

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Mutu pendidikan atau kualitas pendidikan yang diwakili oleh hasil belajar siswa tidak dapat dilepaskan dari faktor-faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor eksternal dan faktor internal (Soekamto, 1992). Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam siswa yang meliputi kemampuan, perhatian, motivasi, sikap dan kepribadian siswa. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa, yang meliputi strategi mengajar, alat evaluasi, lingkungan belajar, dan media pengajaran.

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, hasil belajar merupakan ukuran terhadap peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam periode tertentu yang dapat diukur menggunakan instrumen yang relevan. Hasil belajar yang didapat melalui evaluasi dinyatakan dalam bentuk angka maupun huruf sebagai cerminan potensi siswa tersebut setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam dunia formal seperti sekolah, hasil belajar siswa dianggap sebagai gambaran dari kecerdasan siswa tersebut.

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan tersebut, Pemerintah berusaha melakukan perbaikan-perbaikan agar mutu pendidikan meningkat, diantaranya perbaikan kurikulum, sumber daya manusia, sarana, prasarana dan sebagainya. Perbaikan-perbaikan tersebut tidak ada artinya tanpa dukungan dari guru, dimana guru dituntut untuk menguasai dan berinovasi baik dalam strategi pembelajaran sampai dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat.

Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar tetapi berfungsi sebagai pendidik yang bertugas menjadi fasilitator, motivator, administrator, evaluator, dan inovator.

Guru sebagai fasilitator bertugas memberikan berbagai kemudahan kepada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah menerima dan memahami materi ajar. Guru sebagai motivator bertugas untuk membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik senang mengikuti pembelajaran. Guru sebagai administrator bertugas mengatur proses pembelajaran sehingga berjalan dengan efektif dan efisien dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada akhir proses pembelajaran guru sebagai evaluator bertugas mengadakan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Pada point terakhir guru sebagai inovator bertugas untuk selalu melakukan pembaharuan dalam proses pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Keahlian guru dalam memilih dan menerapkan suatu strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan dalam keberhasilan mencapai tujuan. Pemilihan strategi dan metode pembelajaran yang akan digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi/bahan ajar, media, waktu, situasi, kondisi, fasilitas yang tersedia.

Pada sekolah dasar, ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu dari beberapa mata pelajaran yang diajarkan. “IPS merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik” (Samlawi,

1999:2). Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan bidang pengetahuan yang digali dari kehidupan praktis sehari-hari dimasyarakat. Masyarakat merupakan sumber serta objek kajian materi pendidikan IPS, yaitu berpijak pada kenyataan hidup yang nyata. Pada hakekatnya siswa sekolah dasar merupakan bagian dari masyarakat dan sebagai anggota masyarakat sejak dini, anak sudah dilatih untuk belajar bagaimana cara berhubungan dengan sesama anggota keluarga, mengetahui aturan-aturan yang berlaku dalam keluarga, sehingga memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara, diharapkan melalui mata pelajaran IPS di sekolah dasar para siswa dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah sosial di lingkungannya.

Konsep dan hasil yang diharapkan dari mata pelajaran IPS tersebut dapat dicapai jika segala aspek kebutuhan pembelajaran saling mendukung, namun hal ini bertolakbelakang dengan kenyataan yang dirasakan. Aspek yang bertolakbelakang tersebut diantaranya hasil observasi awal menunjukkan bahwa terjadi kurang efektifnya pembelajaran IPS, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 067775 Medan sebagai berikut :

Tabel 1.1
Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa kelas V
SDN 067775 Medan

KELAS	TAHUN AJARAN 2013/2014		TAHUN AJARAN 2014/2015	KKM
	Semester I	Semester II	Semester I	
V-A	60	62	61	65
V-B	62	61	61	65

Pada tahun ajaran 2013/2014 nilai hasil belajar siswa untuk semester I kelas V-A adalah 60 dan kelas V-B adalah 62, sedangkan untuk semester II kelas V-A adalah 62 dan kelas V-B adalah 61, selanjutnya untuk tahun ajaran 2014/2015 nilai hasil belajar siswa untuk semester I kelas V-A adalah 61 dan kelas V-B adalah 61. Nilai ini masih dianggap rendah, karena nilai hasil belajar siswa tersebut masih dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65.

Siswa selama ini menganggap IPS sebagai suatu mata pelajaran yang monoton, kurang menyenangkan, terlalu banyak hafalan, kurang variatif, permasalahan tersebut diperparah dengan waktu pembelajaran yang relatif lama yaitu dalam satu minggu siswa belajar mata pelajaran IPS 2 jam pelajaran dengan durasi 2x35 menit untuk setiap pertemuan. Siswa cenderung merasa bosan, jenuh dan kurang termotivasi karena menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang luas.

Faktor lainnya yang mempengaruhi adalah penyampaian materi oleh guru IPS yang monoton dengan metode ceramah. Sanjaya (2008 : 147) mengungkapkan bahwa guru belum merasa puas manakala dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang hanya memberikan pengetahuan saja tanpa memperhatikan karakteristik siswa dan respon siswa terhadap pelajaran yang diajarkan sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan. Guru seharusnya mempunyai cara-cara baru yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat merupakan cara guru menyesuaikan strategi pembelajaran dengan lingkungan pendidikan sehingga nantinya diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Ketidaktepatan guru dalam menggunakan suatu strategi pembelajaran dapat

menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan monoton yang mengakibatkan siswa acuh terhadap pelajaran. Menurut hasil wawancara dengan 5 siswa menunjukkan bahwa tiga diantaranya mengaku kesulitan memahami beberapa materi dalam pembelajaran IPS. Ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang berbicara serta adanya beberapa anak yang kurang berkonsentrasi dengan materi yang diajarkan.

Guru selain harus memahami sepenuhnya materi yang diajarkan, juga dituntut untuk dapat mengenal dan memahami karakteristik siswa. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Karakteristik anak usia sekolah dasar menurut Sumantri dan Sukmadinata dalam Wardani (2012), yaitu: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Karakteristik yang pertama yaitu senang bermain. Siswa-siswa sekolah dasar terutama yang masih berada di kelas-kelas rendah pada umumnya masih suka bermain. Oleh karena itu, guru sekolah dasar dituntut untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang bermuatan permainan, lebih-lebih untuk siswa kelas rendah.

Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak. Siswa sekolah dasar berbeda dengan orang dewasa yang bisa duduk dan diam mendengarkan ceramah selama berjam-jam. Mereka sangat aktif bergerak dan hanya bisa duduk dengan

tenang sekitar 30 menit saja. Oleh karena itu, guru harusnya merancang model pembelajaran yang menyebabkan anak aktif bergerak atau berpindah.

Karakteristik yang ketiga adalah senang bekerja dalam kelompok. Oleh karena itu, guru perlu membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 5 siswa untuk menyelesaikan tugas secara berkelompok. Dengan bergaul dalam kelompoknya, siswa dapat belajar bersosialisasi, belajar bagaimana bekerja dalam kelompok, belajar setia kawan dan belajar mematuhi aturan-aturan dalam kelompok.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang terakhir adalah senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Piaget seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Mereka berusaha menghubungkan konsep-konsep yang sebelumnya telah dikuasai dengan konsep-konsep yang baru dipelajari. Suatu konsep juga akan cepat dikuasai anak apabila mereka dilibatkan langsung melalui praktik dari apa yang diajarkan guru. Oleh sebab itu, guru seharusnya merancang model pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran.

Karakteristik siswa tersebut diantaranya gaya belajar, Gaya belajar atau *learning style* adalah suatu karakteristik kognitif, afektif dan perilaku psikomotoris, sebagai indikator yang bertindak yang relatif stabil untuk pembelajar merasa saling berhubungan dan bereaksi terhadap lingkungan belajar (NASSP dalam Ardhana dan Willis, 1989 : 4). Gaya belajar menurut Oxford (2001:359) dimana gaya belajar didefinisikan sebagai pendekatan yang digunakan peserta didik dalam belajar bahasa baru atau mempelajari berbagai mata pelajaran,

Sedangkan menurut Drummond (1998:186) mendefinisikan gaya belajar sebagai, “*an individual’s preferred mode and desired conditions of learning.*” artinya, gaya belajar dianggap sebagai cara belajar atau kondisi belajar yang disukai oleh pembelajar.

Fleming dan Mills (1992) dalam Slamento (2003) menyatakan kategori gaya belajar (*Learning Style*) VARK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) tersebut sebagai berikut :

1. ***Visual (V)***, yaitu gaya belajar yang menggambarkan informasi dalam bentuk peta, diagram, grafik, flow chart dan simbol visual seperti panah, lingkaran, hirarki dan materi lain yang digunakan instruktur untuk mempresentasikan hal-hal yang dapat disampaikan dalam kata-kata. Hal ini mencakup juga desain, pola, bentuk dan format lain yang digunakan untuk menandai dan menyampaikan informasi.
2. ***Aural atau Auditory Learning (A)***, yaitu modalitas ini menggambarkan preferensi terhadap informasi yang didengar atau diucapkan. Siswa dengan modalitas ini belajar secara maksimal dari ceramah, tutorial, tape diskusi kelompok, bicara dan membicarakan materi. Hal ini mencakup berbicara dengan suara keras atau bicara kepada diri sendiri.
3. ***Kinesthetic atau Tactile Learner (K)***, yaitu gaya belajar yang mengarah pada pengalaman dan latihan (simulasi atau nyata, meskipun pengalaman tersebut melibatkan modalitas lain. Hal ini mencakup demonstrasi, simulasi, video dan film dari pelajaran yang sesuai aslinya, sama halnya dengan studi kasus, latihan dan aplikasi.

Selama ini guru di SDN 067775 Medan tidak memperhatikan gaya belajar siswa dalam merancang program pembelajarannya, guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah saja dari tahun ke tahun tanpa melibatkan siswa dengan melihat karakteristik siswa melalui gaya belajar, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan fenomena permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengupayakan pengembangan strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menarik sehingga nantinya diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa serta hasil belajar siswa.

Strategi pembelajaran mencari pasangan dan kekuatan dua kepala merupakan strategi pembelajaran yang lebih berorientasi kepada peserta didik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas secara bebas namun terarah untuk memahami materi pembelajaran secara mudah. Dengan menerapkan strategi yang berbeda dari biasanya, diharapkan terjadi perubahan yang positif dalam proses dan hasil pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS), sehingga pada akhirnya penerapan strategi ini diharapkan meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini dengan mencoba menerapkan suatu strategi pembelajaran yang selama ini belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan di SDN 067775 Medan. Strategi pembelajaran aktif mencari pasangan dan kekuatan dua kepala (*make a match and the power of two*) merupakan strategi pembelajaran yang sejak awal proses pembelajarannya telah mengaktifkan siswa secara keseluruhan untuk terlibat dalam kegiatan mencari dan menemukan materi pembelajaran.

Metode pembelajaran aktif dengan metode *Make a Match and The Power of Two* menurut Silberman (2011: 167) bahwa dalam penerapannya guru kelas

menyiapkan dua kartu yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Dalam satu kelas nanti ada yang mendapatkan kartu jawaban dan kartu pertanyaan. Untuk siswa yang memperoleh kartu pertanyaan harus mencari kartu jawaban yang sesuai dengan yang dibawa oleh siswa lain, begitu juga sebaliknya. Sehingga disini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dikelas.

Dengan strategi ini penulis memprediksikan bahwa proses pembelajaran akan berlangsung secara menyenangkan, seluruh siswa terlibat secara aktif dan akan memberikan hasil yang lebih baik dari biasanya.

Suasana belajar lebih berorientasi kepada siswa, suasana belajar lebih menyenangkan karena siswa aktif melakukan tindakan, mereka saling berlomba untuk secepatnya menemukan pasangan masing-masing dan untuk selanjutnya mendiskusikan jawabannya. Dengan demikian mereka dapat mengembangkan potensi, kecerdasan dan sikap serta lebih memahami dan mengingat materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Untuk membuktikan hipotesis peneliti tentang peningkatan proses dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS melalui strategi pembelajaran yang beragam, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul "PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA DI KELAS V SDN 067775 MEDAN".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar IPS siswa?
2. Apakah strategi pembelajaran selama ini kurang diminati siswa?
3. Bagaimana gaya belajar siswa kelas V SDN 067775 Medan?
4. Apakah penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa?
5. Apakah penggunaan gaya belajar yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah ini dilakukan agar penelitian ini terfokus sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun batasan masalah pada strategi pembelajaran adalah strategi pembelajaran kekuatan dua kepala dan serta strategi pembelajaran mencari pasangan. Pada gaya belajar, peneliti membatasi masalah pada gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestik. Sedangkan pada hasil belajar, peneliti membatasi pada hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 067775 Medan dengan materi perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Penelitian agar mendapatkan arah yang tepat, perlu dilakukan rumusan masalah yang akan diteliti. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran mencari pasangan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala?
2. Apakah hasil belajar IPS siswa yang memiliki gaya belajar auditori lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya belajar kinestik?
3. Apakah ada interaksi antara teknik pembelajaran dengan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada umumnya bertujuan untuk menjawab rumusan masalah. dengan demikian tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis :

1. Pengaruh strategi pembelajaran mencari pasangan dan kekuatan dua kepala terhadap hasil belajar
2. Pengaruh gaya belajar auditori dan kinestik terhadap hasil belajar IPS siswa.
3. Interaksi antara strategi pembelajaran dengan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa.

F. Manfaat Penelitian.

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, antara lain :

A. Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu, terutama mengenai pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar.

2. Sumbangan pemikiran kepada guru khususnya guru mata pelajaran IPS dalam memahami dinamika dan karakteristik siswa khususnya gaya belajar.
3. Memperkaya khasanah tulisan yang berhubungan tema penelitian.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan (*reference*) untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai masalah yang berhubungan dengan tema penelitian ini.

B. Manfaat Praktis

1. Memberikan masukan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka memilih teknik pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki siswa.
2. Sebagai bahan perbandingan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, apabila menerapkan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala dan mencari pasangan pada mata pelajaran IPS.