

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan utama dalam kehidupan manusia, karena tanpa pendidikan manusia tidak dapat mengembangkan diri untuk mencapai tujuan hidupnya. Menurut Munandar (1996:6) pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan. Pendidikan membantu agar proses itu berlangsung dan berhasil guna. Menurut Redja (2001:62) definisi pendidikan secara luas adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan hidup yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang.

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Pendidikan IPS dapat memberikan kontribusi yang cukup besar dalam mengatasi masalah sosial, sebab pendidikan IPS memiliki fungsi dan peran dalam

meningkatkan sumber daya manusia untuk memperoleh bekal pengetahuan tentang harkat dan martabat manusia sebagai makhluk sosial, keterampilan menerapkan pengetahuan tersebut dan mampu bersikap berdasarkan nilai dan norma sehingga mampu hidup bermasyarakat.

Kondisi ideal yang diharapkan dari hasil pembelajaran IPS di persekolahan dianggap belum sesuai dengan harapan, bahkan beberapa temuan penelitian dan pengamatan para ahli pendidikan memperkuat kesimpulan bahwa pendidikan IPS di Indonesia belum maksimal karena perwujudan nilai-nilai sosial yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS masih belum begitu nampak aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Keterampilan sosial para siswa lulusan masih memprihatinkan, terbukti dengan partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan semakin menyusut (Syaodih, 2008:2).

Secara fakta meskipun tujuan pembelajaran sudah ditetapkan dengan tegas dan jelas, namun pelaksanaan pembelajaran sering menemui kegagalan. Hal ini terjadi di SD Negeri 064987 dan SD Negeri 060925 Medan, bahwa hasil belajar siswa relatif rendah termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Data yang diperoleh dari kantor Tata Usaha SD Negeri 064987 dan SD Negeri 060925 Medan, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata UAS siswa untuk mata pelajaran IPS masih relatif rendah, seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel-1.1 Hasil UAS Ilmu Pengetahuan Sosial SD Negeri 064987 Medan

No.	Nama Sekolah	Tahun/Nilai		
		2008/2009	2009/2010	2010/2011
1	SD Negeri 060987	64,3	63,7	68,0
2	SD Negeri 060925	60,5	65,3	63,5

Sumber Data : Kantor Tata Usaha SD Negeri 064987 dan SD Negeri 060925 Medan

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran di kedua SD tersebut kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, dan kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran seperti ini siswa hanya menerima informasi (pengetahuan) dari apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa kurang diberdayakan. Dengan kata lain siswa memperoleh pengetahuan karena “diberitahukan” oleh gurunya dan bukan karena “menemukan sendiri” oleh siswa secara langsung. Kegiatan belajar yang dilakukan berorientasi pada target penguasaan materi, sehingga hanya berhasil dalam kompetisi ingatan jangka pendek saja, namun gagal dalam membekali siswa dengan ilmu dan pengetahuan jangka panjang. Pembelajaran seperti ini akan mengakibatkan siswa menjadi kurang mampu memahami apa makna belajar, apa manfaatnya, dan bagaimana cara untuk mencapainya. Pada akhirnya siswa merasa kesulitan dalam memecahkan persoalan-persoalannya sendiri karena tidak memiliki bekal pengalaman, ilmu dan pengetahuan yang memadai. Strategi pembelajaran seperti inilah yang sering terjadi di kelas-kelas sekolah kita.

Sebagai pengelola pembelajaran, seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar yang dinamis dan kondusif. Sebagai evaluator, guru diharapkan mampu mengevaluasi sejumlah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan serta memantau sampai dimana penguasaan materi yang telah disajikan. Idealnya dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru harus dapat melatih siswa untuk bertanya, mengamati, menyelidiki, membaca, mencari, dan menemukan jawaban atas pertanyaan baik yang diajukan oleh guru maupun yang mereka ajukan sendiri.

Pernyataan ini mengandung makna bahwa guru bukan hanya bertugas memberikan sejumlah informasi di depan kelas. Seorang guru berkewajiban merencanakan dan melakukan segala hal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian akan tercapai kondisi sinergis yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kualitas pembelajaran IPS akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Tingkat keterlibatan siswa serta interaksi yang terjadi dalam pembelajaran untuk menciptakan tujuan yang telah diprogramkan tergantung kepada guru, apakah mampu merancang dan mengembangkan suatu sistem instruksional yang baik (Dimiyanti dan Mudjiono, 1999). Guru yang professional akan selalu berusaha merancang serta menerapkan berbagai alternative pendekatan dan pengelolaan kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di SD Negeri 064987 dan SD Negeri 060925 Medan, dapat disimpulkan bahwa sebahagian besar guru kesulitan dalam menemukan cara dalam mengubah asumsi sebahagian besar siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan karena banyak menghafal dan banyak mengingat. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS di SD Negeri 064987 dan SD Negeri 060925 Medan selama ini cenderung menggunakan model ceramah diselingi dengan tanya jawab, diskusi dan penugasan. Meskipun model ini memiliki keunggulan untuk beberapa materi pembahasan pada mata pelajaran IPS, tetapi dengan model ini yang diterapkan secara terus menerus untuk semua materi pelajaran yang disampaikan menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar dan kurang tertarik dengan materi pelajaran yang disampaikan, model ini

juga diasumsikan tidak dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi pada diri siswa, termasuk kemampuan dalam berpikir, bersikap, dan bertindak di tengah-tengah lingkungan masyarakat.

Berdasarkan data yang diperoleh di SD Negeri 064987 dan SD Negeri 060925 Medan, terlihat bahwa terdapat kesenjangan antara harapan yang harus dicapai dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Untuk mengatasi kesenjangan tersebut perlu diidentifikasi faktor penyebab kesenjangan yang terjadi. Salah satu penyebab terjadinya kesenjangan ini adalah kurang variatifnya model pembelajaran yang digunakan dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan siswa maupun guru pada saat pembelajaran berlangsung. Suasana belajar di dalam kelas monoton dan tidak mengaktifkan siswa akibat model pembelajaran yang diberikan guru kurang bervariasi tanpa menggunakan media yang dapat membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran yang disampaikan. Padahal pendidikan IPS perlu diberikan dengan lebih hidup kepada peserta didik. Siswa tak cukup dijejali kesibukan kognitif, menghafal pengetahuan lewat fakta-fakta yang sudah mati di masa lalu, sebagaimana banyak terjadi selama ini (Kompas,2005)

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan studi pendahuluan di SD Negeri 064987 dan SD Negeri 060925 Medan yang dilakukan peneliti, maka timbul beberapa pertanyaan yang dapat diidentifikasi sebagai permasalahan diantaranya :

Bagaimanakah cara penyampaian materi pelajaran IPS yang paling baik? Bagaimanakah urutan kegiatan pembelajaran yang lebih tepat untuk membantu proses belajar siswa dalam pembelajaran? Apa model pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS? Apakah tujuan pembelajaran yang berbeda membutuhkan model pembelajaran yang berbeda pula? Apakah perbedaan karakteristik siswa mempengaruhi hasil belajar siswa? Apakah interaksi sosial siswa mempengaruhi hasil belajar IPS? Apakah dalam pembelajaran IPS perlu diadakan pengelompokan berdasarkan interaksi sosial siswa? Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif menggunakan media IT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa? Bagaimanakah sebaiknya model pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran IPS sehingga siswa merasa tidak bosan dan dapat pula lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran? Model pembelajaran yang bagaimanakah yang sebaiknya dipakai untuk interaksi sosial siswa yang berbeda? Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa? Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif menggunakan media IT? Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki interaksi sosial bertipe kooperatif dengan siswa yang memiliki interaksi sosial bertipe kompetitif? Apakah terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran kooperatif menggunakan media IT dan interaksi sosial dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa?

1.3 Pembatasan Masalah

Hasil belajar siswa dipengaruhi banyak faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal, penelitian yang mencakup keseluruhan faktor tersebut merupakan faktor yang rumit, menuntut keahlian, waktu dan dana. Mengingat luasnya masalah yang menjadi penyebab terhadap hasil belajar siswa, penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup lokasi penelitian, subjek penelitian, waktu penelitian, dan variabel. Oleh karena itu, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada masalah yang berhubungan dengan hasil belajar IPS yang diraih siswa SD Negeri 064987 dan SD Negeri 060925 Medan yang meliputi :

1. Hasil belajar IPS merupakan kemampuan siswa dalam menguasai materi mata pelajaran IPS yang dibatasi dalam ranah kognitif menurut taksonomi Bloom (1986:20), yang dibatasi pada aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Hasil belajar ini diperoleh dari tes hasil belajar IPS dengan materi keragaman kenampakan dan pembagian wilayah waktu di Indonesia yang diberikan setelah perlakuan selesai dilaksanakan. Pembelajaran yang diberikan meliputi standard kompetensi pada konsep pembelajaran IPS yaitu Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Buddha dan Islam, keragaman ketampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia, dengan kompetensi dasar Mengenal keragaman ketampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya.

2. Model pembelajaran yang digunakan dibedakan menjadi dua macam, yaitu: model pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan media IT dan model pembelajaran kooperatif jigsaw tanpa menggunakan media.
3. Media IT yang digunakan dalam penelitian ini adalah komputer dan LCD
4. Karakteristik belajar siswa dibatasi hanya pada interaksi sosial. Interaksi sosial siswa dibedakan atas interaksi sosial bertipe kooperatif dan interaksi sosial bertipe kompetitif.
5. Materi pelajaran IPS didasarkan pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) SD, untuk mata pelajaran IPS yang dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 064987 dan SD Negeri 060925 Medan pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012 pada pembahasan konsep IPS dengan materi keragaman kenampakan dan pembagian wilayah waktu di Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan Media IT lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw tanpa menggunakan media?
2. Apakah hasil belajar IPS siswa yang memiliki interaksi sosial bertipe kooperatif lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki interaksi sosial bertipe kompetitif ?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan interaksi sosial terhadap hasil belajar IPS siswa ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media IT dan interaksi sosial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan media IT dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw tanpa menggunakan media
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa yang memiliki interaksi sosial bertipe kooperatif dengan siswa yang memiliki interaksi sosial bertipe kompetitif.
3. Mengetahui interaksi antara model pembelajaran kooperatif berbantuan media IT dengan interaksi sosial terhadap hasil belajar IPS siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pengambil kebijakan dalam mengambil keputusan di SD Negeri 064987 dan SD Negeri 060925 Medan, khususnya yang berkaitan dengan penyusunan kegiatan belajar mengajar berdasarkan model pembelajaran, media pembelajaran dan karakteristik siswa. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran dan interaksi sosial sebagai salah satu karakteristik siswa.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai : (1) bahan masukan bagi guru, khususnya pada mata pelajaran IPS sebagai salah satu model alternative dalam menyampaikan materi pelajaran. (2) memberikan gambaran bagi guru, khususnya bagi guru IPS tentang efektifitas dan efisiensi aplikasi pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan media IT dan model pembelajaran kooperatif jigsaw tanpa menggunakan media berdasarkan karakteristik interaksi sosial kooperatif dan kompetitif siswa.

