

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh siswa. Proses pembelajaran IPS di SD hendaknya dilakukan secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang demikian dapat menjadikan sebuah tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat secara langsung baik fisik, mental maupun sosialnya dalam aktivitas/proses pembelajaran akan dapat membuat kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, sehingga akan dapat mempengaruhi keluaran (*output*) yang baik.

Berikut beberapa prinsip yang harus dipedomani dalam pembelajaran IPS, sehingga pembelajaran IPS memberikan hasil yang maksimal menurut Stahl dalam Susanto (2014:37-38) yaitu:

1. Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*). Pembelajaran lebih ditekankan pada pengembangan ide-ide yang penting dalam memahami, mengapresiasi, dan menerapkannya dalam kehidupan.
2. Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang terintegrasi (*integrative*). Pembelajaran IPS dalam penyampaian topik dilakukan melalui upaya mengintegrasikan dalam hal : a) lintas ruang dan waktu; b) pengetahuan, keterampilan, keyakinan, nilai dan sikap untuk dilaksanakan, c) teknologi secara efektif, d) lintas kurikulum.

3. Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang menantang (*challenging*). Siswa diharapkan mencapai tujuan pembelajaran secara individu dan kelompok melalui aktivitas berpikir siswa yang menantang.
4. Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang aktif. Pembelajaran IPS yang aktif menghasilkan adanya kemampuan berpikir reflektif dan membuat keputusan selama pembelajaran.

Berdasarkan fakta yang ditemukan melalui sebuah pengamatan yakni terdapat beberapa ketidaksesuaian antara teori yang telah dikemukakan mengenai penyampaian pembelajaran IPS yang baik dengan kondisi nyata yang terdapat di dalam kelas. Ketidaksesuaian yang terjadi diantaranya yaitu guru belum dapat membuat pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang menantang (*challenging*), hal ini ditunjukkan dengan belum diterapkannya suatu kondisi yang dapat membuat siswa mampu berpikir kritis. Guru lebih berperan sebagai penyaji informasi dari buku, dan setelah materi tersampaikan guru memberikan soal-soal untuk dapat dijawab oleh siswa. Jarang sekali guru mengajak siswa untuk berpikir secara kritis dalam sebuah diskusi. Hal ini merupakan salah satu yang dapat mempengaruhi pemikiran siswa terhadap kesan pembelajaran IPS yang kurang menantang dan biasa-biasa saja.

Pembelajaran IPS yang baik hendaknya menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang bermakna yaitu menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu mengkonstruksikan suatu konsep dengan konsep atau pengetahuan awal yang telah dimiliki oleh siswa. Guru dalam hal ini belum menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, yang

ditunjukkan dengan masih diterapkannya teknik menghafal pada siswa dalam setiap materi yang disampaikan. Proses pembelajaran belum menggunakan multistrategi dan multimedia sehingga siswa belum diberikan kesempatan untuk dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan hanya berperan sebagai penerima informasi dengan mengandalkan indera auditif dan visual saja. Hal ini juga kurang sesuai dengan proses pembelajaran IPS yang aktif yakni guru belum melakukan penekanan terhadap pengembangan sikap dan nilai untuk siswa sebagai individu sosial.

Hasil pengamatan tersebut diperkuat dengan pengakuan dari guru yang mengatakan bahwa dalam menyampaikan pembelajaran IPS yang baik bukanlah suatu hal yang mudah. Guru mengalami beberapa kendala diantaranya karakteristik belajar siswa yang berbeda, yakni terdapat beberapa siswa yang sangat sulit menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan teknik menghafal, terutama siswa laki-laki yang mudah lupa jika belajar dengan cara menghafal saja. Teknik menghafal akan dapat menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran yang akan menyulitkan siswa untuk dapat mengembangkan wawasannya. Pola pikir siswa tentang mata pelajaran IPS yang banyak menerapkan teknik hafalan, menjadi salah satu faktor yang membuat siswa mengesampingkan urgensi dari mata pelajaran IPS itu sendiri yakni ditunjukkan dengan ketidakmauan siswa dalam belajar tekun.

Kendala selanjutnya yaitu belum menggunakannya multistrategi dan multimedia yang dapat membuat pembelajaran aktif dan menyenangkan. Hal ini dipicu oleh faktor usia guru yang akan sangat berpengaruh terhadap

penggunaan dan pengembangan strategi maupun media pembelajaran yang bervariasi. Guru mengatakan bahwa dalam membuat siswa berpikir kritis dalam sebuah diskusi bukan merupakan suatu hal yang mudah. Hal ini dipicu oleh ketidakmauan siswa dalam mengemukakan pendapatnya, karena seringkali ketika pendapat itu salah maka teman-teman yang lain akan mengejek, selain itu siswa seringkali kurang dapat menghargai penjelasan yang disampaikan oleh guru yaitu dengan berbicara sendiri dan tidak memperhatikan. Hal ini yang membuat materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat terserap dengan baik oleh siswa. Berdasarkan kondisi nyata dan kendala yang dialami oleh guru berdampak pada ketercapaian prestasi belajar yang rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perolehan nilai ulangan harian pada mapel IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia yang hanya mencapai prosentase ketuntasan 24% dan nilai ulangan tengah semester (UTS) hanya mencapai 28%.

Karakteristik-karakteristik siswa tersebut menunjukkan ketidaksesuaian dengan indikator sikap menghargai prestasi yang dikemukakan oleh Daryanto dan Darmiatun (2013:148) yaitu a). rajin belajar untuk berprestasi tinggi, b). menghargai kerja keras guru, kepala sekolah dan personalia lain, c). menghargai upaya orangtua untuk mengembangkan berbagai potensi dirinya melalui pendidikan dan kegiatan lain. Ketidaksesuaian indikator sikap menghargai prestasi dengan karakteristik siswa, perlu dilakukan adanya upaya untuk perbaikan sikap menjadi lebih baik dari sebelumnya dan diharapkan

akan dapat berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya.

Peningkatan yang diharapkan pada sikap menghargai prestasi dan prestasi belajar harus melalui sebuah proses pembelajaran yang baik dan benar. Berdasarkan kendala yang dialami oleh guru, karakteristik siswa, temuan-temuan yang terdapat di dalam kelas, dan berdasarkan kesepakatan dengan guru kelas, perbaikan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan salah satu upaya yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *think-pair-share* berbantuan media permainan *smart monopoly* pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Model pembelajaran ini dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Ciri khas pada model ini yaitu menekankan siswa untuk dapat berpikir (*think*) aktif, berpasangan (*pair*) untuk mendiskusikan apa yang telah mereka terima, lalu *sharing* atau membagikan hasil diskusi dengan pasangannya untuk dibagikan kepada teman satu kelas. Pengertian ini sama dengan pendapat Majid (2013:191) yang mengemukakan bahwa model memberi waktu lebih banyak kepada siswa untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS dapat didukung dengan penerapan media permainan *smart monopoly*. Media permainan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa yaitu belajar sambil bermain yang diharapkan dapat menimbulkan suasana menyenangkan bagi siswa dalam belajar. Bermain akan dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya fantasi anak, sehingga akan mendorong anak aktif dalam belajar.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* (TPS) berbantuan media permainan *smart monopoly* dapat meningkatkan sikap menghargai prestasi siswa kelas V SD N Karangkemiri?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* (TPS) berbantuan media permainan *smart monopoly* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD N Karangkemiri?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *think-pair-share* (TPS) berbantuan media permainan *smart monopoly* dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan sikap menghargai prestasi dan prestasi belajar siswa pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD Negeri Karangkemiri.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan sikap menghargai prestasi pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia melalui penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe TPS berbantuan media *smart monopoly* di kelas V SD Negeri Karangkemiri.

- b. Meningkatkan prestasi belajar pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan media *smart monopoly* di kelas V SD Negeri Karangkemiri.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tindakan kelas ini diantaranya, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

- a. Memberikan inovasi pembelajaran tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media permainan *smart monopoly* dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan sikap menghargai prestasi dan prestasi belajar siswa dalam materi persiapan kemerdekaan Indonesia.
- b. Dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa kelas V SD Negeri Karangkemiri
Menguasai dan memahami materi IPS tentang persiapan kemerdekaan Indonesia, serta mendapatkan output yang baik berupa perbaikan sikap menghargai prestasi dan prestasi belajar.
- b. Bagi Guru kelas V SD Negeri Karangkemiri
Meningkatkan profesionalitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas, meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai model, media, dan alat peraga dalam

pembelajaran, serta dapat mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam mengajarkan pembelajaran IPS khususnya untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengetahuan yang inovatif dalam hal mengelola kelas, serta dapat merangsang daya kreativitas peneliti dalam menyusun strategi pembelajaran di kelas.

