

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran yang bermutu dapat dilaksanakan dalam berbagai pendekatan. Pendekatan pembelajaran yang diyakini efektif dan efisien saat ini adalah pendekatan pembelajaran aktif. Saefudin, Asis dan Ika Berdiati (2015: 33) mengemukakan bahwa pembelajaran aktif adalah pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa. Siswa distimulasi untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias dan motivasi tinggi untuk membangun kerjasama. Tujuannya adalah agar siswa mampu secara aktif memperoleh pengalaman belajar, mengembangkan kemampuan berpikir, menganalisis, menilai, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan yang terdapat pada UU No. 20 Tahun 2003.

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada penelitian ini peneliti ingin meningkatkan sikap kerjasama dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa di Sekolah

Dasar. Zubaedi (2011: 289) menyatakan salah satu tujuan pembelajaran IPS di SD adalah memiliki kemampuan berkomunikasi, berkompetisi, bekerjasama, dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala lokal, nasional, maupun internasional. Tujuan pembelajaran IPS itu sendiri terdiri dari tiga aspek yaitu: (1) pengembangan keterampilan inkuiri dan berpikir kritis (2) pengembangan sikap dan nilai, dan (3) pemahaman pengetahuan.

Salah satu tujuan pembelajaran IPS adalah memiliki kemampuan bekerjasama. Kerjasama merupakan satu nilai karakter yang penting bagi siswa. Belajar dengan kerjasama memungkinkan siswa untuk mendengarkan suara anggota kelompok lain. Siswa dapat belajar kerjasama melalui toleransi dan perasaan saling mengasihi. Siswa dapat saling bertukar pengalaman agar cara pandangnya lebih berkembang. Pada saat observasi peneliti menemukan bahwa kerjasama siswa masih rendah. Menurut Tedjasaputra (2005: 88) kerjasama memiliki indikator seperti membina dan mempertahankan hubungan dengan teman-temannya, belajar mengendalikan diri, mau berbagi dengan teman, serta menghadapi masalah secara bersama, namun pembelajaran IPS siswa kelas IV MIM Tambakan Ajibarang dalam pembelajaran siswa belum menunjukkan sikap-sikap kerjasama yang harusnya ada dalam indikator, seperti masih terlihat perilaku siswa sulit untuk menerima teman dalam kelompok, masih terjadi saling mengejek dan membedakan teman, masih terlihat siswa yang tidak menerima pendapat dari siswa lain. Hal tersebut juga telah dikonfirmasi oleh guru kelas setelah peneliti berdiskusi tentang masalah yang ditemukan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di MIM Tambakan Ajibarang, pada saat pembelajaran berlangsung beberapa siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kurang memperhatikan guru pada saat mengajar, kurang dalam membaca buku pelajaran, dan kurang melakukan tanya jawab dengan guru. Guru menjelaskan bahwa permasalahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu: kurangnya konsentrasi saat pembelajaran, kurangnya motivasi belajar saat pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan siswa berbicara sendiri ketika guru mengajar.

Permasalahan ini berpengaruh pada prestasi belajar IPS yang masih belum sesuai yang diharapkan. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang diterapkan di MIM Tambakan Ajibarang adalah 71. Berikut ini adalah hasil nilai ulangan harian pada pelajaran IPS di kelas IV disajikan pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Data Hasil Nilai Ulangan Harian IPS

Tahun	Jumlah Nilai	Rata – Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas KKM
2016/2017	1426	50,9	77	20	4

Tabel 1.1 di atas merupakan nilai hasil ulangan harian IPS kelas IV MIM Tambakan Ajibarang, yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih kurang maksimal. Hal ini dibuktikan dengan sedikitnya siswa yang mendapatkan nilai ulangan harian di atas KKM, dari 28 siswa hanya 4 siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Hasil wawancara dengan guru kelas IV menyatakan bahwa faktor penyebab sedikitnya siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM ialah siswa kurang memahami konsep pembelajaran IPS, siswa kurang memperhatikan dan kurang konsentrasi dalam belajar.

Guru dan peneliti sepakat melakukan upaya agar pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan yang diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa saat mengikuti proses pembelajaran. *Treasure hunt* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang memiliki unsur kerjasama yang sangat tinggi. Metode ini memungkinkan guru untuk melaksanakan permainan edukatif yang menyenangkan. Penggunaan metode permainan *treasure hunt* akan menuntut keaktifan siswa melalui kerjasama dalam kelompok ataupun secara individu. Setiap siswa dalam permainan ini berperan penting dalam kelompoknya untuk menemukan *clue* yang nantinya mengarahkan siswa pada harta karun. Siswa harus menemukan *clue* tersebut, untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan perkembangan teknologi, produksi, dan komunikasi. Metode permainan *treasure hunt* ini, dapat meningkatkan aspek pengetahuan siswa dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran aktif menurut Hamzah Uno dan Nurdin Mohamad (2011: 76) bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang aktif maka siswa harus belajar dari pengalamannya, sehingga dapat memecahkan masalah yang diperoleh.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengkaji melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi Melalui Metode Permainan Treasure Hunt di Kelas IV MIM Tambakan Ajibarang”.

B. Rumusan Masalah

Uraian dari latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Apakah penerapan metode permainan *treasure hunt* pada materi Perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi dapat meningkatkan sikap kerjasama siswa kelas IV MIM Tambakan Ajibarang?
2. Apakah penerapan metode permainan *treasure hunt* pada materi Perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV MIM Tambakan Ajibarang?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mempunyai dua tujuan yang ingin dicapai, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum merupakan tujuan bagi kalangan Sekolah Dasar, sedangkan tujuan khusus merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh subyek penelitian, yaitu siswa kelas IV MIM Tambakan Ajibarang.

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian kelas ini adalah untuk meningkatkan kualitas belajar siswa kelas IV MIM Tambakan Ajibarang.

2. Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan sikap kerjasama siswa kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi melalui penerapan metode permainan *treasure hunt*.

- b. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi melalui penerapan metode permainan *treasure hunt*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap banyak pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran IPS terutama pada peningkatan sikap kerjasama dan prestasi belajar siswa dengan penerapan metode permainan *treasure hunt*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode permainan *treasure hunt*.
- 2) Meningkatkan ketrampilan guru dalam menggunakan berbagai metode mengajar.

- b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode permainan *treasure hunt*.

- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan guru.
 - 3) Dapat menumbuhkan sikap kerjasama yang baik antar siswa, karena dalam pembelajaran metode permainan *treasure hunt* keberhasilan individu merupakan tanggung jawab kelompok.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Sebagai bahan pertimbangan terhadap upaya dalam meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti
- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.
 - 2) Sebagai wahana untuk latihan dan studi banding antara teori yang di dapat dari bangku kuliah dengan praktik yang sebenarnya diterapkan dalam dunia pendidikan sehingga nantinya dapat dijadikan bekal dalam memasuki dunia kerja.