

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan persoalan penting bagi kemajuan suatu bangsa. Dalam hal ini sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran yang diusahakan dengan sengaja untuk mengembangkan kepribadian dan segenap potensi siswa sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut menyangkut perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai sikap. Hasil belajar dapat dikatakan membekas atau konstan, jika perubahan yang terjadi akibat proses belajar tahan lama dan tidak mudah terhapus begitu saja.

Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih adalah Ilmu pengetahuan sosial. Dibandingkan dengan mata pelajaran lain prestasi siswa dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial kurang, karena mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial ini telah lama dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang menjemukan atau membosankan karena metode yang dipakai guru lebih banyak ceramah tanpa aktivitas yang menantang sekaligus menyenangkan. Siswa hanya dijejali dengan sejumlah banyak informasi dan konsep sosial yang abstrak yang harus mereka hafalkan. Mereka tidak diberi

kesempatan yang luas untuk mengonstruksi konsep yang abstrak itu melalui aktivitas yang nyata yang sebenarnya dialami sehari-hari.

Keaktifan siswa sekolah dasar dalam mengikuti pembelajaran hampir tidak tampak. Para siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan atau idenya, walaupun guru berulang kali meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum paham. Keaktifan untuk mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran juga kelihatan sangat kurang. Banyak siswa kelihatan malas mengerjakan soal-soal latihan dan biasanya siswa menulis jawaban setelah soal dikerjakan guru.

Dengan permainan dapat menumbuhkan minat dan meningkatkan prestasi siswa dalam belajar dan pada gilirannya akan membawa pengaruh yang positif yaitu terjadinya hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu pengetahuan sosial. Jika suatu konsep disajikan melalui permainan maka konsep tersebut akan cepat dikuasai secara maksimal sehingga bila ada penggantian konsep maka anak akan lebih mudah mengikuti materinya untuk konsep Ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan permainan.

Hal ini yang kemudian mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang peningkatan pemahaman konsep Ilmu pengetahuan sosial. Siswa dengan menggunakan model pembelajaran aktif dengan permainan di SD Negeri Watubonang 02 untuk mendapatkan hasil yang tepat dan maksimal maka dalam penelitian ini diberikan tindakan dalam kelas. Penelitian akan berkolaborasi dengan guru. Karena gurulah yang lebih paham dengan kondisi kelas.

B. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman maksud dalam mengadakan penelitian ini, maka penulis memfokuskan masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar.
2. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar.
4. Rendahnya prestasi belajar Ilmu pengetahuan sosial.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan model pembelajaran aktif dengan permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep Ilmu pengetahuan sosial siswa? “

D. Tujuan Penelitian

Suatu penelitian memerlukan suatu fokus pada suatu masalah yang nantinya diharapkan dapat memperoleh jawaban yang lebih terarah untuk menghindari berbagai penyimpangan dan masalah yang terjadi dalam penelitian ini. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep Ilmu pengetahuan sosial melalui model pembelajaran aktif dengan permainan.

E. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pijakan penelitian-penelitian sejenis. Sedangkan secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial dengan model pembelajaran aktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam proses mengajar.
3. Bagi orang tua siswa, memotivasi anaknya untuk meningkatkan kegiatan belajar, agar meraih keberhasilan belajar atau prestasi belajar yang optimal.