

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Adanya keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal), maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Faktor internal terdiri dari : minat belajar, kebiasaan belajar, kesehatan siswa, adanya motivasi dan usaha belajar dalam mempelajari materi yang diajarkan. Sedangkan faktor eksternal dibedakan menjadi 3 : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan di lingkungan masyarakat. Diantara lingkungan tersebut yang paling berpengaruh dalam proses dan hasil belajar siswa adalah di lingkungan sekolah, seperti cara mengajar guru, tersedianya sarana dan prasarana serta bahan-bahan bacaan dan sebagainya. Belajar IPS bukan hanya menghafal deretan waktu tanpa makna, benda-benda kuno, fosil atau kejadian masa lampau. Tetapi bagaimana memahami konsep-konsep dan Fakta IPS tersebut kemudian diimplementasikan pada kenyataan hidup sekarang. Seharusnya siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran IPS, namun berdasarkan observasi penulis yang dilaksanakan di SMPN 02 Banjir, terindikasi bahwa siswa kurang tertarik pada pembelajaran IPS.

Hal ini tampak dari rendahnya aktivitas siswa saat mengikuti proses pembelajaran IPS yang berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa.

Penggunaan metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan dan meningkatnya hasil belajar siswa di sekolah. Metode ceramah merupakan metode favorit yang selalu digunakan oleh guru saat menyajikan pelajaran. Karena penggunaan metode ini sangat mudah, guru cukup bermodalkan ceramah dan bercerita tentang materi pelajaran saja. Metode ini mempunyai beberapa kelemahan dan keterbatasan, antara lain :

1. Proses pembelajaran hanya berpusat pada guru bukan siswa
2. Pembelajaran lebih ditentukan pada penghafalan fakta, konsep, dan prinsip
3. Siswa pasif tidak aktif karena hanya sebagai pendengar

Apabila guru selalu menggunakan metode ceramah, akan menyebabkan siswa tidak bisa mengembangkan dan menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru secara sempurna yang pada akhirnya siswa akan mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Untuk memperbaiki kondisi tersebut harus dicari satu teknik mengajar yang dapat menumbuhkan minat serta aktivitas belajar siswa. Menurut Arsyad (2011:2) seorang guru dituntut untuk mampu memanfaatkan alat-alat yang disediakan sekolah. Apabila belum tersedia, maka guru dituntut untuk mampu mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Sesuai pendapat Hamalik dalam Arsyad (2011:2), guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi :

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk-beluk belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media belajar
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan

Salah satu media yang dapat digunakan adalah penggunaan permainan dalam pengajaran sebagai bentuk inovasi dan teknik dalam pengajaran. Permainan yang akan digunakan adalah Game Wisata Dunia (GWD). GWD merupakan sarana bantu yang dapat dimanfaatkan oleh guru yang mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan berbentuk permainan. Dalam GWD siswa diajak untuk dapat mengembangkan imajinasinya dan daya ingatannya tentang materi pelajaran yang diberikan. Sesuai usia siswa kelas VII antara 12 – 13 tahun, maka model pembelajaran ini dinilai efektif dalam menyampaikan materi dan meningkatkan daya ingat siswa yang pada akhirnya membuat pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang diberikan dapat diserap oleh siswa. Sesuai dengan klasifikasi (taksonomi) Bloom (1956) dalam Wahyuni dan Ibrahim (2012:13) siswa diharapkan tidak hanya mengetahui dan mengingat, tetapi juga harus mengerti. Memahami berarti mengetahui tentang sesuatu dan dapat memberikan penjelasannya dengan kalimatnya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, Game Wisata Dunia adalah sarana yang membantu siswa dalam memahami dan menyerap materi pelajaran yang diberikan di kelas oleh guru. Pemilihan model pembelajaran Game Wisata dunia ini, selain faktor usia siswa juga karena manfaat dari game itu sendiri. Manfaat yang dapat dipetik dari sebuah selain melatih daya ingat juga meningkatkan wawasan dan melatih konsentrasi terhadap sesuatu. Hal ini membuat penulis merasa apabila dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran Game Wisata Dunia, diharapkan aktivitas belajar akan lebih meningkat dan materi dapat diserap sepenuhnya oleh siswa. Atas dasar hal-hal tersebut penulis akan mengadakan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan game wisata dunia dalam pembelajaran IPS di SMPN 02 Banjit Semester II tahun pelajaran 2013/2014.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalahnya sebagai berikut :

- 1.2.1 Pentingnya penggunaan metode pembelajaran digunakan guru pada pembelajaran IPS
- 1.2.2 Penggunaan Game Wisata Dunia sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII.
- 1.2.3 Pengaruh penggunaan Game Wisata Dunia terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk dapat mencapai hasil penelitian yang memuaskan maka perlunya pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal yang berkaitan

dengan : pengaruh penggunaan game wisata dunia terhadap peningkatan pemahaman belajar IPS siswa kelas VII Semester II SMPN 02 Banjit tahun pelajaran 2013/2014.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1.4.1 Apakah ada pengaruh yang signifikan pengaruh penggunaan Game Wisata Dunia terhadap peningkatan pemahaman belajar IPS siswa kelas VII Semester II SMPN 02 Banjit tahun pelajaran 2013/2014?
- 1.4.2 Seberapa besar tingkat signifikansi pengaruh penggunaan GWD terhadap peningkatan pemahaman belajar IPS di kelas VII Semester II SMPN 02 Banjit tahun pelajaran 2013/2014?

1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1.5.1.1 Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan Game Wisata Dunia terhadap kemampuan pemahaman belajar siswa
- 1.5.1.2 Untuk mengetahui taraf signifikansi pengaruh penggunaan GWD terhadap pembelajaran IPS di kelas VII Semester II SMPN 02 Banjit tahun pelajaran 2013/2014

1.5.2 Kegunaan Penelitian

Selain tujuan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan kontribusi, sebagai berikut :

1.5.2.1 Untuk mengembangkan konsep pengajaran IPS yang dikaitkan dengan penggunaan permainan, khususnya Game Wisata Dunia

1.5.2.2 Sebagai salah satu reverensi berkaitan dengan penggunaan permainan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS

1.5.2.3 Sebagai salah satu alternatif guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup di dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai berikut :

1.6.1 Obyek Penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan Game Wisata Dunia dan hasil belajar IPS.

1.6.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII Semester II SMPN 02 Banjit Tahun Pelajaran 2013/2014.

1.6.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 02 Banjit

1.6.4 Waktu Penelitian

Pada Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014.