

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Secara sederhana belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan untuk mencapai tujuan. Siswa adalah pihak yang menjadi fokus sebagai pelaku belajar, sedangkan guru adalah pihak yang menjadi fokus untuk menciptakan situasi hingga terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seorang siswa sebagai subjek yang menerima materi pelajaran. Sedangkan pembelajaran merujuk pada kegiatan yang dilakukan guru untuk terciptanya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan lingkungan belajar. Belajar yang dilakukan oleh siswa bukan hanya menghafal, bukan pula hanya mengingat, belajar adalah sebuah proses yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri seseorang.

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Oleh karenanya dalam pembelajaran IPS sebaiknya mendorong kreativitas siswa dalam belajar. Sebab keterlibatan siswa dalam

kegiatan belajar mengajar, dapat mengaktifkan pemikirannya sehingga siswa terhindari dari perasaan jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran IPS.

Perubahan perilaku sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan dan lain-lain yang melibatkan semua aspek siswa. Dengan demikian belajar merupakan proses aktivitas, menuntut aktivitas siswa, belajar menuntut pencapaian tujuan melalui berbagai pengalaman.

Inti dari keberhasilan siswa dalam belajar diwujudkan dari hasil belajar siswa. Dengan demikian proses pembelajaran harus bertitik tolak pada upaya guru untuk mengembangkan dan menciptakan serta mengatur situasi yang memungkinkan siswa melakukan proses belajar, sehingga bisa merubah perilaku dalam proses pengajaran. Sehingga peran guru menjadi amat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran.

Untuk mendapatkan hasil belajar IPS yang optimal kebutuhan akan belajar harus dapat dipenuhi sebab kegiatan ini akan memberikan kepuasan tersendiri bagi si pembelajar. Singkatnya seorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar, apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar dan perilaku yang berubah karena belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi. Motivasi belajar merupakan pendorong yang menggerakkan siswa untuk bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar.

Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, di antaranya peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, pengadaan buku dan alat pelajaran, pengadaan dan perbaikan sarana dan prasarana pendidikan dan

peningkatan mutu manajemen sekolah. Namun kenyataannya, hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS masih rendah.

Selain itu berdasarkan fakta yang ada, pembelajaran IPS khususnya pada materi pokok peta di kelas IV kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kalupun ada guru yang melakukan pengembangan pembelajaran namun hasil belajar siswa belum menunjukkan perkembangan yang berarti. Kondisi ini tentunya tidak akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran peta.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri No. 023908 Binjai, menjelaskan bahwa banyak sekali permasalahan yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajarannya khususnya pada materi pokok peta di antaranya kurang terampilnya guru dalam penggunaan alat peraga berupa peta pada saat pembelajaran. Adapun bentuk metode pembelajaran yang digunakan guru umumnya menyuruh siswa untuk maju ke depan dan menunjukkan peta yang dibacakan oleh guru. Bagi siswa yang berhasil menunjukkan posisi nama provinsi yang tepat akan diberikan penilaian sedangkan bagi siswa salah akan diberi hukuman atau dibimbing siswa yang mengetahui. Sedangkan penggunaan metode dengan menggunakan media puzzle itu sangat jarang dilakukan bahkan sejauh ini belum pernah dilakukan. Ada beberapa alasan yang menguatkan guru jarang melakukan media puzzle yaitu 1. guru buta menggunakan puzzle karena kebanyakan tidak mengetahui metode puzzle dalam implementasinya. 2.

Penggunaan alat peraga berupa puzzle dapat menyita waktu, tenaga dan biaya yang dikeluarkan juga besar.

Selain itu, motivasi siswa terhadap pelajaran IPS juga sangat rendah. Kebanyakan dinatara siswa menganggap mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan karena siswa dituntut untuk menghafal suatu pengertian atau peristiwa atau mencatatnya ke dalam buku catatan sedangkan penilaian postes terhadap keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran jarang sekali dilakukan walaupun dilangsungkan itu hanya dilakukan pada waktu sub sumatif atau menjelang ujian saja.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS secara klasikal mencapai 53,21 % atau masih berada dalam kategori belum tuntas ($53,21 < 65$). Itu artinya masih terdapat 46,79% siswa yang belum tuntas dalam IPS.

Memperhatikan permasalahan di atas, maka sudah seyakinya pengajaran IPS dijadikan sebagai bentuk pembelajaran inovatif dan kreatif. Proses hendaknya diarahkan pada aktivitas belajar siswa, mengaktifkan kegiatan berfikir dan bukan beroritesi pada kegiatan guru. Hal ini akan mendorong keinginan siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran pada siswa berlangsung secara aktif, efektif, kreatif, menarik dan menyenangkan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mengaktifkan siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok serta disertai dengan media. Metode diskusi merupakan metode pembelajaran yang mengedepankan kerja sama antara masing-masing siswa dalam pemecahan masalah. Tiap-tiap siswa akan bekerja sama

dalam kelompok dan secara bersama-sama memecahkan semua persoalan yang dihadapinya sehingga diperoleh pengetahuan dalam belajar. Sedangkan media puzzle yang dimaksud adalah alat atau perantara yang digunakan guru untuk menyapaikan materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan metode diskusi disertai media puzzle dinilai efektif karena melalui kegiatan dan media yang dipersiapkan siswa dapat berbagi informasi, meningkatkan kemampuan berfikir siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini senada dengan yang dikemukakan Hamalik (dalam Arsyad, 2008:15) menyatakan pemakaian media disertai dengan kegiatan diskusi dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Demikian halnya dengan penggunaan metode diskusi disertai media puzzle dinilai sangat sesuai dalam pembelajaran IPS khususnya pada mata pelajaran peta. Hal ini disebabkan karena metode diskusi dan media puzzle dapat membantu siswa dalam memperjelas pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu proses pembelajaran yang diberikan diupayakan untuk dapat mengembangkan aktifitas belajar siswa, sehingga anak tidak hanya diajar dengan menggunakan hafalan saja tetapi mereka dapat belajar berbagi informasi, saling berkerja sama dan saling bermain.

Penggunaan metode diskusi disertai media puzzle dapat menuntut peran aktif siswa dalam permainan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Cara yang dilakukan adalah menutup peta dan menyesuaikan dengan potongan-potongan yang telah dibuat dan diletakkan pada

sebuah peta sehingga potongan-potongan yang tadinya belum tersusun menjadi sebuah peta yang utuh. Hal ini dilakukan dengan maksud agar merangsang siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam pengembangan pengetahuannya tentang peta.

Dengan demikian maka dapat dikatakan penggunaan metode diskusi disertai media puzzle dapat menarik minat siswa karena cara ini dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan diskusi sebaiknya disertai permainan *Puzzle* yang di dalamnya terdapat teka-teki berupa gambar yang dibuat sedemikian rupa agar dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Dengan Menggunakan Metode Diskusi Disertai Media Puzzle Pada Materi Pokok Peta dan Komponennya di kelas IV SD Negeri No. 023908 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung siswa lebih banyak datang, duduk, diam dan mendengarkan guru sedangkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa kurang diperhatikan guru.
2. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran khususnya media puzzle untuk pelajaran peta di sekolah.

3. Kurangnya keterampilan guru untuk mempergunakan media puzzle pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Bentuk pembelajaran yang dilaksanakan guru umumnya hanya meminta siswa mencatat dan menghafal materi pelajaran yang disampaikan.
4. Metode mengajar guru masih monoton.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan dalam penelitian ini adalah "Meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode diskusi disertai media puzzle pada materi pokok peta dan komponennya di kelas IV SD Negeri No. 023908 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah penggunaan metode diskusi disertai media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada materi pokok peta dan komponennya di kelas IV SD Negeri No. 023908 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013?".

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah :” Untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode diskusi disertai media puzzle pada materi pokok peta dan komponennya di kelas IV SD Negeri No. 023908 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013”.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

Secara praktis dapat digunakan dalam membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran IPS materi pokok Peta dan Komponennya.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mengajarnya khususnya menggunakan media puzzle dengan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi bagi sekolah untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru khususnya pada materi pokok peta.

4. Bagi peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan peneliti tentang penggunaan media puzzle dan penerapannya dalam pembelajaran IPS khususnya materi pokok peta