

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangannya di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pendidik, mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan agar kualitas pendidikan Indonesia lebih baik. Hasil dan capaian proses pendidikan tercermin dari beberapa indikator output pendidikan di antaranya Rata-Rata Lama Sekolah (RLS), Angka Melek Huruf (AMH), dan persentase penduduk menurut pendidikan tertinggi yang ditamatkan. Hasil dan capaian dari proses pendidikan itu sendiri, tidak terlepas dari indikator input dan indikator proses pendidikan.

Semakin tinggi jenjang pendidikan maka proporsi peserta didik yang tinggal kelas akan semakin rendah. Jika dilihat dari segi daerah, baik pada jenjang SD/ sederajat, SMP/ sederajat, maupun SMA/ sederajat, angka mengulang di perdesaan lebih tinggi dibandingkan angka mengulang di perkotaan. Jika angka mengulang merupakan sebuah indikator capaian proses pendidikan dari sisi negatifnya, indikator lain yang juga menggambarkan capaian proses pendidikan di Indonesia dari sisi positif adalah angka bertahan SD/ Sederajat. Angka bertahan hingga kelas 5 SD/ Sederajat mencapai 93,89 persen. Hal ini berarti sekitar 93 dari 100 siswa yang baru masuk SD/ Sederajat dapat bertahan untuk tetap bersekolah sampai dengan kelas lima. Apabila dilihat menurut tipe daerah, potensi siswa untuk mencapai kelas 5 SD/ Sederajat di perkotaan lebih tinggi dibandingkan angka bertahan di perdesaan (94,15 persen dibanding 93,58 persen). Indikator lain yang dapat menunjukkan capaian proses pendidikan adalah angka melanjutkan

pendidikan. Angka melanjutkan ini menggambarkan persentase anak sekolah yang mampu melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Indikator ini menjadi indikator output jika dilihat dari sisi jenjang pendidikan yang lebih rendah, dan menjadi indikator input apabila dilihat dari sisi jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Angka melanjutkan sekolah juga menggambarkan adanya seleksi oleh suatu sistem pendidikan karena faktor keilmuan maupun faktor ekonomi (Rida Agustina, 2021 : 200-201).

Pembelajaran di dalam kelas sangat diperlukan metode pembelajaran. Menurut Trianto menyebutkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Pupuh dan Sobry S juga berpendapat makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran (Kalsum Nasution, 2017 : 9-16).

Dalam melaksanakan tugasnya seorang guru harus memiliki metode pembelajaran untuk pedoman dan tindakan di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat diterapkan dengan baik. Keberhasilan suatu pembelajaran tidak bisa terlepas dari metode pembelajaran. Dengan demikian obyek yang sangat mendasar dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat bagaimana metode yang digunakan (Khoirunnisa & Bermi, 2021 : 145-156).

Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bernuansa aktif, kreatif, kompetitif dan menyenangkan. Untuk mewujudkan metode permainan dalam pembelajaran terdapat langkah-langkah penyusunan yang harus dipahami. Permainan dilakuka dengan suasana gembira dan menyenangkan. Sebenarnya dalam kegiatan mengajar guru sering menggunakan permainan, tetapi pada umumnya masih menerapkannya sebagai teknik pengajaran bahasa (Mitra & Volume, n.d. : 61-77).

Dalam QS. An-Nahl ayat 125 yang berbunyi :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ  
بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ  
أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya :

*“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”*

Berdasarkan ayat diatas, ketika menyampaikan suatu pengajaran, pilih penyampaian pengajaran yang baik dan sesuai dengan syariat islam. Ketika menyampaikan pengajaran beserta bukti yang kuat dan harus memiliki pedoman yang bisa dijadikan sebagai sumber asli. Cara penyampaiannya pun harus dengan lemah lembut, tutur kata yang baik dan bijaksana.

Sesuai dengan informasi yang diperoleh peneliti berdasarkan studi pendahuluan terlihat bahwa 21 siswa dari 37 siswa memiliki nilai yang belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat berasal dari siswa, guru, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran serta kurang tepatnya startegi dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga siswa tidak dapat menyerap materi secara baik.

Metode yang bisa diterapkan salah satunya adalah metode ranking satu. Permainan ranking satu adalah permainan menjawab pertanyaan dengan menuliskan jawabannya pada kertas berwarna menggunakan pulpen yang telah tersedia sampai semua pertanyaan sudah terjawab (Maslani, 2017 : 120-121). Metode ini juga dapat untuk membuat siswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Permainan (*game*) ranking satu ini terinspirasi dari salah satu stasiun televisi nasional, namun dilakukan beberapa perubahan agar sesuai dengan kondisi dan situasi pembelajaran. Pembelajaran menggunakan metode permainan ranking satu dilaksanakan secara individu. Untuk



pertanyaannya dibuat sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada siswa (Brigitta Dwi Nilamsari dan Dra. Trinil Dwi Turistiani, 2021 : 33-35).

Fungsi permainan rangking satu untuk meningkatkan dan menguji kemampuan siswa baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dari aspek kognitif, permainan ini memiliki tujuan untuk menambah wawasan serta memperkuat pengetahuan yang dimiliki siswa. Dalam aspek afektif, permainan ranking satu mendidik dan menanamkan kebersamaan dan kolektivitas dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian dalam aspek psikomotorik, permainan ini mendidik siswa untuk bertindak cepat dan tepat ketika memutuskan sesuatu.

Penerapan metode permainan rangking satu terhadap hasil belajar siswa kelas VI SMPN 2 Dompu membuktikan bahwa pada proses pembelajaran kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran koperatif tipe *make a math* dengan permainan ranking one physical dapat memberikan siswa pemahaman utuh terhadap suatu materi yang diformulasikan dalam suatu masalah sehingga saat siswa diberikan soal posttest, siswa lebih mudah memahami soal yang diberikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang hanya dijelaskan teori saja (Penelitian et al., 2018).

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XII IPS 3 SMA N 1 Ranah Batahan, khususnya pada materi keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai *Bhinneka Tunggal Ika* (Laili et al., 2021).

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas V di MI Negeri Kota Cirebon, untuk mata pelajaran IPS masih terdapat 21 siswa yang kurang maksimal dalam pembelajaran. Materi IPS yang memuat banyak bacaan membuat siswa merasa bosan dan kurang memahami isi materi pelajaran IPS tersebut. Sehingga hasil belajar yang diperoleh masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70 dan 21 siswa tersebut harus mengikuti perbaikan pada mata pelajaran IPS.

Permainan rangking satu diterapkan pada Pembelajaran IPS siswa kelas V di MI Negeri Kota Cirebon. Menurut Sumantri sebagaimana dikutip Sapriya, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sebuah simplifikasi/penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah-empiris dan pedagogispsikologis untuk tujuan pendidikan pada berbagai jenjang. Adapun untuk jenjang MI/SD, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (integrated), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah, melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (factual/real) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir dan kebiasaan bersikap serta berperilaku. Dalam dokumen Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pada jenjang MI/SD mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Materi-materi tersebut diarahkan kepada peserta didik agar menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan warga dunia yang cinta perdamaian (Wibowo, 2019 : 147-163).

Permainan rangking satu diadaptasi dari salah satu variety show stasiun televisi. Dalam kegiatan pembelajaran masih sedikit yang menggunakan permainan rangking satu. Selain itu, permainan rangking satu juga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan menjadikan siswa aktif serta kompetitif dalam pembelajaran. Sehingga permainan rangking satu merupakan salah satu permainan yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Metode permainan merupakan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan studi pendahuluan, hasil belajar IPS siswa kelas V kurang maksimal, sebagian siswa masih ada yang belum mencapai ketuntasan maksimal. Proses pembelajaran yang monoton akan mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan, bosan, dan kemudian mengurangi perhatiannya terhadap materi yang guru sampaikan. Saat proses

pembelajaran, beberapa siswa tampak kurang memperhatikan, ada pula yang bermain, berbicara pada temannya, beraktifitas sendiri sehingga kurang konsentrasi dengan penjelasan yang disampaikan guru.

Tujuan pendidikan IPS akan terealisasi secara optimal dan berhasil dalam sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari dua hal penting yang saling berkaitan dan tak terpisahkan satu dengan lainnya yaitu dilihat dari kualitas dan kemampuan pendidik dalam mengelola kelas serta dalam menerapkan strategi pembelajaran yang selaras dengan tujuan institusional dan nasional. Kedua hal itu penting dilaksanakan secara beriringan serta berkesinambungan guna mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien dalam mewujudkan generasi muda cendekia yang beriman dan berakhlak mulia.

Berdasarkan data yang ada, pembelajaran IPS yang diterapkan pada siswa kelas V di MI Negeri Kota Cirebon ini mengalami kesulitan bagi 21 siswa dari 37 siswa. Untuk 21 siswa yang mengalami kesulitan ini menganggap bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi khusus karena memerlukan waktu untuk membaca materi yang banyak.

Dengan demikian, penelitian tentang “Pengaruh Permainan Rangking Satu Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di MI Negeri Kota Cirebon” perlu dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan rangking satu terhadap hasil belajar ips siswa kelas V.



## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V dapat dilihat dari soal latihan.
2. Guru kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran yang unik di dalam proses belajar mengajar. Guru kurang memberikan akses bagi siswa untuk aktif karena peran guru hanya menyampaikan materi sekedarnya.
3. Siswa aktif ketika pembelajaran dikaitkan dengan permainan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi hanya pada penguasaan keterbatasan penulis dalam mengkaji permasalahan diatas, maka penelitian dibatasi beberapa aspek, yaitu :

1. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Negeri Kota Cirebon
2. Kurangnya minat siswa dalam mata pelajaran IPS di sekolah.
3. Pengaruh metode permainan rangking satu terhadap hasil belajar IPS

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka pertanyaan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode permainan rangking satu di kelas V MI Negeri Kota Cirebon?
2. Bagaimana hasil belajar IPS siswa kelas V dengan menerapkan Metode Permainan Rangking Satu di MI Negeri Kota Cirebon?
3. Bagaimana pengaruh metode permainan rangking satu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Negeri Kota Cirebon?

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan berguna atau tidaknya Permainan Rangking Satu Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di MI Negeri Kota Cirebon. Secara rinci tujuan tersebut meliputi :

1. Untuk mengetahui penerapan metode permainan rangking satu di MI Negeri Kota Cirebon.

2. Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas V dengan menerapkan Metode Permainan Rangking Satu di MI Negeri Kota Cirebon.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode permainan rangking satu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Negeri Kota Cirebon.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman, dan menambah pengetahuan bagi guru, siswa dan peneliti mengenai Pengaruh Permainan Rangking Satu Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di MI Negeri Kota Cirebon.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan masukan serta pertimbangan tentang metode pembelajaran yang menggunakan permainan agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam pembelajaran IPS
- c. Bagi peneliti, sebagai bahan untuk menambah ilmu pengetahuan dan untuk memenuhi tugas dalam mencapai gelar sarjana.

