

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan dikualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar (Majid, 2013: 5). Sehingga pembelajaran yang ideal diharapkan mampu mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran ideal merupakan pembelajaran yang mampu membuat siswa berpartisipasi secara aktif dalam situasi yang menyenangkan, pembelajaran seperti ini bisa dinamakan dengan PAIKEM. PAIKEM disebut sebagai Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Suyadi, 2013: 162). Istilah Aktif dalam PAIKEM dimaksudkan supaya guru menciptakan suasana belajar yang sedemikian rupa, sehingga siswa aktif bertanya maupun mengemukakan pendapat, Inovatif dimaksudkan agar guru menciptakan suasana belajar yang berbeda dari sebelumnya dengan perangkat media modern, termasuk teknologi-teknologi pendidikan terkini membuat pembaharuan dalam pembelajaran, Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan suasana belajar yang beragam, sehingga siswa tidak merasa jenuh, namun penuh variasi, informasi baru, dan suasana belajar yang segar. Efektif dimaksudkan agar guru menciptakan suasana sedemikian rupa, sehingga pembelajaran berjalan secara maksimal dengan memanfaatkan sumber belajar yang minimal, Menyenangkan dimaksudkan agar guru menciptakan suasana belajar sedemikian rupa, sehingga siswa senang mengikuti proses pembelajaran, termasuk senang pada gurunya (Suyadi, 2013: 161- 162).

Dari pengertian di atas bahwa suasana pembelajaran seharusnya menyenangkan karena suasana menyenangkan dapat memusatkan perhatian siswa secara penuh saat mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa aktif didalam mengikuti pembelajaran, disamping itu peran guru sangat berpengaruh terhadap pembelajaran,

guru berperan menjadi agen perubahan yang membawa kemajuan pendidikan. Fungsi dan peran guru harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, guru bukan hanya sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pengarah akan tetapi guru mampu melihat dan mengembangkan potensi yang ada didalam diri siswa. Guru secara aktif membantu siswa mengenali potensi yang ada didalam diri siswa dan membantu mengembangkan. Guru harus inovatif dan kreatif agar suasana menyenangkan dan pembelajaran berjalan secara efektif. Sehingga tercapai tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab.

Dari pengertian tersebut bahwa Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan siswa. Dalam pendidikan terjadi proses pembelajaran, dimana pembelajaran tersebut ada beberapa kendala salah satunya kesulitan belajar yang dialami siswa. Berdasarkan wawancara terhadap guru kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Srebean diperoleh informasi berupa siswa yang mengalami kesulitan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS merupakan pelajaran yang memiliki cangkupan materi yang luas dan berkembang sesuai dengan perubahan zaman. Pembelajaran IPS belum ideal karena materi yang luas dan guru terlalu mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif. Strategi yang digunakan guru belum bervariasi, guru mengajar secara konvensional, dan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS perlu adanya perbaikan. Maka dikenalkan strategi *Word Square* dan strategi *Everyone Is A Teacher Here* agar siswa bisa berpartisipasi aktif dan mendapatkan hasil yang baik. Untuk melihat perbedaan pencapaian hasil belajar siswa

pada muatan IPS kelas III MIM Srebegan dengan cara membandingkan kedua strategi tersebut. Pemilihan strategi *Word Square* karena strategi ini berorientasi pada keaktifan siswa dalam pembelajaran, strategi ini juga memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban (Kurniasih, 2015: 97). Sedangkan Strategi *everyone is a teacher here* ini sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan individual, dengan strategi ini siswa yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif (Zaini, 2007:63). Maka diajukan penelitian yang berjudul “Studi Komparasi Strategi *Word Square* dengan *Everyone Is A Teacher Here* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas III MIM Srebegan Tahun Pelajaran 2015/2016”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru terlalu mendominasi didalam proses pembelajaran.
2. Materi IPS yang luas.
3. Pembelajaran masih konvensional, guru menggunakan metode ceramah.
4. Siswa kurang berpartisipasi secara aktif didalam mengikuti pembelajaran.
5. Guru belum menggunakan strategi yang efektif didalam mengajarkan mata pelajaran IPS.

## **C. Pembatasan Masalah**

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

1. Strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengemas materi jenis-jenis pekerjaan pada pelajaran IPS yaitu Strategi *Word Square* dan *Everyone Is A Teacher Here* terhadap hasil belajar IPS Kelas III MIM Srebegan.
2. Pengamatan dan penelitian ini terbatas pada bidang studi IPS kelas III MIM Srebegan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar siswa dari penggunaan strategi *Word Square* dengan *Everyone Is A Teacher Here* didalam pembelajaran IPS kelas III MIM Srebegan tahun 2015/2016?
2. Manakah yang lebih besar pengaruhnya antara strategi *Word Square* dengan *Everyone Is A Teacher Here* terhadap hasil belajar IPS Kelas III MIM Srebegan tahun 2015/2016?

#### **E. Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah dikemukakan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa dalam penggunaan strategi *Word Square* dengan *Everyone Is A Teacher Here* didalam pembelajaran IPS kelas III MIM Srebegan tahun 2015/2016.
2. Mendeskripsikan pengaruh mana yang lebih besar dalam penggunaan strategi *Word Square* dengan *Everyone Is A Teacher Here* terhadap hasil belajar IPS Kelas III MIM Srebegan tahun 2015/2016.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah sumbangan ilmu pengetahuan dan mendukung teori tentang strategi pembelajaran *Word Square* dan *Everyone Is A Teacher Here* pada pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan strategi *Word Square* dengan *Everyone Is A Teacher Here* pada pelajaran IPS.
- 2) Menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar IPS.
- 3) Menumbuhkan partisipasi aktif siswa saat pembelajaran IPS.

b. Bagi guru

- 1) Meningkatkan pemahaman guru tentang strategi *Word Square* dan *Everyone Is A Teacher Here*.
- 2) Sebagai acuan guru memilih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengajar mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan pada sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam penggunaan strategi pembelajaran pada pelajaran IPS.

d. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh ilmu pengetahuan dari praktik penelitian secara langsung dan dapat menambah ilmu pengetahuan yang didapat dari teori-teori yang ada didalam kepustakaan.