

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek yang berperan sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia khususnya di Negara Indonesia. Pendidikan seharusnya diselenggarakan dengan baik dan benar tentu akan menciptakan kualitas sumber daya manusia di Indonesia yang baik dan kreatif sehingga diharapkan mampu bersaing untuk menghadapi tantangan di era yang semakin maju saat ini. Pendidikan bisa dari mana saja, akan tetapi pendidikan yang layak didapatkan dari pendidikan formal yang dilakukan di sekolah, di setiap sekolah pasti mempunyai kurikulum yang diterapkan, dan untuk saat ini kurikulum yang diterapkan di Indonesia terdiri dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau yang biasa dikenal di masyarakat dengan sebutan kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013.

IPS adalah ilmu yang membahas tentang kehidupan sosial, baik itu fakta ataupun peristiwa pada masa lalu dan yang sedang di alami dan pernah terjadi. Dengan mempelajari pelajaran IPS oleh para peserta didik diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang luas tentang kehidupan sosial. Maka dari itu IPS seharusnya menjadi pelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Akan tetapi faktanya banyak peserta didik yang menganggap bahwa IPS adalah mata pelajaran yang tidak begitu menarik dan monoton. Proses pembelajaran

sangat membutuhkan peran penting seorang guru. Semakin variatif metode yang digunakan oleh guru semakin menjadikan siswa untuk berpikir secara kreatif. Sukses atau tidaknya pembelajaran ditentukan bagaimana guru itu mengajar, karena pada dasarnya setiap manusia dilahirkan memiliki potensi kreatif dalam diri mereka masing-masing, apabila guru berhasil memancing siswa untuk berpikir kreatif dalam belajar maka kreativitas yang sudah ada di individu masing-masing secara otomatis akan terpancing keluar.

Kreativitas dapat dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Berpikir kreatif siswa masih kurang dibuktikan saat pembelajaran berlangsung siswa kurang tanggap dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Seperti kurang berpikir secara cepat, masih seringnya diam apabila guru sedang mengajukan pertanyaan, dan juga saat menjawab soal-soal siswa masih terlihat membuka buku.

Siswa selain dituntut untuk memiliki kreativitas sebagai aspek afektif siswa juga harus memiliki aspek kognitif yang dapat diukur melalui prestasi belajar. Prestasi belajar mempunyai tolak ukur dengan ditetapkannya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berbeda-beda di setiap sekolah. Prestasi belajar siswa dapat diidentifikasi dari nilai hasil belajar yang meliputi dari nilai ulangan harian, UTS dan UAS, serta tugas-tugas harian. Prestasi belajar dinyatakan kurang dibuktikan dengan nilai UTS semester ganjil dan nilai UAS pelajaran IPS yaitu pada siswa di kelas III SDN Bangetayu Kulon, pada tahun ajaran 2016/2017 belum semuanya tuntas dari KKM yang ditentukan yakni 70. Pada nilai UTS dari jumlah 42 siswa, diperoleh 24 siswa tuntas

yang memenuhi KKM, dan 18 siswa masih belum tuntas atau belum memenuhi KKM. Hal ini artinya belum semua siswa tuntas KKM karena hanya 57% yang tuntas dan sebanyak 43% yang belum tuntas. Sedangkan pada nilai UAS dari jumlah 42 siswa diketahui ada 15 siswa tuntas yang memenuhi KKM dan 27 siswa belum tuntas atau belum memenuhi KKM. Hal ini artinya masih setengah dari seluruh jumlah siswa tuntas KKM karena hanya 36% yang tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 64%.

Dengan demikian salah satu upaya meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar yang harus dilakukan oleh guru adalah harus menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat dengan menggunakan model *Concept Sentence*, *Concept Sentence* mempunyai kelebihan diantaranya mendorong dan mengembangkan proses berpikir kreatif dan siswa yang cenderung lebih cerdas dapat mengarahkan atau mengajari siswa lain yang kurang cerdas. Dan pembelajaran *Concept Sentence* mempunyai kelebihan yang sesuai dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar peserta didik di sekolah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, memperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Apakah kreativitas belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Concept Sentence* mata pelajaran IPS di kelas III di SD Negeri Bangetayu Kulon?

- 2) Apakah prestasi belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Concept Sentence* mata pelajaran IPS di kelas III di SD Negeri Bangetayu Kulon?

C. Tujuan Penelitian

- 1) Meningkatnya kreativitas belajar siswa di kelas III SD Negeri Bangetayu Kulon dengan penggunaan model pembelajaran *Concept Sentence* mata pelajaran IPS.
- 2) Meningkatnya prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri Bangetayu Kulon dengan penggunaan model pembelajaran *Concept Sentence* mata pelajaran IPS.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai 2 manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a) Menambah sumber referensi penelitian yang relevan, khususnya untuk mata pelajaran IPS.
- b) Model pembelajaran *Concept Sentence* dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Untuk Guru

- 1) Kemampuan guru yang meningkat dalam mengatasi masalah saat pembelajarn Ilmu Pengetahuan Sosial.

- 2) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya.

b) Untuk Siswa

- 1) Meningkatkan berpikir kreatif siswa ketika proses belajar mengajar.
- 2) Prestasi belajar siswa meningkat pada mata pelajaran IPS.

c) Untuk Peneliti

- 1) Wawasan dan ilmu pengetahuan menjadi lebih luas tentang cara merancang pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga tidak membosankan untuk siswa, menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.
- 2) Pengalaman menjadi bertambah bagi peneliti dalam mengenal model pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa.

d) Untuk Sekolah

- 1) Meningkatkan pengetahuan baru bagi guru di SDN Bangetayu Kulon tentang Model Pembelajaran *Concept Sentence*.
- 2) Diharapkan Model Pembelajaran *Concept Sentence* dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif sebagai model dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.