

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia untuk menciptakan tingkat perubahan yang lebih baik. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan tidak pernah berhenti, banyak program-program pendidikan yang sedang direncanakan dan dilaksanakan. Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah adalah selalu memberikan inovasi dalam proses pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Kualitas pendidikan suatu negara diukur dari kemasakan kurikulum yang dibuat.

Kurikulum merupakan dasar atau pondasi dalam sebuah pendidikan tanpa kurikulum yang sesuai dan tepat, maka suatu tujuan dan sasaran pendidikan sebagus apapun akan sulit untuk dicapai, karena di dalamnya terdapat perangkat mata pelajaran dan rancangan pembelajaran yang diberikan kepada lembaga pendidikan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Kurikulum selalu

mengikuti perkembangan masyarakat, jadi tidak heran jika perubahan kurikulum sering dilakukan. Diharapkan dari adanya perubahan kurikulum inovasi-inovasi baru mengenai konsep belajar dan mengajar di lingkungan sekolah semakin berwarna, karena sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang menyediakan tempat bagi peserta didik (siswa) dan tenaga pendidik (guru) untuk melakukan proses pembelajaran.

Kegiatan dalam pembelajaran guru harus menerapkan pendidikan karakter dalam diri siswa. Pendidikan karakter diterapkan dengan tujuan agar tertanam kepribadian yang baik dalam diri siswa. Terdapat 18 nilai dalam pendidikan karakter, diantaranya religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, semangat kebangsaan, rasa ingin tahu, cinta tanah air, komunikatif, menghargai prestasi, peduli sosial, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, dan tanggung jawab. Pada saat ini masih banyak siswa yang tidak sadar akan kewajiban terhadap dirinya sendiri maupun orang lain, sehingga sikap tanggung jawab harus dimiliki setiap siswa, khususnya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Tanggung jawab merupakan sikap dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh. Menurut Daryanto dan Darmiatun, S. (2013: 142) menyatakan tanggung jawab adalah perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya siswa lakukan, terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Guru sebagai pendidik dituntut untuk mampu merubah perilaku siswa dari yang tidak baik menjadi baik, misalnya di lingkungan sekolah, siswa dilatih bertanggung

jawab untuk belajar, mengerjakan tugas dan lain sebagainya. Selain itu juga guru mampu menciptakan pembelajaran yang sekreatif mungkin dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran IPS.

IPS adalah salah satu ilmu pengetahuan yang mencakup tentang diri siswa yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungan di sekitarnya. Mata pelajaran IPS di SD merupakan awal siswa untuk memahami perilaku di kehidupan masyarakat. Namun mata pelajaran IPS sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, banyak teori, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut tidak muncul begitu saja, ada salah satu faktor penyebab permasalahan tersebut yaitu guru kurang memanfaatkan model dengan baik dan kurang dikemasnya pembelajaran pengetahuan sosial dengan menarik, menantang, dan menyenangkan.

Guru diminta harus lebih selektif memilih model pembelajaran, karena IPS merupakan mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Salah satu model yang bisa digunakan guru adalah model permainan. Melalui model permainan, siswa akan bertanya, berinteraksi dengan lingkungan, belajar mengambil keputusan dan siswa mampu mengembangkan diri terhadap potensi yang dimilikinya. Pada dasarnya di dalam diri siswa sudah tertanam bahwa bermain adalah salah satu tugasnya, karena dengan bermain banyak hal yang bisa dipelajari oleh siswa. Dimulai dengan belajar bersosialisai, menahan emosi, belajar berkompetisi, mencintai lingkungan alam, dan banyak hal lainnya.

Mencapai hasil belajar yang baik tidak hanya siswa saja yang memiliki dasar untuk bermain, melainkan guru harus menyukai berbagai model permainan dalam pembelajaran untuk mempermudah mentransfer informasi pengetahuan kepada siswa dalam menciptakan pengetahuan dan pengalaman yang baru. Dengan model permainan siswa mampu aktif dan mampu menggali potensi yang ada pada dirinya. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan terdapat perubahan dalam diri siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari Senin, 21 November 2016 di kelas V dengan Ibu Sholehah S.Pd, dapat dikatakan bahwa tanggung jawab siswa dengan proses belajar di dalam kelas masih kurang. Hal tersebut dibuktikan dengan perilaku siswa yang kurang memperhatikan guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Seperti halnya saat siswa diminta mengumpulkan tugas ada alasan untuk tidak mengumpulkan karena lupa, ketinggalan di rumah dan banyak alasan lainnya. Perilaku tersebut terlihat juga ketika peserta didik mendapat tanggung jawab tugas piket kelas akan tetapi tidak mau mengerjakan, sampai ketika piket harus ditunggu guru kelas baru mau mengerjakan kalau tidak ditunggu guru kelas tidak mau mengerjakan piketnya.

Guru sudah berupaya untuk menumbuhkan tanggung jawab siswa agar menjadi seseorang yang berperilaku baik dan bertanggung jawab pada dirinya sendiri maupun kepada orang lain, seperti menasehati atau menegur ketika siswa lupa tanggung jawab sebagai seorang peserta didik yaitu tugasnya belajar, memberikan tugas pagi agar siswa berlatih bertanggung jawab juga

displin, memberi peraturan bagi siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) disuruh mengerjakan di luar ketika sudah selesai baru boleh masuk, dan bagi siswa yang tidak piket disuruh membayar denda kepada bendahara kelas. Hal tersebut dilakukan untuk melatih tanggung jawab peserta didik agar sadar akan tugasnya.

Melihat kondisi permasalahan tanggung jawab peserta didik yang masih belum maksimal, tentu akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa masih kurang karena dalam pembelajaran terlihat siswa cenderung asyik dengan kesibukannya sendiri, misalnya bercerita dengan temannya saat pembelajaran berlangsung sehingga lupa untuk mendengarkan guru saat menerangkan materi, ketika diumumkan besok ada ulangan dan diminta jangan lupa untuk belajar di rumah, sampai di rumah bingung mau belajar apa karena di kelas bermain sendiri tidak mendengarkan guru saat menyampaikan materi, sehingga akibatnya saat ulangan tidak bisa mengerjakan dengan baik dan nilainya tidak maksimal.

Prestasi belajar yang masih rendah tidak hanya dipengaruhi tanggung jawab siswa yang kurang, akan tetapi ada faktor yang mempengaruhi diantaranya: 1) siswa menganggap IPS merupakan pembelajaran yang bersifat hafalan dan membosankan. 2) Materi yang disampaikan masih didominasi guru dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa sangat bosan ketika pembelajaran berlangsung. 3) Belum terciptanya keaktifan siswa dalam pembelajaran, terlihat kurangnya fokus siswa saat

pembelajaran. 4) Guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.

Bukti bahwa prestasi belajar siswa masih rendah, terlihat pada nilai ulangan tengah semester (UTS) siswa kelas V SDN Sembungharjo 02 tahun Ajaran 2016/2017 belum sepenuhnya tuntas dari kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Bahwa dari 26 siswa, hanya 8 yang sudah dapat dikatakan tuntas dan 18 siswa masih belum tuntas. Hal tersebut berarti hanya 30,76% siswa yang tuntas.

Berdasarkan masalah tersebut, perlu adanya beberapa alternatif salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *treasure hunt* (pencarian harta karun). *Treasure Hunt* (Berburu Harta Karun) merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki unsur kerja sama yang tinggi. Pelaksanaan model ini memungkinkan guru untuk mengkolaborasikan permainan edukatif yang menyenangkan. Dalam model pembelajaran ini siswa juga dituntut untuk bertanggung jawab.

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Kim dan Yao (2010: 1856) bahwa model *Treasure Hunt* adalah sebuah aktivitas belajar di luar kelas yang menuntut siswa untuk mencari serangkaian petunjuk yang disembunyikan dimana akan menuntun pada penemuan informasi baru. Di samping itu juga, model *Treasure Hunt* dapat meningkatkan prestasi belajar. Model *Treasure Hunt* sangat membantu guru dalam memberikan informasi kepada siswa dengan kemasan yang menarik karena pelajaran IPS menurut

siswa pelajaran yang banyak teorinya, sifatnya menghafal jadi siswa akan mudah bosan dalam pembelajaran.

Mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang membantu siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, siswa akan dilatih untuk bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun orang lain dalam bermasyarakat, karena itu model pembelajaran *Treasure Hunt* (pencarian harta karun) sangat cocok untuk diterapkan karena siswa bertanggung jawab untuk menemukan sendiri informasi dengan mencari jawaban dari petunjuk yang didapat, sehingga akan membuat siswa senang dan bangga dengan penemuan mereka.

Tanggung jawab dan prestasi belajar siswa sangat penting dalam menunjang suatu pendidikan karena dengan tanggung jawab, siswa akan mengerti tugas dan kewajibannya terhadap dirinya maupun lingkungannya. Oleh karena itu Penelitian Tindakan Kelas ini (PTK) ini ditunjukkan untuk meningkatkan tanggung jawab dan prestasi belajar melalui model *Treasure Hunt* dengan berbantuan media visual di SDN Sembungharjo 02.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah tanggung jawab belajar siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Treasure Hunt* (Berburu harta karun) pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) ?

2. Apakah prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui strategi *Treasure Hunt* (Berburu harta karun) pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS)?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa melalui model *Treasure Hunt* (Berburu harta karun) pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS).
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model *Treasure Hunt* (Berburu harta karun) pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS).

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dengan Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS).
 - b. Dengan Penelitian menggunakan model *Treasure Hunt* (Berburu harta karun) ini dapat menjadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

- c. Secara teoretis penelitian ini dapat berguna sebagai bahan pembandingan untuk penelitian sejenis, sehingga hasil yang diperoleh makin akurat.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian dengan menggunakan model *Treasure Hunt* (Berburu harta karun) ini akan memberikan manfaat, yaitu

a. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
- 2) Penelitian ini sebagai umpan balik bagi guru dalam pembelajaran dan dapat membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.
- 3) Dapat menghemat waktu, tenaga secara efisien dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan tanggung jawab belajar pada siswa dengan giat belajar di dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.
- 2) Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan
- 3) Siswa akan lebih mudah dalam menerima pembelajaran.
- 4) Penelitian ini dapat memberikan stimulasi bagi anak dalam berpikir, berpendapat dalam kemampuan berbicara. Selain itu

menggunakan model *Treasure Hunt* (Berburu harta karun) menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menimbulkan minat dan prestasi belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan serta memberikan gambaran dalam mengenal tentang cara belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang lebih aktif, kreatif dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar di sekolah.
- 2) Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan kemampuan mengaplikasikan teori dan ilmu pengetahuan dalam penelitian.
- 3) Memperoleh pengalaman tentang cara berfikir dan bekerja secara interdisipliner, sehingga dapat memahami adanya keterkaitan ilmu dalam mengatasi permasalahan pendidikan yang ada di sekolah.

d. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini dapat memberi sumbangan kepada sekolah untuk menambah khasanah kepustakaan
- 2) Memperoleh kesempatan untuk dapat andil dalam menyiapkan calon guru atau tenaga kependidikan yang profesional.