

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. Adapun mata pelajaran IPS masih berbentuk integrasi dari berbagai disiplin ilmu. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki pendekatan transdisipliner serta multidisiplin. Berdasarkan pendekatan tersebut artinya muatan materi dalam IPS mencakup sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan sebagainya. Mata Pelajaran IPS pada dasarnya mempelajari tentang segala aktivitas manusia terhadap lingkungannya serta aspek sosial lainnya. Oleh sebab itu, dengan mempelajari IPS siswa akan mempunyai sudut pandang dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran IPS membantu pengembangan diri siswa untuk peduli terhadap kondisi realitas masyarakat serta mampu melakukan *problem solving* terhadap persoalan yang ada secara kritis, analitis dan bertanggungjawab (Musyarofah, 2021).

Adapun tujuan IPS sebagaimana menurut The National Council for the Social Studies (NCSS) adalah membantu generasi muda mengembangkan kemampuan pengetahuan dan keputusan yang rasional sebagai warga masyarakat yang beraneka budaya, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling bergantung. Sementara menurut pendapat Waterwroth yang dimuat dalam (Rahmad, 2016) tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Berkaitan dengan itu, mata pelajaran IPS memiliki karakteristik yaitu bahan pelajarannya memusatkan perhatian pada minat siswa, masalah sosial, keterampilan berpikir dan pemanfaatan lingkungan alam (Musyarofah, 2021).

Berdasarkan prapenelitian melalui interaksi dengan guru dan siswa, pada pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 97 Jakarta masih belum optimal. Data yang didapatkan dari guru mata pelajaran IPS peneliti menemukan hal-hal sebagai berikut: (1) motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS cenderung rendah; (2) siswa kurang merespon materi yang diajarkan dan cenderung pasif; serta (3) hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah.

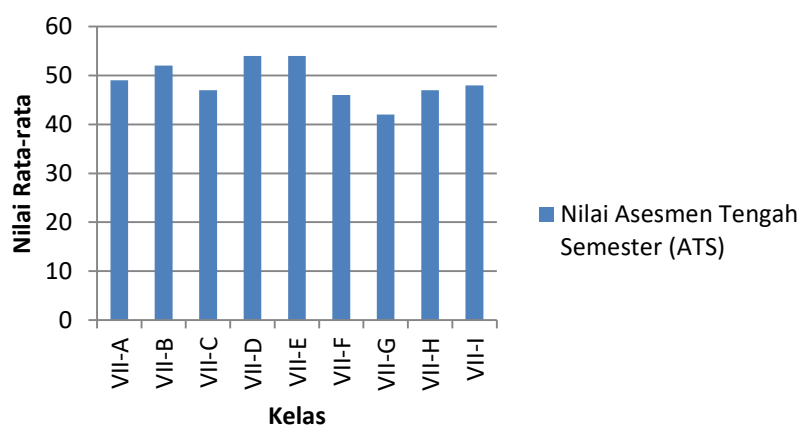
Hal tersebut dikarenakan guru menggunakan metode ceramah saat kegiatan mengajar, dianggap monoton oleh siswa. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan media sehingga penyampaian materi mengandalkan hanya dari menggunakan buku IPS. Sementara itu, dari sisi siswa lebih menyenangi adanya pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Untuk itu, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Misalnya guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut pendapat Hamalik, penggunaan media pembelajaran membantu proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) dan memudahkan peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, penafsiran data, dan memadatkan informasi (Rahmi, 2022). Adapun penggunaan media pembelajaran memiliki keuntungan diantaranya: meningkatkan kualitas pembelajaran, menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran menjadi interaktif, memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, mengembangkan visualisasi dan konsep yang konkret, mengaktifkan pancaindra, efisiensi dalam waktu dan tenaga, serta memberikan pengalaman belajar yang baru.

Di dunia pendidikan, asesmen adalah evaluasi proses dan kemampuan belajar siswa. Asesmen dapat memberikan umpan balik secara berkesinambungan tentang hasil belajar siswa untuk perbaikan pembelajaran. Adapun penggunaan istilah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

dalam penelitian ini masih merujuk pada standarisasi nilai sebagaimana Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada kurikulum 2013 karena guru memerlukan persiapan dan waktu beradaptasi dalam kurikulum merdeka. Asesmen terdiri atas dua kategori yakni formatif dan sumatif. Asesmen yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini yaitu formatif dan sumatif. Asesmen formatif bertujuan untuk memberikan penilaian dalam melihat perkembangan selama proses pembelajaran siswa, seperti pemberian latihan soal kepada siswa apabila materi sudah selesai. Asesmen sumatif bertujuan untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran dan/atau capaian pembelajaran siswa dan dilakukan setelah pembelajaran berakhir meliputi lingkup materi, fase, ataupun akhir semester, seperti hasil Asesmen Tengah Semester (ATS).

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata pelajaran IPS, berikut nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari hasil Asesmen Tengah Semester (ATS) pada mata pelajaran IPS untuk semester ganjil. Kelas VII-A dengan nilai 49, VII-B dengan nilai 52, VII-C dengan nilai 47, VII-D dengan nilai 54, VII-E dengan nilai 54, VII-F dengan nilai 46, VII-G dengan nilai 42, VII-H dengan nilai 47, VII-I dengan nilai 48. Berdasarkan hasil Asesmen Tengah Semester Kelas VII SMP Negeri 97 Jakarta menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah.



Grafik 1.1. Nilai Asesmen Tengah Semester Ganjil

Sumber: Buku Penilaian Guru Asesmen Sumatif Kurikulum Merdeka

Berikutnya, peneliti menemukan kelas yang akan dilakukan dengan Penelitian Tindakan Kelas yaitu kelas VII-G. Data hasil penilaian Asesmen Tengah Semester (ATS) di kelas VII-G menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPS masih sangat rendah. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan dengan perolehan nilai yaitu 75. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 42, jumlah 36 siswa di kelas yang mencapai hasil belajar di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) hanya sekitar 1 siswa. Sedangkan 35 siswa mendapatkan hasil belajar di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Maka, jumlah siswa yang mendapatkan hasil belajar di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) lebih besar daripada jumlah siswa yang mendapatkan hasil belajar di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan masalah tersebut, dibutuhkan upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Sehingga perlu adanya pengembangan pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang menghadirkan suasana belajar menjadi lebih menarik yaitu dengan penerapan pembelajaran aktif menggunakan permainan Bingo sebagai media pembelajaran. Permainan Bingo berupa tabel bernomor, apabila siswa dapat menyelesaikan soal dengan benar dalam deretan secara horizontal, vertikal, maupun diagonal akan mendapatkan poin bagi kelompoknya (Pertiwi, 2015). Keunggulan permainan Bingo sebagai media pembelajaran yaitu menciptakan interaksi positif antara siswa dan guru, siswa dapat belajar bersikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain (Oktaviani, 2019).

Penggunaan Bingo sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPS terutama memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Maka, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran Bingo pada siswa kelas VII-G SMP Negeri 97 Jakarta. Adapun judul penelitian yaitu

“Penggunaan Media Pembelajaran Bingo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 97 Jakarta”

B. Masalah Penelitian

Disusunlah rumusan masalah penelitian, sebagai berikut yaitu:

Bagaimana penggunaan media pembelajaran Bingo dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 97 Jakarta?

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan sebagai upaya pengembangan kajian terhadap penggunaan media pembelajaran, serta menjadi sumber informasi untuk guru maupun pendidik dengan menggunakan media pembelajaran Bingo dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

2. Kegunaan Praktis

- a. Sekolah. Kegunaan penelitian ini yaitu sebagai bahan masukan untuk sekolah agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan meningkatkan kuantitas media pembelajaran dan kualitas dengan membuat pelatihan tindakan kelas untuk guru.
- b. Guru. Kegunaan penelitian ini yaitu sebagai bahan evaluasi terhadap metode dan implementasi media pembelajaran untuk diperbaiki dan ditingkatkan. Guru mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran lain dapat menggunakan media pembelajaran Bingo di kelasnya.
- c. Program Studi. Kegunaan penelitian ini yaitu sebagai bahan rujukan bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya agar dapat disempurnakan.