

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran guru mempunyai peranan penting dalam menentukan kualitas siswa. Sehingga guru dituntut untuk profesional artinya memiliki kemampuan mengajar, mendidik, dan melatih. Maka seorang guru harus mampu memilih, merancang, menyajikan dan mengevaluasi materi pelajaran serta dapat membimbing dan mengarahkan siswa dengan baik. Selain itu guru dalam menyampaikan pembelajaran harus aktif, kreatif dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu penampilan guru harus menarik perhatian siswa. Bagi siswa sekolah dasar untuk mendapat daya tangkap dan daya serap yang baik dan optimal masih memerlukan adanya benda-benda konkrit, misalnya, media atau alat peraga yang dapat digunakan untuk penerapan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Belajar menurut Sumiati (2006:38) pada hakekatnya adalah sebuah proses di mana siswa terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka memiliki kemampuan atau perilaku yang tidak dimiliki sebelumnya. Dari pengertian tersebut, paling tidak ada dua unsur utama dalam belajar yang saling berkaitan. *Pertama*, adanya aktivitas yang memungkinkan siswa memiliki kemampuan atau perilaku baru. *Kedua*, adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan keterlibatan siswa, bagaimana sebuah aktivitas belajar dapat berlangsung efektif dan memberikan manfaat bagi para siswa? Menurut

Sumiati (2006:43), sebuah aktifitas belajar di tingkat pendidikan dasar seperti SD dan MI, akan bermanfaat jika aktivitas-aktivitas itu banyak melibatkan para siswa melalui kegiatan langsung. Melalui aktivitas langsung yang melibatkan siswa, seorang guru sebenarnya berusaha memberi pengalaman kepada siswa dan bukan hanya memindahkan (transfer) pengetahuan.

Sedangkan dalam mata pelajaran IPS sulit menemukan benda-benda konkrit yang dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap materi IPS. Hal ini menyebabkan siswa merasa kesulitan mengikuti materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga hasil yang diperoleh kadang-kadang jauh menyimpang dari harapan artinya keberhasilan pembelajaran belum tercapai. Hal tersebut sering dialami guru terutama pada pembelajaran yang tidak menggunakan media dan strategi pembelajaran yang relevan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Dengan demikian media dan strategi pembelajaran yang relevan merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran.

Dalam kondisi inilah masalah sering timbul, dimana pemahaman sulit diperoleh karena begitu banyak konsep yang harus dikuasai siswa. Pengalaman penulis dalam melaksanakan pembelajaran IPS ketika tidak menggunakan media dan strategi pembelajaran yang sesuai, pembelajaran tidak berhasil. Terbukti dari 12 siswa kelas V SD Negeri 03 Gantiwarno dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 63 hanya 6 siswa yang mencapai nilai tuntas. Berarti tingkat ketuntasan belajar anak hanya 50%, sedangkan ketuntasan yang diharapkan mencapai 85%.

Dalam pembelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga masyarakat yang menghargai nilai-nilai sosial, bertanggung jawab,

mencintai lingkungan alam, dan menjadi warga dunia yang cinta damai. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dan diajarkan kepada siswa sejak dari Sekolah Dasar, namun penulis dalam memberikan mata pelajaran IPS banyak menemukan permasalahan atau kendala. Permasalahan tersebut adalah :

Kenyataannya keaktifan belajar siswa dan hasil belajar mata pelajaran IPS masih rendah, harapan peneliti dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013 .

Sementara itu mata pelajaran IPS sering menjadi mata pelajaran yang tidak disukai siswa karena membosankan. Apabila hal tersebut dibiarkan terus menerus siswa akan semakin tertinggal jauh dan semakin tidak tertarik untuk mengikutinya. Kendala inilah yang harus diatasi, agar pembelajaran mata pelajaran IPS dapat menjadi pelajaran yang menyenangkan, yang kehadirannya selalu dinanti-nantikan oleh para siswa. Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, guru peneliti menerapkan strategi pembelajaran aktif secara individual.

Keaktifan belajar siswa dapat diciptakan dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan yang telah dirancang dengan matang oleh guru. Salah satu contoh strategi pembelajaran aktif yang bisa menumbuhkan keaktifan belajar seluruh siswa adalah *Everyone Is A Teacher Here Strategy*. Dengan strategi ini, siswa yang selama ini tidak mau terlibat aktif dalam pembelajaran (diam/pasif) akan ikut serta pada gilirannya dia harus memberikan

gagasannya dalam pembelajaran aktif, hal ini sesuai dalam Mulyadi SK (2011 : 128).

Setelah penelitian berakhir dengan menggunakan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher*, diharapkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS meningkat dengan demikian bisa membawa dampak pada peningkatan hasil belajarnya. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting karena dengan keaktifan siswa maka hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan dilaksanakan strategi pembelajaran *Everyone is A Teacher* ini, siswa diharapkan dapat memanfaatkan waktu pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher* diterapkan pada pembelajaran IPS dengan harapan dapat mengaktifkan pembelajaran siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013.

Berdasarkan uraian di atas maka diajukan judul PTK **“Peningkatan Keaktifan Belajar IPS dengan Penerapan Strategi *Everyone Is A Teacher* pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012 / 2013 “**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Metode ceramah masih mendominasi pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar .
2. Keaktifan belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013 masih rendah.
3. Keaktifan belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013 masih rendah, akibatnya hasil belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013 juga rendah.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, agar permasalahan dan pembahasan masalah lebih terarah dan jelas, penulis perlu membatasi pada strategi pembelajaran, proses pembelajaran dan hasil pembelajaran.

Adapun pembatasan masalah tersebut adalah :

1. keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS
2. hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013.
3. strategi pembelajaran yang digunakan untuk kelas eksperimen dibatasi pada strategi pembelajaran *Everyone is A Teacher*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

Apakah strategi pembelajaran *Everyone is A Teacher* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013 ?

E. Tujuan Perbaikan

Penelitian ini mempunyai dua tujuan yaitu :

1. Tujuan umum

Untuk memperbanyak wawasan guru dalam pengembangan atau inovasi pembelajaran.

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS melalui strategi pembelajaran *Everyone is A Teacher* bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013 .

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dengan menggunakan strategi pembelajaran *Everyone is A Teacher* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, maupun sekolah.

1. Manfaat bagi siswa

- a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013 .
 - b. Meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013 .
 - c. Meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas V Sekolah Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013 .
2. Manfaat bagi guru
- a. Melalui strategi pembelajaran *Everyone is A Teacher* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013.
 - b. Melalui strategi pembelajaran *Everyone is A Teacher* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013.
 - c. Melalui strategi *pembelajaran Everyone is A Teacher* dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Gantiwarno kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2012 / 2013 .

3. Manfaat bagi sekolah

Menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan mutu pendidikan.