

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial karena pada diri manusia ada dorongan dan kebutuhan untuk berhubungan dengan orang lain. Dengan demikian sebagai makhluk sosial, manusia harus mengembangkan keterampilan sosial dalam diri melalui proses pendidikan dan pembelajaran. Dengan proses pembelajaran dan sistem pendidikan yang baik diharapkan dapat mencetak generasi penerus yang mampu memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, pentingnya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan di lingkungannya sebagai insan sosial dan warga negara yang baik.

Mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SD/MI dalam peraturan menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 yang menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS memiliki orientasi utama dalam pelaksanaan pendidikan di SD agar peserta didik berkemampuan untuk: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial (3) memiliki komitmen dan

kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional, dan global (KTSP, 2006: 575).

Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Taneo (2012 : 1.19) memiliki beberapa tujuan yaitu untuk memperkaya dan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada hampir di semua jenjang pendidikan. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial juga termasuk salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar, pelajaran IPS dinilai cukup memegang penting dalam membantu menciptakan manusia yang berkualitas, peduli sosial, serta mempunyai tanggung jawab yang besar sebagai warga negara. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial setiap masyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta bekal untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran IPS memberikan manfaat antara lain siswa dapat memperoleh pengetahuan yaitu prestasi belajar dan karakter sikap yaitu berupa rasa ingin tahu untuk menghadapi hidup dengan tantangan-

tantangannya, serta kelak diharapkan mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapinya, oleh karena itu alangkah baiknya apabila sejak dini siswa telah dibekali pengetahuan akan kepekaan sosial atau kesadaran sosial. Kemampuan dan keterampilan guru sangat berperan penting untuk mewujudkan tujuan tersebut, baik dalam memilih pendekatan, model, metode, strategi, pembelajaran yang tepat agar pembelajaran IPS benar-benar tercapai dengan baik.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran yang dibilang sulit untuk siswa khususnya siswa SD, karena merupakan ilmu yang memiliki wawasan luas sehingga membutuhkan pemahaman konsep yang tepat. Pemilihan strategi dan model pembelajaran juga sangat berperan penting dalam keberhasilan guru menyampaikan materi agar dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada penelitian ini bersama dengan guru kolaborator di kelas IV SD Negeri Banjarsari 02 menunjukkan bahwa kondisi kelas IV saat pembelajaran IPS masih belum optimal, hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat belum sesuai dengan keadaan siswa, pada semester I tahun ajaran 2015/2016 khususnya pada siswa kelas IV menunjukkan masih banyak permasalahan pada saat pelaksanaan pembelajaran IPS, diantaranya guru mengajar secara monoton, kurang menarik, kurang tepat dalam memilih model pembelajaran, dan juga tidak menggunakan media dalam pembelajarannya sehingga menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang dipelajari. Hal ini menyebabkan

siswa kurang antusias dalam menerima pelajaran yaitu rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang masih kurang khususnya dalam materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

Rasa ingin tahu dalam diri siswa sangat kurang karena tidak ada keinginan yang lebih mendalam mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Jika guru bertanya apakah sudah paham, semua siswa menjawab sudah paham dan saat guru bertanya apa ada yang mau bertanya, semua siswa diam namun jika guru mengulas lagi materi yang disampaikan banyak siswa yang tidak menjawab. Disinilah rasa ingin tahu siswa kurang, jika ada materi yang belum dipahami maka tidak ada yang mau bertanya serta kurangnya media yang digunakan oleh guru sehingga siswa tidak antusias dalam menerima pelajaran. Rasa ingin tahu siswa yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar, karena prestasi belajar akan bagus jika siswa aktif selama pembelajaran.

Permasalahan di SD Negeri Banjarsari 02 didukung dengan data hasil ulangan harian mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Banjarsari 02 pada tahun ajaran 2015/2016 yang masih mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 82, dengan rata-rata kelas yaitu 65,3. Dari 31 siswa, yang mencapai KKM hanya 10 siswa sedangkan sisanya 21 siswa belum mencapai KKM. Dengan melihat data hasil belajar dan melaksanakan mata pelajaran IPS perlu sekali ditingkatkan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajarnya.

Berikut data hasil belajar yang diperoleh dari guru kelas mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD N Banjarsari 02 berdasarkan nilai UTS Semester I tahun ajaran 2015/2016 yang masih mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Data hasil belajar ditunjukkan dengan rata-rata kelas yaitu 67,22. Dari 31 siswa, yang mencapai KKM hanya 12 siswa sedangkan sisanya 19 siswa belum mencapai KKM.

Sementara itu untuk hasil nilai UAS semester I ajaran 2015/2016 mengalami peningkatan dengan mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Data hasil belajar ditunjukkan dengan rata-rata kelas yaitu 72,32. Dari 31 siswa, yang mencapai KKM sebanyak 23 siswa sedangkan sisanya hanya 8 siswa yang belum mencapai KKM.

Kemudian untuk hasil nilai UTS semester II ajaran 2015/2016 mengalami penurunan kembali seperti pada hasil nilai UTS semester I yang masih mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Data hasil belajar ditunjukkan dengan rata-rata kelas yaitu 69,09. Dari 31 siswa, yang mencapai KKM hanya 15 siswa sedangkan sisanya 16 siswa yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil data diatas dapat disimpulkan untuk hasil nilai dari semester ke semester mengalami naik turun dari UTS semester I yang mendapatkan nilai di bawah KKM, kemudian pada UAS semester I diperoleh peningkatan yang cukup drastis dengan mendapatkan nilai diatas KKM dan

pada UTS semester II mengalami penurunan kembali dengan mendapatkan nilai dibawah KKM untuk data hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas.

Selain melakukan diskusi tentang rencana penelitian dan memperoleh data nilai hasil belajar peneliti mengadakan wawancara dengan guru kelas mengenai kondisi kelas, kondisi siswa, rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa terutama mata pelajaran IPS, maupun latar belakang siswa.

Oleh karena itu perlu adanya tindak lanjut untuk memperbaiki cara pengajaran guru dalam menyampaikan materi agar dapat diterima dengan baik oleh siswa. Untuk mengatasi hal itu, diperlukan suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran inovatif yang mengedepankan keaktifan siswa, serta mampu melatih siswa memecahkan suatu masalah secara mandiri juga karena materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi sangat kompleks sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat memadukan materi-materi tersebut. Peran siswa tampak belum secara optimal diperlakukan sebagai subyek didik yang memiliki potensi untuk berkembang secara mandiri. Posisi siswa masih dalam situasi dan kondisi belajar yang menempatkan siswa dalam keadaan pasif. Rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih sangat kurang sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Banjarsari 02 perlu diperbaiki untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa. Dengan berpijak pada teori

konstruktivisme dan gambaran permasalahan yang ada maka peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV menetapkan alternatif pemecahan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media video.

Penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS akan dapat mengembangkan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa serta menghadapkan siswa pada latihan untuk memecahkan masalah-masalah sosial. Hal ini dikarenakan model *Problem Based Learning* dalam pelaksanaannya dicirikan dengan adanya masalah yang dirancang secara khusus untuk dapat merangsang dan melibatkan siswa dalam pola pemecahan masalah. Masalah diberikan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam memecahkan permasalahan, menumbuhkan inisiatif siswa dalam mencari alternatif pemecahan masalah, siswa akan terlibat aktif dan memiliki motivasi internal yang cukup tinggi dikarenakan siswa ingin segera tahu hasil akhir dari penyelesaian masalahnya, dapat menumbuhkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari serta menerapkannya dalam kondisi nyata pada kehidupan sehari-hari sehingga akan diperoleh pembelajaran yang semakin bermakna.

Berikut pendapat menurut Tan, dalam Rusman (2010 : 229) mengemukakan teorinya tentang *Problem Based Learning* yang juga merupakan inovasi dalam pembelajaran karena di dalam proses pembelajarannya, kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis sehingga siswa dapat

memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Melalui model *Problem Based Learning* diharapkan pembelajaran menjadi lebih hidup dan aktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa yang pada akhirnya berpengaruh pada meningkatnya rasa ingin tahu dan prestasi belajar pada pembelajaran IPS di SD Negeri Banjarsari 02 akan meningkat.

Pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* akan berhasil jika didukung oleh media yang dapat membantu mempermudah peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran. Pemanfaatan media, pembelajaran di dalam kelas akan lebih menarik perhatian siswa, siswa lebih aktif, dan tercipta suatu pembelajaran yang bermakna. Media merupakan perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Dalam hal ini, media yang dapat membantu siswa memahami materi dan dapat menarik minat siswa adalah dengan menggunakan media video.

Penggunaan media video sebagai alat bantu dalam pembelajaran, membuat siswa menjadi lebih mudah memahami materi. Minat siswa semakin tinggi untuk mengikuti pembelajaran karena media video dapat menjadi stimulus yang bagus untuk memunculkan respon dari siswa. Penggunaan media video siswa akan lebih tertarik, termotivasi, dan akan membuat belajar siswa menjadi lebih mudah bila dibandingkan dengan hanya menggunakan teks sehingga siswa akan terdorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi. Hal tersebut dikarenakan media video dapat

memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian dan mampu memvisualkan materi yang sulit diterangkan jika hanya melalui penjelasan atau alat peraga konvensional sehingga dengan media video dapat memperkaya pemaparan. Media video juga digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Video yang ditayangkan selain menarik juga bersifat mendidik. Penggunaan media video yang melukiskan gambar hidup dan suara, akan memberikan ketertarikan pada diri siswa dalam pembelajaran IPS di SD sehingga siswa akan lebih mudah memahami dan menyerap materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijadikan acuan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar IPS Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video di Kelas V SDN Banjarsari 02."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah rasa ingin tahu siswa dapat ditingkatkan melalui model *problem based learning* pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia berbantuan media video di kelas V SDN Banjarsari 02?
2. Apakah prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui model *problem based learning* pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan

kegiatan ekonomi di Indonesia berbantuan media video di kelas V SDN Banjarsari 02?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan penelitian ini yaitu :

1. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa melalui model *problem based learning* pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia berbantuan media video di kelas V SDN Banjarsari 02.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia berbantuan media video di kelas V SDN Banjarsari 02.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti, sekolah, guru, dan siswa. Penelitian diharapkan memiliki manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan baru dengan memberikan kontribusi berupa konsep model *Problem Based Learning* dengan media video dalam upaya peningkatan rasa ingin tahu dan prestasi belajar pada pembelajaran IPS.

- b. Penelitian sebagai dasar pemikiran yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian diharapkan berhasil dengan baik, yaitu dapat mencapai tujuan penelitian yang optimal, mampu menghasilkan laporan yang sistematis dan bermanfaat secara umum. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1) Bagi Siswa

- a) Menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial melalui sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar.
- b) Melatih siswa untuk berani mengungkapkan ide atau gagasan dalam memecahkan suatu masalah pada mata pelajaran IPS.
- c) Siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih menyenangkan pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.

2) Bagi Guru

Penggunaan model *Problem Based Learning* dapat menjadi alternatif pemilihan strategi belajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

3) Bagi Peneliti

- a) Memperoleh pengetahuan yang baru dan inovatif dalam hal metode pembelajaran di kelas.
- b) Mendapatkan pengalaman baru untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa menggunakan model *Problem Based Learning*.
- c) Mengembangkan daya kreativitas peneliti dalam menyusun strategi pembelajaran IPS di kelas.

4) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan panduan model pembelajaran inovatif dalam upaya meningkatkan mutu sekolah dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial serta dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai kelemahan siswa dan guru atas hasil belajar yang dicapai sebagai bahan pertimbangan untuk pembelajaran selanjutnya.

