

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar pada setiap individu dan suatu keharusan yang ada pada diri manusia semenjak lahir karena tidak mempunyai apa-apa dan tidak mengetahui apa pun. Pendidikan juga merupakan hak pada setiap manusia guna untuk dapat mengembangkan potensi diri dan kemampuan berpikir. Dengan adanya pendidikan manusia memiliki suatu kemampuan untuk dapat membentuk perilaku menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensi yang terdapat pada diri manusia, baik cara berpikir, sosial, dan nilai moral serta dapat menjalankan kehidupan sesuai dengan apa yang telah diharapkan. Pendidikan diperoleh pada awal jenjang pendidikan dasar di Indonesia yaitu sekolah dasar, di sekolah dasar peserta didik akan dibentuk karakter untuk menjadi seperti apa dimasa mendatang. Perkembangan pendidikan dasar di Indonesia masih banyak yang perlu dibenahi karena masalah-masalah yang muncul terutama cara belajar di sekolah dasar.

Belajar di Sekolah Dasar (SD) merupakan sebuah usaha yang dapat dilakukan oleh setiap orang guna untuk membentuk kepribadian yang lebih baik dan kualitas berpikir setiap orang menjadi lebih kreatif. Menurut Prof.Dr.Oemar Hamalik (2012:3),“ Belajar adalah Merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni *mengalami*. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.

Mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2016, Ilmu pengetahuan sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis, serta menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 01 Saibi Samukop Kecamatan Siberut Tengah Kabupaten Kepulauan Mentawai pada tanggal 6 April 2019, terlihat bahwa pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 01 Saibi Samukop Kecamatan Siberut Tengah Kabupaten Kepulauan Mentawai terkait dengan aktivitas belajar siswa tampak rendah. Proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh guru dengan mengutamakan metode ceramah, dan mencatat, kegiatan siswa sebagian besar hanya duduk, mendengarkan dan memperhatikan yang disampaikan oleh guru, sesekali mengadakan diskusi, sehingga sedikit peluang untuk siswa bertanya. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terdapat 6 orang siswa yang sibuk dengan teman sebangkunya dan sebagian siswa melakukan kegiatan lain sewaktu guru menjelaskan materi, dan ada pula yang izin keluar masuk. Selain itu, aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat masih rendah, peneliti melihat hanya 4 dari 17 siswa (23,5%) yang sering mengajukan

pertanyaan dan mengemukakan pendapat, sedangkan siswa lain lebih banyak diam. Ketika disuruh membuat rangkuman, peneliti melihat hanya 7 dari beberapa siswa (41,2%) yang mengerjakannya. Dengan demikian suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga membuat siswa menjadi pasif. Hal ini terjadi ketidaktahuan siswa dengan tujuan pembelajaran serta kurang tertarik dengan apa yang disampaikan guru di depan kelas.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Jemina, guru kelas IV SD Negeri 01 Saibi Samukop Kecamatan Siberut Tengah Kabupaten Kepulauan Mentawai pada tanggal 6 April 2019, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa masih rendah yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada pembelajaran IPS yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Untuk lebih jelasnya data nilai rata-rata dan pencapaian ketuntasan siswa pada ulangan harian semester II pada mata pelajaran IPS tahun ajaran 2018/2019 dilihat pada tabel I.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian IPS Semester II Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Saibi Samukop Siberut Tengah Kabupaten Kepulauan Mentawai Tahun Ajaran 2018/2019

Jumlah Peserta Didik	Nilai IPS				Pencapaian KKM
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Nilai \geq 75	Nilai $<$ 75
17 Orang	80	55	70	4 Orang (23,5%)	13 Orang (76,5%)

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa nilai ulangan harian semester II siswa kelas IV SD Negeri 01 saibi samukop masih rendah, di bawah KKM yang diterapkan yaitu 75. Selain itu dapat dilihat dari tabel siswa yang tidak tuntas lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa yang tuntas. Dari 17 siswa terdapat 4

orang siswa yang tuntas dengan persentase 23,5%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 orang siswa dengan persentase 76,5%. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan kurangnya pemahaman siswa tentang materi pelajaran IPS yang dipelajari, rendahnya motivasi belajar IPS, kurangnya kerja sama antara siswa sehingga pembelajaran tidak menyenangkan dan membosankan. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas siswa rendah dalam kegiatan mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan membuat rangkuman. Permasalahan yang dialami oleh siswa menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Selanjutnya guru juga mengatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, siswa hanya menunggu penjelasan guru tanpa berusaha sendiri serta berdiskusi dengan temannya dalam mempelajari materi yang diberikan guru. Pada proses pembelajaran berlangsung guru masih mendominasi dengan menggunakan metode ceramah, sehingga ide-ide siswa kurang dapat berkembang, kesempatan bekerja sama kurang terjadi. Pada saat guru menerangkan siswa banyak yang tidak memperhatikan dan melakukan kegiatan lain.

Selama ini biasanya dalam proses pelaksanaan pembelajaran (termasuk pembelajaran IPS) guru cenderung menggunakan ceramah karena dipandang lebih efektif. Siswa lebih banyak mendengarkan, terlihat kegiatan yang dilakukan guru di muka kelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, seseorang guru hendaknya mampu untuk memilih metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Apalagi mengingat bahwa guru memegang peranan penting untuk melakukan perubahan. Menurut Sudjana (2010:8), “Metode pembelajaran adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan”. Metode pembelajaran mengandung unsur prosedur yang disusun secara teratur dan logis serta dituangkan dalam suatu rencana kegiatan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, unsur-unsur metode pembelajaran mencakup prosedur sistematis, logis, terencana, dan kegiatan untuk mencapai tujuan.

Dalam hal ini, peneliti memberikan solusi terhadap masalah tersebut di atas, yaitu melalui model *Bamboo Dancing*, Lie (2010:67), “menyatakan bahwa melalui model ini siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengelolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi”. Pembelajaran melalui Model *Bamboo Dancing* diawali dengan pengenalan topik oleh guru. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi 2 kelompok besar. Jika dalam satu kelas ada 40 orang, maka tiap kelompok besar terdiri 20 orang, setiap kelompok besar yaitu 10 orang berdiri berjajar saling berhadapan dengan 10 orang lainnya yang juga dalam posisi berdiri berjajar (Suprijono, 2010:98)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui model *Bamboo Dacing* merupakan model pembelajaran yang menuntut kerja sama antara siswa dan dapat menjadikan siswa terlihat aktif dan dirasa dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran IPS Melalui Model *Bamboo Dacing* di SDN 01 Saibi Samukop Kecamatan Siberut Tengah Kabupaten Kepulauan Mentawai”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Aktivitas belajar siswa masih rendah.
2. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan menggunakan ceramah.
3. Terdapat siswa yang sibuk dengan teman sebangkunya, dan melakukan kegiatan lain sewaktu guru menjelaskan materi dan ada pula yang izin keluar masuk.
4. Aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat masih rendah.
5. Rendahnya aktifitas siswa dalam merangkum pembelajaran.
6. Hasil belajar siswa masih rendah.
7. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahannya serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV.

Aktifitas yang dimaksudkan disini adalah aktifitas belajar siswa dalam mengajukan pertanyaan, aktifitas siswa dalam mengemukakan pendapat, dan aktivitas siswa dalam membuat rangkuman. Selanjutnya hasil belajar yang dimaksudkan disini berupa aspek kognitif yaitu kategori pengetahuan siswa (CI) pada pembelajaran IPS melalui model *Bamboo Dancing*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka masalah peneliti ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa kelas IV dalam mengajukan pertanyaan pada pembelajaran IPS di SD Negeri 01 Saibi Samukop Kecamatan Siberut Tengah Kabupaten Kepulauan Mentawai melalui Model *Bamboo Dancing*?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa kelas IV dalam mengemukakan pendapat pada pembelajaran IPS SD Negeri 01 Saibi Samukop Kecamatan Siberut Tengah Kabupaten Kepulauan Mentawai melalui Model *Bamboo Dancing*?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa kelas IV dalam membuat rangkuman pada pembelajaran IPS di SD Negeri 01 Saibi Samukop Kecamatan Siberut Tengah Kabupaten Kepulauan Mentawai melalui Model *Bamboo Dancing*?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif yaitu dalam aspek pengetahuan siswa (CI) kelas IV pada pembelajaran IPS di SD Negeri 01 Saibi Samukop Kecamatan Siberut Tengah Kabupaten Kepulauan Mentawai melalui Model *Bamboo Dancing*?

E. Tujuan penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan aktivitas Belajar siswa kelas IV dalam mengajukan pertanyaan pada pembelajaran IPS di SD Negeri 01 Saibi Samukop Kecamatan Siberut Tengah Kabupaten Kepulauan Mentawai melalui Model *Bamboo Dancing*.
2. Mendeskripsikan aktivitas Belajar siswa kelas IV dalam mengemukakan pendapat pada pembelajaran IPS di SD Negeri 01 Saibi Samukop Kecamatan Siberut Tengah Kabupaten Kepulauan Mentawai melalui Model *Bamboo Dancing*.
3. Mendeskripsikan aktivitas Belajar siswa kelas IV dalam membuat rangkuman pada pembelajaran IPS di SD Negeri 01 Saibi Samukop Kecamatan Siberut Tengah melalui Model *Bamboo Dancing*.
4. Mendeskripsikan hasil belajar kognitif yaitu dalam aspek pengetahuan siswa (CI) kelas IV pada pembelajaran IPS di SD Negeri 01 Saibi Samukop Kecamatan Siberut Tengah melalui Model *Bamboo Dancing*.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam pembelajaran IPS di SD.

2. Manfaat Akademik

Secara akademik manfaat peneliti ini adalah sebagai memenuhi syarat wisuda, sebagai pedoman dalam mengajar serta menambah pengalaman atau pengetahuan peneliti tentang penggunaan Model *Bamboo Dancing*.

3. Manfaat praktik

a. Siswa

Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui Model *Bamboo Dancing*

b. Guru

Sebagai bahan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa.

c. Kepala Sekolah

Mengarahkan atau menginstruksikan kepada guru-guru untuk menggunakan Model *Bamboo Dancing* dalam proses pembelajaran.