

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan fakta di lapangan banyak Siswa berbicara sendiri pada saat guru menjelaskan materi. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Salah satunya adalah kemampuan konsentrasi siswa. Dengan terganggunya konsentrasi siswa mengakibatkan siswa kurang bisa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kemampuan seseorang untuk berkonsentrasi penting pada saat belajar, maupun dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan. Secara umum, yang dimaksud dengan konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk bisa mencurahkan perhatian dalam waktu yang relatif lama.

Pendidikan sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa pada hakekatnya adalah usaha untuk menyiapkan peserta didik agar dapat berperan di masa yang akan datang. Pada dasarnya pendidikan mempunyai posisi yang strategis dalam meningkatkan kualitas manusia Indonesia baik menyangkut kehidupan spiritual intelektual/kemampuan terutama dikaitkan dengan tuntutan pembangunan yang semakin berkembang pada zaman yang maju seperti sekarang ini. Pendidikan secara umum dimaksudkan untuk mempersiapkan para peserta didik untuk dapat memperoleh sukses karir dan keluarga (E. Mulyasa, 2005: 3).

Untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia perlu adanya perubahan dan peningkatan dalam proses pembelajaran, Seiring dengan perkembangan zaman yang menuntut siswa untuk berwawasan lebih luas. Tujuan utama pembelajaran adalah siswa dapat menguasai materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang pendidik sudah berupaya dari penyusunan rencana pembelajaran, pemilihan strategi pembelajaran sampai pelaksanaan evaluasi. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru sudah seharusnya menerapkan berbagai strategi pembelajaran dan juga menggunakan multimetode guna membantu dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan menggunakan multistrategi, multimetode dan multimedia diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut dapat memberikan manfaat baik bagi guru maupun bagi siswa. Dengan menggunakan berbagai strategi dan metode pembelajaran ditujukan untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dan lebih bergairah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi ajar kepada siswa sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil belajar yang baik tentunya sangat diharapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik tentunya harus menggunakan pendekatan atau strategi yang sesuai dengan materi ajar yang akan diberikan kepada siswa. Penerapan berbagai

strategi dan berbagai metode dalam pembelajaran juga diharapkan agar untuk melatih kerja sama antar siswa.

Berbagai strategi dan metode pembelajaran yang digunakan tentunya untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Dalam hal ini penulis menggunakan strategi pembelajaran kartu arisan dan strategi pembelajaran *take and give*. Penelitian ini ditujukan untuk memperoleh informasi bagaimana perbedaan hasil belajar antara kelas yang diberikan materi dengan menggunakan strategi pembelajaran kartu arisan dan bagaimana hasil belajar kelas yang diberikan materi dengan menggunakan strategi pembelajaran *take and give*. Dengan penerapan strategi tersebut dalam pembelajaran diharapkan hasil belajar siswa akan lebih baik bila dibandingkan dengan penggunaan strategi pembelajaran yang konvensional.

Dalam strategi pembelajaran konvensional guru memang menjadi pusat atau sumber ilmu sehingga siswa pasif dan hanya mendengar ceramah dari guru, sedangkan dengan menggunakan strategi pembelajaran kartu arisan dan strategi pembelajaran *take and give* siswa akan lebih aktif dan kritis dalam mengungkapkan pendapat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti memilih mata pelajaran IPS karena biasanya siswa cenderung tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran ini bila di ingat bahwa pembelajaran IPS berupa materi yang bersifat hafalan. Dalam kenyataannya pembelajaran pada pembelajaran IPS siswa hanya duduk menedengarkan penjelasan atau cerita dari guru, mereka hanya menjadi objek pembelajaran bukan sebagai subjek pembelajaran. Hal tersebut pasti dianggap sangat membosankan bagi siswa,

sehingga mereka malas mengikuti pembelajaran. Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib baik ditingkat sekolah dasar dan sekolah menengah.dengan demikian guru harus menggunakan metode pembelajaran dan strategi yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar dan membuat pembelajaran IPS bermakna bagi siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Al Islam 3 Gebang, Surakarta, terutama kelas V dengan menggunakan strategi Kartu Arisan dan *Take and Give*. Berpedoman uraian di atas maka perlu diadakan penelitian tentang:

**“PERBEDAAN HASIL BELAJAR IPS ANTARA KELAS YANG DIAJAR MENGGUNAKAN STRATEGI KARTU ARISAN DENGAN KELAS YANG DIAJAR MENGGUNAKAN STRATEGI TAKE AND GIVE PADA SISWA KELAS V SD AL ISLAM 3 GEBANG SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012/2013”.**

#### **B. Pembatasan Masalah**

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan hanya pada pembelajaran IPS.
2. Strategi pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian yaitu strategi pembelajaran kartu arisan dan strategi pembelajaran *take and give*
3. Hasil belajar yang diteliti terbatas pada hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Al Islam 3, Gebang Surakarta.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembahasan masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara penerapan strategi kartu arisan dan strategi *take and give* pada siswa kelas V SD Al Islam 3 Gebang Surakarta tahun ajaran 2012/2013?"
2. Manakah yang lebih besar pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS antara strategi kartu arisan dengan strategi *take and give* pada siswa kelas V SD Al Islam 3 Gebang Surakarta?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui: perbedaan hasil belajar IPS antara penerapan strategi kartu arisan dan strategi *take and give* pada siswa kelas V SD Al Islam 3, Gebang Surakarta tahun ajaran 2012/2013.
2. Untuk mengetahui manakah yang lebih besar pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS antara strategi kartu arisan dengan strategi *take and give* pada siswa kelas V SD Al Islam 3 Gebang Surakarta.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penulisan penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pengetahuan dalam bidang pendidikan. Dimana sumbangan tersebut dapat berupa:

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi para pengembang pengetahuan, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.
- b. Dapat meningkatkan mutu pendidikan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS melalui penggunaan strategi kartu arisan dan strategi *take and give* dalam upaya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Al Islam 3, Gebang Surakarta.

## 2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memperoleh manfaat praktis sebagai berikut:

### a. Bagi siswa

Bagi siswa bermanfaat untuk memudahkan dalam memahami materi IPS dan membangkitkan motivasi belajar siswa SD dalam pembelajaran IPS.

### b. Bagi Guru

Bagi guru bermanfaat untuk memudahkan guru dalam hal menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan juga dalam pelaksanaan evaluasi dalam pembelajaran.

### c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam hal penggunaan strategi baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD pada pembelajaran IPS

### d. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini memberikan pengalaman bagi peneliti. Selain itu peneliti juga dapat mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang di ajar menggunakan strategi pembelajaran kartu arisan dan siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran *take and give* pada pembelajaran IPS

e. Bagi peneliti yang lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai perbandingan atau sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut.