

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara kodrati manusia tidak mungkin dapat hidup sendiri-sendiri, akan tetapi memerlukan orang lain sebagai bentuk relasi dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya. Manusia merupakan makhluk sosial yang menurut ahli sosiologi manusia merupakan makhluk yang tidak dapat mandiri, akan tetapi saling bergantung pada orang lain maupun dengan lingkungan siswa. Kodrat tersebut membawa implikasi perlunya siswa dikenalkan dengan pelajaran ilmu sosial atau dikenal dengan nama IPS. Pelajaran IPS merupakan suatu pembelajaran IPS adalah pendidikan yang berkaitan dengan pola hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain yang dikaji dalam kajian teoritis dan praktek. Begitu penting dan krusialnya konsep pendidikan sosial bagi kehidupan manusia, maka dipandang amat dibutuhkan penanaman konsep tersebut kepada manusia sejak dini. Konsep tersebut ditanamkan sejak dimulainya dengan proses pembelajaran dalam merubah perilaku manusia yakni sejak tingkat pendidikan dasar.

Berkaitan dengan keadaan tersebut, maka guru sebagai ujung tombak perlu dapat mengubah perilaku siswa menuju taraf perkembangan dan perubahan baik sikap maupun perilaku, yang dalam hal ini diperlukan ketrampilan dan professional guru dalam mengkondisikan serta menerapkan manajemen pendidikan yang tepat dalam menyajikan materi pembelajaran. Salah satu upaya tersebut dapat terwujud apabila guru memiliki kredibilitas tinggi serta mampu menyajikan materi pembelajaran pada siswa melalui

penekanan aktivitas belajar pada siswa, mampu menerapkan antara kesesuaian metode pembelajaran, dengan materi yang diajarkan serta aplikasinya dengan penggunaan media pembelajaran yang haruslah dipersiapkan secara matang oleh guru. Sehubungan dengan perkembangan dan pembaharuan model pembelajaran, berkembang dan luasnya cakupan materi pembelajaran kepada siswa, maka dalam pembelajaran IPS diarahkan dengan mengacu pada inovasi model pembelajaran dengan menekankan pada pembelajaran interaktif yang berbasis media. Maksud pembelajaran ini adalah guru lebih mengoptimalkan peran aktif siswa dalam mempelajari sebuah paradigma ilmu pengetahuan sosial yakni dengan memberikan keleluasaan kepada siswa dalam meraih dan mempelajari, bertanya, berdialog langsung, merumuskan masalah, menganalisis masalah, serta memecahkan masalah dalam kehidupan sosial yang dihadapi siswa (Suprayekti, 2007 : 4.36). Hal ini adanya kesesuaian dengan UU No. 14 / 2005, Undang – Undang tentang Guru dan Dosen, menyatakan bahwa guru harus memiliki 4 kompetensi yaitu: Kompetensi pedagogis, kompetensi personal, kompetensi sosial dan kompetensi professional.

Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak (Depdiknas, 2003: 5). Kompetensi suatu proses pengukuran tugas pokok terhadap kognisi dalam hal pengaturan tindakan pada tiga tingkatan pengaturan, yaitu: (1) sensor motorik; (2) persepsi-konseptual; dan (3) intelektual (Annika, 2006: 6). Standar kompetensi guru bertujuan untuk memperoleh acuan baku dalam pengukuran kinerja guru untuk mendapatkan jaminan kualitas guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Diknas, 2003: 6).

Namun meskipun guru mengupayakan pembelajaran dengan menggunakan media, strategi dan penyajian yang interaktif, siswapun dituntut dapat mengimbangi dengan cara lebih pro aktif. Karena tanpa hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, maka tidak akan mungkin terjadi proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan secara optimal yaitu dalam penguasaan materi oleh siswa. Apalagi terhadap materi pembelajaran tertentu yang dianggap membosankan siswa, kurang menarik perhatian siswa serta terjadi pada pembelajaran yang dianggap menyulitkan siswa. Sebagai contoh pada pembelajaran IPS. Pada proses pembelajaran ini kebiasaan siswa kurang tertarik dan memiliki minat belajar rendah.

Dari pengamatan yang dilakukan, terutama di SD Negeri Tunggul 2 kecamatan Gondang tidak jauh berbeda dengan kondisi riil yang terjadi secara umum di institusi pendidikan lainnya. Beberapa hal yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran di sekolah ini adalah: (1) Pada pembelajaran IPS banyak anak-anak yang kurang memperhatikan guru; (2) Minat belajar siswa rendah; (3) Anak cenderung ramai dan mengganggu siswa lainnya; (4) Hasil penguasaan materi dan taraf ketuntasan yang rendah; (5) Intensitas siswa dalam menjawab pertanyaan guru rendah, serta rendah pula bertanya terhadap materi yang belum jelas; (6) Siswa cenderung menganggap IPS sebagai pelajaran yang diremehkan dan dianggap mudah sehingga tidak antusias mengikutinya, padahal hasil belajar siswa rendah. Dari beberapa permasalahan yang terjadi di sekolah pada umumnya dan di SD Negeri Tunggul 2 kecamatan Gondang Sragen inilah maka harus segera diatasi dengan mencari alternative memecahkan masalah yang ada.

Alternatif dapat dilakukan antara lain dengan menerapkan metode yang menggugah semangat siswa, menggunakan media agar siswa tidak jenuh, serta perlunya guru melibatkan secara intensif terhadap anak dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan. Maka berpijak dari keadaan yang terjadi di sekolah tempat penelitian inilah akan diupayakan meningkatkan penguasaan hasil belajar IPS dengan strategi pembelajaran interaktif berbasis media pada siswa kelas IV. Melalui teknik ini diharapkan guru akan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu pada penelitian ini akan mengangkat tema tentang upaya meningkatkan hasil belajar IPS tentang sumber daya alam melalui pendekatan pembelajaran interaktif dengan berbasis media di SD Negeri Tunggul 2 kecamatan Gondang Sragen.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat dilakukan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa menganggap IPS sebagai pelajaran yang mudah, sehingga siswa ada kecenderungan menyepelkan pelajaran.
2. Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran IPS di SD Negeri Tunggul 2 kecamatan Gondang kurang diminati siswa dengan indikator rendahnya minat belajar serta rendah pula perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran.
3. Penggunaan media pada pembelajaran IPS kurang dapat dioptimalkan oleh guru, sehingga kecenderungan siswa akan jenuh dalam mengikuti pelajaran.

4. Guru masih cenderung menggunakan metode konvensional dengan pendekatan yang masih memusatkan kegiatan pembelajaran pada guru, sehingga siswa cenderung pasip.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kerancuan serta kaburnya pembahasan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pelaksanaan pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di SD Negeri Tunggul 2 kecamatan Gondang Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2010/2011.
2. Pembelajaran interaktif yang dimaksud adalah adanya komunikasi aktif dan timbal balik antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.
3. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menerapkan pendekatan interaktif berbasis media pada pembelajaran IPS tentang Sumber Daya Alam di Indonesia.
4. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Tunggul 2 sebanyak 25 siswa, yang diberikan *treatment* dengan penggunaan pendekatan interaktif berbasis media.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah pada penelitian ini, maka dapat dirumuskan, rumusan masalah sebagai berikut:

”Apakah penerapan pendekatan pembelajaran interaktif berbasis media dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang Sumber Daya Alam pada siswa kelas IV SD Negeri Tunggul 2 kecamatan Gondang Kabupaten Sragen ?”.

E. Tujuan Penelitian

Pada setiap kegiatan sudah seharusnya mentargetkan suatu tujuan. Apabila sebuah perencanaan kegiatan telah dilaksanakan maka sebelumnya harus mengetahui terlebih dahulu tujuan dari kegiatan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pendekatan pembelajaran interaktif berbasis media dalam meningkatkan hasil belajar IPS tentang Sumber Daya Alam pada siswa kelas IV SD Negeri Tunggul 2 kecamatan Gondang Kabupaten Sragen. Bagi guru penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam menerapkan model dan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Setelah penelitian ini diharapkan memberi manfaat kepada siswa sebagai berikut :

- a. Meningkatkan minat belajar IPS tentang sumber daya alam dengan menggunakan pendekatan interaktif berbasis media.
- b. Memperjelas penanaman konsep tentang sumber daya alam pembelajaran pada siswa melalui pendekatan interaktif berbasis media.

- c. Meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS tentang sumber daya alam dengan pendekatan interaktif berbasis media.
- d. Meningkatkan hasil belajar IPS tentang sumber daya alam pada siswa dengan penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis media.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan petunjuk bagi guru terhadap penggunaan pendekatan pembelajaran interaktif berbasis media.
- b. Meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan metode yang bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah.
- c. Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan pendekatan interaktif berbasis media di sekolah.

3. Bagi Sekolah.

- a. Agar sekolah dapat mengoptimalkan pemberdayaan kompetensi guru dan siswa melalui pembelajaran interaktif dan lebih berkualitas.
- b. Dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengevaluasi dalam menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah.
- c. Untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran sebagai bukti adanya kerjasama yang lebih intensif antara berbagai komponen dalam pembelajaran di sekolah.