

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang merupakan perpaduan dari dua aktivitas yang berbeda, yaitu aktivitas mengajar dan belajar. Dalam kegiatan ini pihak-pihak yang terlibat adalah guru dan para siswa. Guru bertindak sebagai *controller* dan *leader* dari suatu pembelajaran. Guru memiliki tugas untuk merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, melaksanakan bimbingan dan pelatihan dan menilai hasil belajar. Sedangkan siswa bertugas mengikuti pembelajaran dari guru.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 dinyatakan bahwa “Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis”. Hal yang senada juga tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 bahwa:

“Proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.”

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa guru perlu diberikan dorongan dan situasi yang kondusif untuk menemukan berbagai alternatif strategi, metode dan cara mengembangkan pembelajaran sesuai

perkembangan jaman. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan karakteristik yang dimiliki siswa karena setiap siswa memiliki kemampuan, kemauan dan motivasi yang berbeda-beda pada pembelajaran.

Kondisi yang sering ditemui pada proses pembelajaran adalah siswa yang pilih-pilih dalam hal mata pelajaran. Siswa akan bersemangat pada mata pelajaran yang diminati dan meremehkan mata pelajaran lain yang kurang diminati. Diantara banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar mata pelajaran IPS termasuk mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Banyak siswa yang menganggap bahwa IPS kurang menarik karena materinya yang sangat banyak. Banyaknya materi ini menuntut siswa untuk mengingat semua materi yang ada dengan menghafal. Menghafal kurang disukai siswa karena menghafal justru membuat siswa mudah lupa pada materi yang dihapalkan.

Menghafal dijadikan solusi akibat pembelajaran guru yang kurang mengaktifkan siswa. Pembelajaran yang diberikan guru seringkali hanya bersifat klasikal, yaitu menyeluruh untuk semua siswa. Guru masih terlihat sangat dominan dan bertindak sebagai pusat dalam pembelajaran (*teacher centered*). Strategi yang digunakan juga masih kurang bervariasi. Pembelajaran seperti ini membuat siswa mudah bosan sehingga tidak fokus dalam belajar. Untuk itu, guru perlu melakukan inovasi dalam penerapan strategi pembelajaran.

Saat ini telah banyak berkembang tentang berbagai strategi pembelajaran yang inovatif. Banyaknya strategi pembelajaran yang ada

menuntut guru untuk lebih jeli dalam memilihnya. Penggunaan suatu strategi akan berpengaruh pada urutan kegiatan pembelajaran yang disampaikan kepada siswa, metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan, waktu yang diperlukan untuk melakukan proses pembelajaran, dan akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa.

Mulyadi dan Risminawati (2012: 5) mengemukakan bahwa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan pemilihan strategi pembelajaran ada dua macam. Pertama, seberapa jauh strategi yang disusun itu didukung dengan teori-teori psikologi dan teori pembelajaran yang ada. Kedua, efektivitas dan efisiensi dari strategi tersebut dalam membuat siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini dikarenakan pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh siswa.

Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan dari teori konstruktivisme karena mengembangkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berpikir rasional ((Rustaman et al., 2003: 206) dalam Widyatun, Diah (2012)). Model pembelajaran *cooperative learning* belum banyak diterapkan pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam bermasyarakat. Guru masih enggan menerapkan model pembelajaran ini karena khawatir akan terjadi kekacauan di dalam kelas. Banyak siswa juga tidak senang jika belajar dalam kelompok. Pelaksanaan model *cooperative learning* dengan benar dapat

menjadikan pengelolaan kelas yang baik dan pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam kelompok belajar, siswa akan mendengarkan dan membentuk pendapat dalam suatu forum. Seringkali ilmu yang sulit dipahami ketika mengikuti pembelajaran dalam kelas bersama guru akan mudah diserap dalam kelompok belajar. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran IPS karena lebih mengaktifkan siswa. Pembelajaran yang aktif akan terasa menyenangkan dan dapat menarik minat siswa untuk lebih fokus dalam mempelajarinya.

Saat ini ada banyak strategi pembelajaran yang bersifat kooperatif. Misalnya *Group Investigation*, bertukar pasangan, *Inside Outside Circle*, *jigsaw*, *Bamboo Dancing*, mencari pasangan (*Make a Match*), dan lain-lain. Dari berbagai strategi tersebut, strategi yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS diantaranya adalah strategi bertukar pasangan dan strategi *Bamboo Dancing*.

Strategi bertukar pasangan merupakan salah satu strategi yang dalam pelaksanaannya memasangkan satu siswa dengan siswa yang lain untuk berdiskusi dan memecahkan suatu masalah. Strategi pembelajaran ini termasuk strategi pembelajaran dengan tingkat mobilitas cukup tinggi, di mana siswa akan bertukar pasangan dengan pasangan lainnya dan nantinya harus kembali ke pasangan semula/pertamanya. Pasangan ini dapat ditentukan oleh guru ataupun ditentukan oleh siswa itu sendiri.

Sementara itu, strategi *Bamboo Dancing* merupakan pengembangan dan modifikasi dari strategi lingkaran kecil lingkaran besar (*Inside Outside Circle*) yang diciptakan oleh Spencer Kagan. Strategi ini dinamakan *Bamboo Dancing* (Tari Bambu) karena siswa berjajar dan saling berhadapan dengan model yang mirip seperti dua potong bambu yang digunakan dalam Tari Bambu Filipina yang juga populer di beberapa daerah di Indonesia. *Bamboo Dancing* diterapkan untuk mengatasi keterbatasan ruang dalam kelas ketika menerapkan strategi lingkaran kecil lingkaran besar (*Inside Outside Circle*).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dilakukan penelitian dengan judul: PERBANDINGAN PENERAPAN STRATEGI BERTUKAR PASANGAN DAN BAMBOO DANCING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 5 SDN KLECO 1 NO.7 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2013/2014.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Mata pelajaran IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik karena materinya yang membutuhkan banyak ingatan untuk menghafal.
2. Pembelajaran yang kurang mengaktifkan siswa cepat membuat siswa merasa jenuh dan bosan
3. Pembelajaran IPS masih didominasi oleh guru sebagai pemberi informasi utama

4. Pembelajaran IPS yang dilaksanakan masih bersifat klasikal, kurang melibatkan kerjasama antar siswa
5. Pemilihan strategi yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas dan kurang bervariasi

### **C. Pembatasan Masalah**

Supaya suatu masalah dapat dikaji secara mendalam, perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Penerapan strategi pada Pembelajaran IPS dalam penelitian ini dibatasi hanya dua strategi, yaitu strategi Bertukar Pasangan dan strategi *Bamboo Dancing*
2. Masalah hasil belajar yang diteliti terbatas pada hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Kleco I No. 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar IPS antara pembelajaran dengan strategi bertukar pasangan dan strategi *Bamboo Dancing* pada siswa kelas 5 SD Negeri Kleco 1 No. 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014?

2. Apakah strategi *Bamboo Dancing* dapat memberikan hasil belajar IPS yang lebih baik daripada strategi Bertukar Pasangan pada siswa kelas 5 SD Negeri Kleco 1 No. 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara pembelajaran dengan strategi bertukar pasangan dan strategi *Bamboo Dancing* pada siswa kelas 5 SD Negeri Kleco 1 No. 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014.
2. Untuk mengetahui strategi manakah yang memberikan hasil belajar yang lebih baik antara strategi bertukar pasangan dan strategi *Bamboo Dancing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 5 SD Negeri Kleco 1 No.7 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
  - a. Sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.
  - b. Menjadi referensi untuk pengembangan penelitian lebih lanjut

c. Memperluas wawasan tentang berbagai variasi strategi dalam pembelajaran

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat kepada siswa sebagai berikut:

- 1) Memotivasi siswa dalam belajar khususnya pada pembelajaran IPS dengan menyajikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS yang selanjutnya berdampak positif pada hasil belajarnya

### b. Bagi Guru

Manfaat yang diharapkan ada pada guru setelah penelitian ini adalah:

- 1) Sebagai acuan bagi guru untuk lebih meningkatkan kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran
- 2) Dapat meningkatkan keprofesionalan guru dalam penerapan strategi pembelajaran yang inovatif

### c. Bagi Sekolah

Setelah penelitian, sekolah diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

- 1) Kualitas pembelajaran di sekolah itu sendiri semakin meningkat
- 2) Sekolah memiliki guru-guru yang profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif
- 3) Citra sekolah di mata masyarakat semakin positif