

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Interaksi tersebut sebagai tanda berjalannya suatu proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator.

Seorang guru berperan sebagai fasilitator, yaitu berusaha semaksimal mungkin untuk memfasilitasi semua kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran yang terjadi adalah *student centered* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian guru dituntut untuk menguasai konsep-konsep pembelajaran inovatif yang kemudian mampu menerapkan secara nyata dalam pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Namun kenyataannya masih banyak ditemukan praktek pembelajaran yang bersifat *teacher centered* atau pembelajaran yang berpusat pada guru.

Pada umumnya pembelajaran di SD masih belum memperoleh hasil yang maksimal, hal ini disebabkan guru masih cenderung menggunakan strategi pembelajaran yang konvensional serta materi pembelajaran tidak sepenuhnya dapat dipahami oleh siswa.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga tidak lepas dari kecenderungan proses pembelajaran *teacher centered*. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai oleh guru. Apalagi pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang penuh dengan materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang menyeluruh terhadap materi yang disampaikan.

Siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS sebagai pelajaran yang tidak menarik, membosankan dan bersifat hafalan. Hal ini disebabkan cakupan materi yang sangat kompleks mencakup geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, hukum, politik dan budaya. Namun meskipun kebanyakan orang menganggap mata pelajaran IPS sangat membosankan itu tidak berarti bahwa mata pelajaran IPS harus diabaikan dan ditinggalkan, akan tetapi siswa juga harus dapat menguasai dan memahami materi IPS seperti halnya membaca, menulis, dan berhitung. Mata pelajaran IPS harus dipelajari sebagai sarana dan bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat kondisi tersebut, maka seorang guru dituntut untuk dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tercipta kondisi belajar yang interaktif, efektif, efisien dan menyenangkan. Untuk menarik keterlibatan siswa dalam pembelajaran, maka guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang aktif dan inovatif.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 17 November 2012 terhadap siswa kelas IV SD Negeri 3 Putat dapat diketahui bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah. Banyak siswa yang pasif terutama dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan diskusi kelompok. Hal tersebut terjadi karena guru tidak membiasakan siswa belajar secara aktif. Guru di kelas masih berperan sebagai pusat pembelajar dan siswa hanya dibiarkan duduk, dengar, catat dan hafal (DDCH). Hal ini merujuk pada penggunaan strategi dalam kegiatan pembelajaran. Guru belum menggunakan strategi yang tepat untuk melibatkan siswa secara langsung, sehingga anak terbiasa untuk diam, takut menjawab pertanyaan, tidak berani bertanya dan tidak aktif dalam diskusi kelompok.

Menurut peneliti untuk meningkatkan keaktifan siswa dapat dilakukan dengan menerapkan strategi pembelajaran *bermain jawaban*. Strategi *bermain jawaban* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk menciptakan keaktifan siswa karena strategi pembelajaran *bermain jawaban* merupakan sebuah permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir.

Ada berbagai macam strategi pembelajaran. Setiap strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Melalui penerapan strategi pembelajaran *bermain jawaban* diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran tidak

didominasi oleh guru dan terciptalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student centered*.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian mengenai “Penerapan Strategi Pembelajaran *Bermain Jawaban* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Putat”. Sesuai dengan permasalahan di kelas IV SD Negeri 3 Putat, strategi pembelajaran *bermain jawaban* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien terarah dan dapat dikaji lebih mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 3 Putat.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 3 Putat.

C. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka masalah penelitian tindakan kelas ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *bermain jawaban* untuk meningkatkan keaktifan belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Putat?

2. Apakah dengan menggunakan strategi pembelajaran *bermain jawaban* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Putat?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *bermain jawaban* untuk meningkatkan keaktifan belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Putat.
2. Meningkatkan keaktifan belajar IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *bermain jawaban*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Bermanfaat sebagai kontribusi teori dalam pembelajaran IPS serta sebagai kerangka kerja yang bermanfaat bagi peningkatan kemampuan dan keterampilan guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada saat pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Memberikan masukan agar dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS dengan strategi pembelajaran *bermain jawaban*.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman siswa serta keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan pada akhirnya peningkatan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai pengalaman menulis karya ilmiah dan melaksanakan penelitian dalam pembelajaran IPS sehingga dapat menambah cakrawala pengetahuan, khususnya penelitian untuk sejauh mana peningkatan keaktifan belajar IPS setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *bermain jawaban*.