

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sejauh ini masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan merupakan perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber pengetahuan (*teacher centered*), ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar, yang berakibat kurangnya pengalaman belajar siswa selama proses kegiatan belajar mengajar, pembelajaran menjadi sesuatu yang bersifat monoton sehingga cenderung monoton yaitu kapur dan tutur (*chalk and talk*).

Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah, kita tidak bisa lagi mempertahankan paradigma lama tersebut. Pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan beberapa pokok pikiran. Menurut pendapat Piaget (dalam Lie 2002 : 5), "Pengetahuan ditemukan, dibentuk dan dikembangkan oleh siswa. Guru menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut".

Keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa. Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV SDN Gelur untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Standar kompetensi dan kompetensi dasar

IPS kelas IV memang sarat akan materi, di samping cakupannya yang luas sehingga membuat siswa merasa jenuh untuk belajar lebih aktif. Hal ini terlihat berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan selama menjadi guru di SDN Gelur pada siswa kelas IV. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75. Dari 11 siswa hanya 27% (3 siswa) yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 73% (8 siswa), belum memenuhi KKM.

Rendahnya motivasi dan hasil belajar IPS di kelas IV SDN GelurKec. Sukolilo Kab.Pati, dimungkinkan juga karena guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif serta dalam mendesain skenario pembelajaran yang belum disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kondisi siswa sehingga memungkinkan siswa kurang aktif dan kreatif.

Adanya kecenderungan guru tetap menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, yang mengakibatkan pembelajaran tampak kering dan membosankan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi guru. Siswa sebagai obyek bukan subyek bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Kenyataan selama ini kegiatan pembelajaran mengajar masih didominasi guru yaitu kegiatan satu arah dimana penugasan informasi dari guru ke siswa dan hanya dilaksanakan dan berlangsung di sekolah, sehingga hasil yang dicapai tiga siswa hanya mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum-hukum, teori hanya pada tingkat ingatan. Bertumpu pada kenyataan tersebut untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif siswa baik secara

individual dan kelompok terhadap proses pembelajaran IPS maka masalah ini harus dicari pemecahannya dengan menggunakan strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan materi yang diajarkan, kiranya salah satu alternatif untuk pemecahan yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran *Picture and Picture*.

Strategi *Picture and Picture* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Dalam operasionalnya gambar-gambar dipasangkan satu sama lain atau bisa jadi di urutkan menjadi urutan yang logis. Model Pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar.

Dengan strategi pembelajaran *Picture and Picture* diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar agar hasil belajar IPS mengalami peningkatan. Penerapan strategi pembelajaran *Picture and Picture*, merupakan tindakan alternatif yang kiranya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pula. Oleh karena itu penulis mengambil judul “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Strategi *Picture and Picture* pada Siswa Kelas IV SDN GelurKec. Sukolilo Kab.Pati Tahun Pelajaran 2013/ 2014”.

B. Pembatasan Masalah

Diperlukan adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini agar terhindar dari perbedaan pemikiran. Pembatasan masalah tersebut dapat disebutkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS di kelas IV SDN Gelur Semester I tahun pelajaran 2013/2014.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah *Picture and Picture*.
3. Aspek yang akan ditingkatkan adalah motivasi dan hasil belajar IPS.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah melalui penerapan strategi pembelajaran *Picture and Picture* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Gelur pada tahun pelajaran 2013/2014?
2. Apakah melalui penerapan strategi pembelajaran *Picture and Picture* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Gelur pada tahun pelajaran 2013/2014?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *picture and picture* pada siswa kelas IV SDN Gelur Kec. Sukolilo Kab. Pati Tahun Pelajaran 2013/2014.

2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *picture and picture* pada siswa kelas IV SDN Gelur Kec. Sukolilo Kab.Pati Tahun Pelajaran 2013/ 2014.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Siswa

- a) Dapat memperbaiki atau meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *Picture and picture* pada siswa kelas IV Semester I SDN Gelur Kec.Sukolilo Kab.Pati Tahun Pelajaran 2013/ 2014.
- b) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Bagi Guru

- a) Dapat memberikan tambahan referensi pengetahuan dan pengalaman bagi para guru utamanya dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya perbaikan pembelajaran.
- b) Dapat memberikan motivasi bagi para guru untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya melakukan perbaikan pembelajaran.
- c) Dapat dijadikan dasar atau rujukan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang lebih lanjut sebagai upaya melakukan perbaikan pembelajaran.

3. Manfaat Bagi Sekolah

- a) Dapat memberikan sumbangsih bagi sekolah dalam rangka peningkatan prestasi dan mutu lulusan.
- b) Dapat memotivasi pimpinan sekolah untuk memfasilitasi pelaksanaan penelitian kelas bagi para guru sebagai upaya untuk melakukan perbaikan pembelajaran.