

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan memegang peranan penting dalam suatu negara dan seringkali menjadi kebutuhan bagi setiap warga negara. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pengertian tersebut mengandung makna bahwa pendidikan harus dilaksanakan secara sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar yang lebih baik dan mengembangkan potensi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Pembelajaran yang terencana dan maksimal akan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun tugas guru dalam proses pembelajaran yaitu (1) Guru sebagai pendidik yaitu memberikan pengetahuan kepada siswa atau biasa disebut dengan kegiatan transfer ilmu, (2) Guru sebagai pengajar yaitu membantu siswa untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui, (3) Guru sebagai pembimbing yaitu membimbing dan mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, (4) Guru sebagai pengarah yaitu mengarahkan dan mendengarkan siswa dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi, (5) Guru sebagai pelatih yaitu untuk melatih keterampilan intelektual dan motorik siswa, dan (6) Guru sebagai penilaian yaitu untuk mengevaluasi dan menilai hasil belajar siswa. Sedangkan tugas siswa adalah memperoleh materi pembelajaran yang diberikan guru dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2014:19-21).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan pembelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat, dipilih dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Menurut Mutiani (2017:45) tujuan pembelajaran IPS adalah membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat secara lokal, nasional, dan global. Oleh karena itu, peran IPS sangat penting dalam mendidik siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga mereka dapat berpartisipasi aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan IPS tersebut memberikan tanggung jawab terhadap guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS di sekolah guna mencapai pembelajaran yang berkualitas.

Namun, pada kenyataannya masih terdapat kendala dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dicapai dengan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media, termasuk pada muatan pembelajaran IPS. Kelemahan pembelajaran dalam pendidikan termasuk dalam pembelajaran IPS mengenai terbatasnya aktivitas belajar siswa. Proses pembelajaran IPS selama ini yang dilaksanakan di sekolah lebih berorientasi pada penguasaan materi semaksimal mungkin, sehingga suasana pembelajaran menjadi kaku dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan belajar yang lebih aktif kepada siswa. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, edukatif, dan menyenangkan. Guru dapat melakukan hal tersebut antara lain dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan membimbing siswa dalam belajar (Endang Sri Astuti, 2010:67). Dalam hal ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran roda putar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Asyar (2012:8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau

menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar serta dapat memudahkan siswa dalam memahami maksud dari materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran roda putar merupakan pengembangan dari permainan *roulette*. Menurut Aulia (2016:12) roda putar adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Media pembelajaran roda putar merupakan media atau alat peraga berupa papan yang dibentuk melingkar dan digunakan untuk pemahaman materi karena didalamnya terdapat teks disertai pertanyaan guna memudahkan siswa dalam memahami konsep maupun materi yang telah diberikan. Media pembelajaran ini dipilih karena memiliki konsep belajar sambil bermain, sehingga sanggup menarik perhatian, merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar, serta dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon, masih terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa belum adanya penggunaan media pembelajaran IPS yang sesuai dan mampu melibatkan siswa secara aktif agar membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, pembelajaran di kelas yang dilakukan guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) dan penugasan sehingga siswa cenderung bosan terhadap pembelajaran IPS. Permasalahan tersebut berdampak pada kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya penggunaan media pembelajaran IPS yang sesuai dan mampu melibatkan siswa secara aktif.
2. Pemahaman siswa terhadap materi IPS cenderung masih rendah.
3. Kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.
4. Siswa cenderung bosan terhadap pembelajaran IPS dikarenakan guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) dan penugasan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar tidak meluasnya masalah yang diteliti, maka peneliti dapat membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Ditinjau dari subjek penelitian
  - a. Penelitian ini terbatas hanya pada siswa kelas VII MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon Tahun Ajaran 2021/2022.
  - b. Penelitian ini terbatas hanya pada materi BAB III yang terdapat dalam buku paket IPS siswa tentang aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan.
2. Ditinjau dari objek penelitian
  - a. Penelitian ini terbatas pada penggunaan media pembelajaran roda putar dalam pembelajaran IPS, agar pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih bersemangat

dalam mengikuti pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran IPS.

- b. Penelitian ini terbatas pada motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS, dapat dilihat dari ketekunan siswa dalam belajar dan mengerjakan tugas, keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat dan merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran roda putar pada pembelajaran IPS kelas VII di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon?
2. Bagaimanakah motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran roda putar pada pembelajaran IPS kelas VII di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon?
3. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat penggunaan media pembelajaran roda putar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VII di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan oleh peneliti di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran roda putar pada pembelajaran IPS kelas VII di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran roda putar pada pembelajaran IPS kelas VII di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran roda putar dalam meningkatkan motivasi belajar

siswa pada pembelajaran IPS kelas VII di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan acuan bagi penelitian selanjutnya untuk penyempurnaan dan perbaikan. Selain itu, dapat menambah pengetahuan bahwa media pembelajaran roda berputar layak digunakan sebagai referensi media pembelajaran.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Produk yang digunakan dalam penelitian ini dapat melengkapi ketersediaan media pembelajaran di sekolah untuk dipergunakan dalam proses belajar mengajar.

#### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan beragam materi pelajaran dengan cara melibatkan siswa secara aktif dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

#### **c. Bagi Siswa**

Penggunaan roda putar sebagai media pembelajaran dapat mengurangi rasa bosan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan menjadikan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

#### **d. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bahwa media roda putar memang memiliki kelayakan untuk dijadikan media pembelajaran sehingga peneliti memiliki ilmu untuk menggunakan media pembelajaran selanjutnya.