

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa di Sekolah Dasar (SD). Secara umum tujuan pelajaran IPS di SD adalah untuk mendidik, mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan agar kelak siswa sebagai anggota masyarakat yang aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan, baik di masyarakatnya, negara, maupun dunia. Proses pembelajaran IPS hendaknya menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, terutama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan kejadian-kejadian aktual untuk mendukung atau memperkuat pembelajaran IPS yang sudah ada. Sebagai sebuah pelajaran wajib, IPS diberikan sebanyak 2 x seminggu dengan jumlah jam pertemuan 2 x 35 menit. Cakupan materi IPS di kelas IV cukup luas meliputi materi peta dan komponen peta, kenampakan alam dan keragaman sosial budaya, sikap kepahlawanan dan patriotisme, kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam, pentingnya koperasi bagi kesejahteraan masyarakat, perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi, masalah sosial di lingkungan setempat. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran IPS saat ini adalah kurikulum KTSP.

Sebagai sebuah mata pelajaran wajib, IPS mengandung informasi yang cukup banyak, sehingga membutuhkan kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami materi dengan baik. Di samping itu mata pelajaran IPS juga mata pelajaran yang mempelajari teknologi, kelemahan dan keunggulan dari

teknologi tersebut yang ada di masyarakat pada masa lalu dan masa modern dimana siswa masih kesulitan membedakan mana termasuk teknologi dan tingkah laku sosial masa lalu dan masa modern. Kondisi ini dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam belajar IPS secara umum.

Permasalahan terkait rendahnya rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPS juga terjadi di SD Negeri 1 Sokawera, berdasarkan observasi terhadap guru kelas IVA SD Negeri 1 Sokawera ditemukan bahwa penggunaan media masih belum maksimal dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan media sederhana yaitu buku bacaan dan LKS. Media yang kurang bervariasi akan menimbulkan dampak yang kurang baik pada diri siswa, sehingga siswa menjadi kurang antusias, kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan tujuan pembelajaran kurang tercapai secara maksimal sehingga mengakibatkan rasa ingin tahu siswa yang rendah. pembelajaran mata pelajaran IPS. Rasa ingin tahu dalam pembelajaran IPS itu siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, tanya jawab dengan guru, dan membaca buku bacaan yang terkait dengan pelajaran. Rasa ingin tahu yang dimiliki oleh masing-masing siswa terhadap proses pembelajaran berbeda-beda. Ada siswa yang aktif dan antusias, ada juga yang sebaliknya. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, rasa ingin tahu siswa kelas IVA tergolong masih kurang dalam mata pelajaran IPS. Hal tersebut terlihat saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran, tidak

memperhatikan guru pada saat mengajar, tidak membaca buku bacaan yang terkait dengan pembelajaran, dan jarang yang melakukan tanya jawab dengan guru.

Hasil observasi di kelas IVA SD Negeri 1 Sokawera juga menunjukkan bahwa dalam mata pelajaran IPS masih kurang optimal dikarenakan ketersediaan media yang masih terbatas dan dalam pelaksanaan pembelajaran guru kurang memperhatikan metode apa yang akan digunakan untuk menyampaikan materi, sehingga siswa dalam kegiatan pembelajaran hanya pasif dan sulit dalam menerima materi yang disampaikan, sehingga mempengaruhi prestasi belajar IPS siswa. Ditunjukkan pada perolehan rata-rata nilai ulangan harian semester 1 yang tergolong masih kurang memenuhi kriteria yang diharapkan yaitu 61. Padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS adalah 65.

Mengetahui permasalahan di atas guru bersama peneliti selanjutnya melakukan refleksi untuk mengidentifikasi faktor yang menyebabkan timbulnya masalah tersebut. Hasil refleksi terhadap pembelajaran selama ini menunjukan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh penggunaan media yang kurang maksimal sehingga rasa ingin tahu siswa rendah dan penggunaan model pembelajaran kurang bervariasi. Peneliti dan guru menyadari bahawa perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran, sehingga rasa ingin tahu dan prestasi belajar dapat lebih meningkat. Guru dan peneliti sepakat model pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPS meningkat. Peneliti dan guru memutuskan untuk

menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart* dalam penelitian tindakan kelas. Pemilihan model *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri maupun bekerjasama dengan siswa untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPS siswa. Pemilihan media *flipchart* dalam penelitian ini dikarenakan media yang mudah dibuat, dalam media tersebut sudah ada ringkasan pembelajaran dan gambar yang akan mempermudah siswa dalam menulis ringkasan materi pelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPS siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart* pada mata pelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas IVA SD Negeri 1 Sokawera ?
2. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart* pada mata pelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IVA SD Negeri 1 Sokawera ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas IVA SD Negeri 1 Sokawera pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart*.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IVA SD Negeri 1 Sokawera pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini *Think Pair Share* nantinya diharapkan dapat memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu:

1. Manfaat teoritis

Mengembangkan pemikiran baru tentang upaya meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart*.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart* siswa dapat meningkatkan prestasi belajar dan rasa ingin tahu siswa.
- b. Sebagai referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran IPS.

- c. Masukan bagi guru untuk memperoleh informasi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantu media *Flipchart* untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPS siswa.
- d. Siswa akan lebih aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang menarik serta membantu meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa.
- e. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang berlangsung di sekolah.

