

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia, supaya anak didik menjadi manusia yang berkualitas, profesional, terampil, kreatif dan inovatif. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan IPS sebagai salah satu bagian dari pendidikan, memiliki peranan penting dalam pendidikan. Pendidikan IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006, tentang Standar Isi satuan pendidikan dasar dan menengah yang memuat Standar

Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), mencakup materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bagian integral dari kurikulum pembelajaran di persekolahan, selayaknya disampaikan secara menarik dan penuh makna dengan memadukan seluruh komponen pembelajaran secara efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tetap menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran berbasis PAKEM (Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) sangat tepat jika diterapkan dalam pembelajaran IPS, karena materi IPS yang terdiri dari konsep-konsep yang abstrak akan lebih mudah dipahami. Proses pembelajaran IPS yang berbasis PAKEM tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi dapat pula mengembangkan kemampuan berfikir dan pengetahuan serta kecakapan. Dengan pembelajaran yang berbasis PAKEM, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep IPS dalam proses pembelajaran.

Cara mengajar guru berperan penting dalam menentukan proses pembelajaran (Degeng dalam Sugiyanto, 2010: 1). Pembelajaran di kelas yang selama ini lebih berpusat pada guru dan tidak memberikan kesempatan kepada para siswa untuk aktif dalam pembelajaran merupakan salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran semacam ini mengakibatkan motivasi siswa untuk belajar di kelas rendah, karena guru hanya menggunakan metode ceramah.

Proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila diikuti dengan pemilihan metode pembelajaran. Metode pembelajaran ini penting karena mampu menunjukkan dan memperlihatkan interaksi belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran IPS pada umumnya masih bertumpu pada aktivitas guru, dimana penyampaian materi pelajaran masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran di kelas. Jika dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saja, maka akan muncul rasa jenuh siswa terhadap suasana belajar yang monoton.

Keadaan seperti ini ternyata juga masih dijumpai di kelas VIII B SMP Muhammadiyah 2 Depok. Proses pembelajaran yang berlangsung masih terfokus pada guru sebagai sumber utama, dimana pihak yang aktif selama proses pembelajaran didominasi oleh guru. Guru IPS di SMP Muhammadiyah 2 Depok juga kurang memvariasikan metode pembelajaran, sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa rendah. Rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui banyaknya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru, siswa mengobrol dengan teman sebangkunya, tidur-tiduran di kelas, dan aktivitas negatif lainnya selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan semua siswa melakukan kegiatan belajar secara aktif tidak sekedar mendengarkan secara pasif ceramah dari guru. Model atau metode pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk menentukan proses pembelajaran. Suryobroto (2002: 43) berpendapat bahwa metode

pembelajaran yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan interaksi belajar siswa, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Ada banyak model atau metode pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya yaitu metode Permainan Kapal Perang yang merupakan variasi dari metode *Teams Games Tournament*. Metode *Teams Games Tournament* adalah salah satu metode pembelajaran dalam *Cooperative Learning*.

Menyikapi hal tersebut di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Implementasi Metode Permainan Kapal Perang untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII B SMP Muhammadiyah 2 Depok”. Penerapan metode Permainan Kapal Perang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, masalah tersebut di identifikasikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS yang monoton hanya menggunakan ceramah, menyebabkan anak tidak antusias dan bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS.
2. Rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan keadaan pembelajaran di kelas kurang variatif sehingga siswa cenderung pasif.

3. Metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa belum pernah diterapkan di kelas VIII B SMP Muhammadiyah 2 Depok.
4. Metode Permainan Kapal Perang belum pernah diterapkan di kelas VIII B SMP Muhammadiyah 2 Depok.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dan mengingat begitu luasnya permasalahan yang ada, maka peneliti membatasi pada rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran IPS. Implementasi metode Permainan Kapal Perang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar IPS serta mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode Permainan Kapal Perang di kelas VIII B SMP Muhammadiyah 2 Depok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi Metode Permainan Kapal Perang dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 2 Depok?
2. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi dalam pembelajaran IPS dengan Metode Permainan Kapal Perang di kelas VIII B SMP Muhammadiyah 2 Depok?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui bagaimana Metode Permainan Kapal Perang dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 2 Depok.
2. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPS dengan Metode Permainan Kapal Perang di kelas VIII B SMP Muhammadiyah 2 Depok

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti

Melatih diri agar mampu menerapkan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan sehingga dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman bagi peneliti tentang keefektifan penggunaan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian dengan menggunakan metode Permainan Kapal Perang ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama siswa dalam belajar.

c. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi mengenai sejauh mana tingkat keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode Permainan Kapal Perang yang telah diterapkan di SMP Muhammadiyah 2 Depok.

d. Bagi SMP

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi metode pembelajaran guna meningkatkan keaktifan dan kerjasama siswa. Serta diharapkan dapat menimbulkan interaksi yang lebih efektif sehingga proses pembelajaran semakin interaktif.