatu yang praktis. Dilingkungan rumah orang tua tidak mau repot dalam membangun motivasi belajar dengan penggunaan media pembelajaran

yang menarik dan lebih mengandalkan sebuah hadiah, tentunya hal ini membuat hasrat belajar siswa tidaklah bertahan lama. Kurangnya perhatian yang dilakukan oleh orang tua dan guru menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini juga ditemukan oleh peneliti di lingkungan SDN 4 Sempu, khususnya siswa kelas V SDN 4 Sempu.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas V di SDN 4 Sempu pada bulan April 2023 dapat dilihat bahwa siswa memiliki hasrat belajar yang rendah, hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta rendahnya prestasi belajar siswa. Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar siswa, diantaranya adalah 1) penyampaian materi oleh guru yang masih menggunakan metode tradisional; 2) kurangnya penggunaan strategi dan media pembelajaran dalam penyampaian materi; 3) kesiapan belajar siswa yang masih rendah; 4) siswa lebih banyak diam yang mengakibatkan timbulnya rasa ketidakpercayaan diri pada siswa dalam bertanya, mengungkapkan pendapat, serta berdiskusi; 5) rendahnya perilaku siswa dalam menghargai pendapat orang lain; 6) sering kosongnya kelas oleh guru sehingga siswa hanya mendapatkan sedikit materi; 7) dan kurangnya perhatian dari orang tua serta keluarga terhadap kegiatan belajar siswa.

Ciri-ciri siswa yang kurang termotivasi untuk belajar terlihat pada siswa di kelas V di SDN 4 Sempu. Contohnya adalah penyampaian materi yang berpusat kepada guru sehingga ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru pada kegiatan pembelajaran

berlangsung dan cenderung lebih suka bermain serta berbicara dengan teman sebayanya. Kondisi kelas yang seperti ini akan menghambat kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Motivasi belajar siswa yang kurang akan mempengaruhi motivasi belajar siswa lainnya.

Maka dari itu guru memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk suasana belajar di kelas. Tidak memungkiri bahwa kondisi kelas tergantung bagaimana kehadiran guru di dalam kelas tersebut. Dengan kehadiran guru di dalam kelas dapat menghadirkan suasana kelas yang interaktif. Guru perlu kreatif dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media, metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa sebagai penerima materi pembelajaran menjadi termotivasi dan memiliki hasrat dalam mengikuti pembelajaran (Siswoyo, dkk, 2007:123). Metode pembelajaran yang digunakan para guru juga turut berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media, metode, atau model pembelajaran yang bervariasi dan menarik diharapkan dapat meningkatkannya semangat dan motivasi siswa dalam menerima materi pembelajaran. Dalam dunia pendidikan motivasi belajar merupakan sebuah spirit yang perlu dimiliki oleh setiap siswa, jika siswa memiliki motivasi belajar yang baik maka peserta didik akan terdorong belajar dengan giat dan tekun.

Akan tetapi permasalahan yang ditemui peneliti di lingkungan SDN 4 Sempu adalah kurangnya variasi model pembelajaran oleh guru, dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti guru masih menggunakan

model pembelajaran yang sederhana dengan model pembelajaran ceramah. Guru memberikan materi kepada siswa dengan menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas dan siswa diharapkan memperhatikan dan memahami materi apa yang sedang guru jelaskan, selanjutnya siswa didiberi waktu untuk mengerjakan latihan soal yang ada dibuku LKS. Penggunaan model pembelajaran ini membuat suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif, siswa menjadi merasa bosan dan lebih suka bermain sendiri dan mengobrol bersama teman sabangkunya. Maka dari itu dibutuhkan suatu metode atau model pembelajaran yang efektif dalam memperbaiki dan meningkatkan daya minat dan motivasi siswa. selain itu juga dibutuhkan peran guru dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media, metode dan strategi pembelajaran yang tepat. Guru yang berupaya menggunakan model pembelajaran yang tepat guna memberi rangsangan kepada siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siswa kelas V di SDN 4 Sempu menunjukkan bahwa rendahnya minat dan motivasi siswa dalam menerima materi pembelajaran disebabkan kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Sehingga dibutuhkan peran guru dalam pembelajaran dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Berdasarkan uraian tersebut solusi alternatif yang ditawarkan yaitu penerapan model pembelajaran *Learning by Games*.

Penggunaan model pembelajaran *Learning by Games* sesuai dengan karakteristik siswa yakni dunia anak adalah bermain serta pendidikan anak adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar (Syamsurijjal, 2020:8). Penggunaan model pembelajaran *Learning by Games* selain sesuai karakteristik siswa juga didukung dengan kesesuaian karakteristik materi. Penggunaan model pembelajaran *Learning by Games* sesuai dengan karakteristik materi dalam pembelajaran IPS kelas V mengenai kegiatan ekonomi. Penggunaan model pembelajaran tersebut pada materi kegiatan ekonomi digunakan untuk memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi sesuai dengan kejadian atau fenomena pada kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang diharapkan kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa (Palennari, kk, 2021:210). Kegiatan pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan guru sebagai motivator dan fasilitator, sehingga suasana kelas menjadi hidup.

Learning by Games merupakan sebuah model pembelajaran menyenangkan yang menggunakan permainan yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran tanpa melupakan materi-materi pembelajaran. Strategi penyampaian dari *Learning by Games* sendiri dari siswa ke siswa untuk siswa, guru dan orang tua hanya sebagai perantara atau penunjuk saja. Sehingga model pembelajaran ini membuat siswa tidak mudah jenuh, bosan, pasif, akan tetapi membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu model pembelajaran

Learning by Games ini belum pernah diaplikasikan di SDN 4 Sempu, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN 4 Sempu dengan menerapkan model pembelajaran *Learning by Games*.

Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah dapat mendorong minat dan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran, dengan bermain siswa tidak akan menyadari bahwa ia sedang belajar atau mempelajari suatu pembelajaran, sebab yang menjadi fokus utama siswa adalah ketertarikan terhadap permainannya akan tetapi tidak dengan melupakan materi pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Model Pembelajaran *Learning by Games* dalam Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi pada Siswa Kelas V di SDN 4 Sempu Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat ditemukan identifikasi masalah siswa kelas V di SDN 4 Sempu diantaranya adalah :

1. Proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran belum bervariasi.
3. Belum ada model pembelajaran *Learning by Games* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam menerima materi pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Penggunaan Model Pembelajaran *Learning by Games* dalam Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sempu Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana Hasil Penggunaan Model Pembelajaran *Learning by Games* dalam Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sempu Tahun Pelajaran 2022/2023?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Learning by Games* dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi pada siswa Kelas V SD Negeri 4 Sempu tahun pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mendapatkan hasil dari penggunaan model pembelajaran *Learning by Games* dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi pada siswa Kelas V SD Negeri 4 Sempu tahun pelajaran 2022/2023.

E. Manfaat Penelitian

Secara rinci manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian dapat digunakan alternatif referensi dalam mengadakan penelitian selanjutnya.
- b. Sebagai pengujian bahwa penggunaan model pembelajaran *Learning by Games* dapat digunakan dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi pada siswa Kelas V SD Negri 4 Sempu tahun pelajaran 2022/2023.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

- 1) Mengembangkan wawasan dan pengetahuan peneliti tentang model pembelajaran *Learning by Games* dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi pada siswa Kelas V SD Negri 4 Sempu tahun pelajaran 2022/2023.
- 2) Menerapkan teori-teori yang telah diperoleh selama proses perkuliahan.

b. Manfaat bagi sekolah

- 1) Sekolah memiliki guru yang kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar terutama dalam penyampaian materi kepada siswa.
- 2) Sekolah memiliki siswa yang berkualitas dan memiliki kompetensi lulusan yang baik.

c. Manfaat bagi Guru

- 1) Mendorong guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

- 2) Agar mengetahui penggunaan model pembelajaran *Learning by Games* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN 4 Sempu.
- 3) Menciptakan suasana belajar mengajar yang tidak membosankan dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

d. Manfaat bagi Siswa

- 1) Agar siswa menjadi gemar dan senang dalam belajar dan menerima materi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

