

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang handal dan profesional. Pendidikan mempunyai peranan yang menentukan bagi perkembangan dan perwujudan individu, terutama bagi nusa dan bangsa. Melalui pendidikan, manusia akan mendapatkan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat bagi dirinya dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemerintah menerapkan Sistem Pendidikan Nasional yang berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan.

Berkaitan dengan peningkatan kualitas SDM, proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang sangat fundamental. Hal yang menunjukkan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran itu tergantung pada proses yang dilaksanakan oleh guru. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Menurut Susanto (2014:4) “belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan bersikap, bertindak, berperilaku dan berpikir”.

2. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti laksanakan pada tanggal 14, 19, dan 20 Maret 2018 di SDN 03 Pandam Gadang Kecamatan Gunuang Omeh Kabupaten Lima Puluh Kota, pada kelas V-A dan kelas V-B dengan SK. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

KD. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

terlihat dalam proses pembelajarannya guru cenderung masih menggunakan metode konvensional dan monoton. Hal ini terlihat ketika guru menyampaikan beberapa materi pokok pembelajaran, guru menyuruh siswa untuk membaca dan memahami materi tersebut secara mandiri tanpa memberikan bimbingan kepada siswa. Selanjutnya, guru langsung memberikan penugasan kepada siswa dalam bentuk Lembar Kerja Siswa (LKS).

Berkaitan dengan penggunaan metode konvensional yang dilakukan oleh guru, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi sedikit berkurang. Peneliti melihat bahwa sebagian siswa terkesan mengabaikan kegiatan pembelajarannya dan lebih memilih untuk melakukan kegiatannya masing-masing yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran. Peneliti melihat siswa yang duduk di bagian sudut kiri kelas deretan paling belakang tidak melakukan arahan yang diperintahkan oleh guru. Ketika guru menyuruh semua siswa untuk membaca dan memahami materi pembelajaran, siswa tersebut tidak mengindahkannya melainkan melakukan kegiatan lain yaitu membuat pesawat dan kapal-kapalan dari kertas serta bermain karet gelang bersama teman sebangkunya.

Permasalahan pembelajaran yang monoton oleh guru serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara tidak langsung akan berakibat pada hasil belajar siswa di kelas tersebut. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75 yang telah ditentukan oleh sekolah, masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM pada Ujian Tengah Semester (UTS)

mata pelajaran IPS Semester 1. Adapun paparan nilai hasil ujian siswa tersebut seperti berikut:

Tabel 1. Nilai MID Semester 1 IPS Siswa Kelas V-A dan V-B

Kelas	Jumlah siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	Rata-rata	Jumlah	Rata-rata
VA	24 orang	2 orang	8 %	22 orang	92 %
VB	21 orang	8 orang	38 %	13orang	62 %

Sumber data nilai UTS IPS Semester 2 Siswa Kelas V-A dan Siswa Kelas V-B SDN 03 Pandam Gadang.

Dari permasalahan yang ditemukan selama melakukan kegiatan observasi, peneliti mencoba melakukan eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* dalam proses pembelajaran IPS di kelas tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah yaitu dengan menerapkan *Take and Give* kepada peserta didik. Menurut Shoimin (2014:86) keunggulan model pembelajaran *Take and Give* adalah:

1. Teknik ini dapat di gunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikiran.
2. Proses menggambarkan diagram bias memunculkan ide-ide yang lain.
3. Diagram yang sudah terbentuk bias menjadi panduan untuk menulis.

Berdasarkan latar belakang inilah penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar IPS Kelas V di SDN 03 Pandam Gadang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, setelah melakukan observasi di kelas V SDN 03 Pandam Gadang masih banyak permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan metode konvensional
2. Proses pembelajaran bersifat monoton
3. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran
4. Hasil UTS Semester 1 mata pelajaran IPS siswa kelas V-A sebanyak 91,67% yang belum mencapai ketuntasan dan kelas V-B sebanyak 69,24% yang belum mencapai ketuntasan.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini pada hasil belajar IPS siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model *Take and*

Give terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN 03 Pandam Gadang Kecamatan Gunuang Omeh Kabupaten Lima Puluh Kota.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 03 Pandam Gadang.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, seperti manfaat teoritis, praktis, dan akademis.

1. Manfaat Secara Teoritis

a. Bagi Siswa:

- 1) Meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Memberikan rasa percaya diri pada siswa
- 4) Sebagai bahan introspeksi diri untuk meningkatkan kemampuan belajar secara optimal

b. Bagi Guru:

- 1) Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional
- 2) Sebagai bahan masukan guru dalam merancang sistem pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan

- 3) Sebagai sumber informasi bagi guru tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran *Take and Give*.

2. Manfaat Secara Praktik

Memberikan pengetahuan, pengalaman, dan juga referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap faktor-faktor penyebab timbulnya masalah belajar yang telah teridentifikasi dan menemukan cara menanggulangi masalah tersebut terutama dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Take and Give*.

3. Manfaat Akademis

Manfaat dari segi akademis yaitu berguna untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang model *Take and Give*.. Selain itu menggunakan model *Take and Give*, peneliti bisa membandingkan dengan model lain dan menerapkannya di sekolah dasar khususnya, serta sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk meraih gelar sarjana pendidikan.