# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik untuk dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat pada masa yang akan datang.[1] Pendidikan juga merupakan upaya seseorang untuk mendapatkan pembelajaran bisa melalui pendidikan formal, non formal dan informal baik di sekolah maupun luar sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan yang di miliki.

Adapun bentuk kegiatan dalam pendidikan bisa berupa sebuah bimbingan, pengajaran dan pelatihan-pelatihan sehingga kemampuan-kemampuan dapat bekembang secara optimal. Sebagaimana tujuan pendidikan Nasional yaitu tersirat dalam undang-unang pendidikan nasional yaitu berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa dan martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat,

[1] Abdul Kadir, Ahmad Fauzi,dkk, *Dasar-Dasar Pendidikan*, Edisi Pertama, (Surabaya; Aprinta, 2009), paket 3, 7



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[2]

Dengan tujuan pendidikan nasional tersebut, guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, dalam bahasa Jawa guru memiliki arti yaitu *"Di gugu lan di tiru".* Guru merupakan Dalang di kelas dalam proses pembelajaran, yang mana guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang aktif, efisien dan kondusif. Sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik dan hasil yang memuaskan. Untuk itu guru di tuntut untuk kreatif dalam mengelola kelas yang menarik di semua mata pelajaran.

Begitu juga dengan mata pelajaran IPS, pelajaran IPS adalah pelajaran yang cenderung menimbulkan rasa bosan pada siswa, karena IPS adalah pelajaran yang identik dengan menghafal, siswa akan sangat malas untuk menghafal sesuatu yang tidak mereka sukai dan pahami.[3] Selain itu IPS juga mengandung banyak sekali bacaan khususnya sejarah dan harus mengingat tanggal, tahun, atau pun nama tokoh-tokoh dalam sejarah tersebut, untuk itu siswa harus benar-benar memahami isi materi tersebut agar dapat mencapai nilai KKM.

Pada siswa kelas V semester 2 MI Al-Azhar Gresik yang mengalami tingkat pemahaman siswa yang di lihat dari nilai siswa yang kurang memuaskan, pada materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia masih rendah. Rata-rata nilai yang mencapai kategori berhasil hanya 40% yaitu 9

[2] Undang-undang RI No.20 tahun 2003 pasal 3, Tentang SISDIKNAS, (Bandung;Citra Umbara,2003), 7.
[3] Suparmini, Jurnal tentang *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Dengan Permainan Tembar Pada Siswa Kelas 4 SDN Semboro 01 Jember*, (Jember; 2015), 162.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa sedangkan siswa yang belum berhasil uji kompetensi materi tersebut prosentasenya hanya 60% yaitu 14 siswa dengan jumlah 23 siswa dikelas yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, adapun kurikulum yang di gunakan saat ini yaitu masih KTSP(Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan buku yang di gunakan yaitu Erlangga.[4] Mata pelajaran IPS yang di ajarkan oleh Bu Shofwatin, S.Ag, beliau salah satu alumni IAIN Sunan Ampel Surabaya jurusan PAI tahun 1998. MI Al-Azhar bertempat di desa Petis Benem, Kecamatan Duduk Sampeyan, Kabupaten Gresik.

Keadaan siswa tersebut menjadi tantangan bagi guru kelas khususnya materi IPS untuk berupaya menjadikan tingkat prestasi mereka naik. Apabila materi tersebut tidak bisa mencapai titik KKM (Kriteria Kentuntasan Minimal) 100% yang di tetapkan 7,5 untuk semua bidang studi atau mata pelajaran. Biasanya dalam pembelajaran IPS metode yang di gunakan yaitu ceramah dan tanya jawab sehingga siswa merasa bosan dan enggan untuk memperhatikan. Sehingga proses pembelajaran terkesan monoton. Alangkah baiknya proses pembelajaran IPS di padukan dengan sebuah *Game* agar dapat menarik perhatian siswa, karena pada tingkat MI masih merupakan tingkat dasar yang mana siswa masih ingin bermain, tapi tidak luput juga berisikan pembelajaran di dalamnya. Pengajaran ini menuntut agar guru lebih kreatif dalam mengelola kelas dan memilih permainan yang di gunakan dalam pembelajaran di kelas dan siswa juga ikut terlibat dalam proses pembelajaran,

[4]Hasil wawancara dengan Ibu Shofwatin,S.Ag selaku guru mata pelajaran IPS kelas V MI Al-Azhar Gresik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran juga dan terciptanya proses pembelajaran dikelas yang aktif, efisien dan kondusif. Dengan ini akan dapat memperbaiki kualitas pemahaman siswa dalam materi Pendudukan Jepang pada mata pelajaran IPS.

Dari hasil refleksi awal terhadap masalah diatas, peneliti dengan teman sejawat, guru kelas V sepakat untuk meningkatkan pemahaman materi masa pendudukan Jepang di Indonesia dengan sebuah *Game* untuk mengurangi kebosanan siswa dan menarik siswa untuk lebih semangat dalam pembelajaran agar dapat mencapai ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPS, perlu dilakukan inovasi pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan *Game* dalam pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran dan umur peserta didik yaitu *Game* Kotak Misteri.

*Game* Kotak Misteri merupakan permainan yang sederhana dan mudah untuk di mainkan oleh siswa, namun mempunyai banyak tujuan dalam permainan ini. Kotak misteri adalah *Game* yang menggunakan kardus (kotak) yang di dalamnya berisi benda-benda atau kartu bertuliskan kata atau kalimat. Para siswa harus mengucapkan sesuatu, melakukan sesuatu, mengerjakan tugas berdasarkan benda yang ada di dalam kotak tersebut. Siswa tidak di izinkan melihat ke dalam kotak.[5] Dalam permainan ini dapat melatih siswa untuk berbicara ketika menjawab soal di depan guru dan teman-teman dengan jelas dan lantang, menyimak jawaban temannya yang

[5]Sigit Setyawan, *Kelas Asyik dengan Games 30 Games untuk Pembelajaran,* (Jakarta; Grasindo, 2015), 28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjawab di depan, mengoreksi jawaban temannya dan dapat berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai yang baik dan merupakan tuntutan bagi siswa untuk memahami materi dengan baik karena bagi yang berhasil akan mendapatkan *reward*, dan dapat di lakukan secara kelompok ataupun individu. Dalam permainan ini siswa tertantang untuk berlomba-lomba untuk memahami materi dengan baik agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam kotak tersebut.

Berdasarkan fenomena serta uraian di atas tentang permasalan dalam pembelajaran IPS penulis mengambil judul "PENINGKATAN PEMAHAMAN DALAM MATA PELAJARAN IPS MATERI MASA PENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN GAME KOTAK MISTERI PADA KELAS V MI AL-AZHAR GRESIK".

## B. RumusanMasalah

Rumusan masalah yang di kaji pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemahaman siswa pada materi masa pendudukan Jepang sebelum diterapkan *Game* Kotak Misteri?
2. Bagaimana penerapan *Game* Kotak Misteri pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Azhar Gresik?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah di terapkan *Game* Kotak Misteri pada materi masa pendudukan Jepang mata pelajaran IPS di MI Al-Azhar Gresik?

## C. Tindakan yang Dipilih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tindakan yang di pilh oleh peneliti adalah di terapkannya *Game* Kotak Misteri untuk meningkatkan pemahaman siswa materi masa pendudukan jepang di Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Azhar Gresik. Dengan di terapkannya *Game* tersebut siswa dapat meningkatkan pemahaman, sehingga dapat mencapai suatu tujuan pendidikan.

## D. TujuanPenelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis susun di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum diterapakan *Game* Kotak Misteri pada mata pelajaran IPS di MI Al-Azhar Gresik.
2. Untuk mendiskripsikan penerapan *Game* Kotak Misteri pada mata pelajaran IPS di MI Al-Azhar Gresik.
3. Untuk mengetahui hasil belajar setelah menerapkan *Game* Kotak Misteri pada materi masa pendudukan Jepang di Indonesia dalam mata pelajaran IPS di MI Al-Azhar Gresik.

## E. LingkupPenelitian

Agar penelitian ini bias tuntas dan terfokus, sehingga hasil penelitiannya akurat, permasalahan tersebut di atas akan di batasi pada hal-hal tersebut di bawah ini :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Subjek penelitian adalah pada siswa kelas V MI Al-Azhar Gresik semester genap tahun ajaran 2015/2016, karena kelas ini terdapat kesulitan pada mata pelajaran IPS terutama pada peningkatan pemahaman materi pendudukan Jepang di Indonesia. PTK ini di lakukan sebanyak 2 Pertemuan ,tiap pertemuan 2 jam pelajaran (dua RPP).
2. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPS kelas V semester genap materi tata materi pendudukan Jepang di Indonesia dengan *Game* Kotak Misteri.

   Kompetensi dasar : 2.1 Mendeskripsikan perjuangn para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang

   Indikator : 1. Menjelaskan kedatangan jepang ke indonesia

   2. Menyebutkan wilayah yang diduduki Jepang dan Organisasi-organisasi yang di bentuk oleh Jepang

Dalam penelitian ini hanya menggunakan materi penjajahan Jepang saja, karena materi Belanda sangat banyak dan jika di gabungkan membutuhkan waktu yang sangat banyak dan tidak mencukupi waktu yang telah di tentukan.

## F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi lembaga

   Sebagai pemberian informasi tentang hasil belajar dari penggunaan *Game* Kotak Misteri dalam proses belajar mengajar IPS, serta penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini di harapkan dapat menambah khasanah keilmuan dan memberikan konstribusi untuk lembaga yang terkait.

2. Bagi guru

   Di harapkan dapat membantu dan menambahi wawasan dan inspirasi guru dengan beberapa permainan dalam meningkatkan belajar siswa di kelas, salah satunya yaitu game kotak misteri.

3. Bagi siswa

   Siswa dapat memperoleh pembelajaran langsung yang lebih bermakna sehingga materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru akan berkesan dan selalu teringat.

4. Bagi peneliti

   Menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang peran guru dalam menggunakan *Game* Kotak Misteri untuk meningkatkan mata pelajaran IPS.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id