

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya dasar untuk menumbuhkembangkan Sumber Daya Manusia (SDM), khususnya melalui pendidikan formal (sekolah) yang tetap diakui masyarakat, orang tua dan pemerintah sebagai lembaga atau wadah upaya pendidikan anak. Pendidikan merupakan sarana utama untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) dengan pelaksanaan secara sistematis proklamatis dan berjenjang diakui oleh Undang-Undang Dasar 1945 Bab XIII Pasal 31 ayat II Bahwa tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran.

Pembelajaran di sekolah cenderung DDCH (Duduk Dengar Catat dan Hapal) akibatnya siswa tidak mampu menerapkan ilmu yang dipelajari di sekolah untuk memecahkan masalah kehidupan yang dihadapi sehari-hari, ilmu yang dipelajarinya pun kurang bermakna bagi siswa. Karena kurangnya motivasi sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran IPS, tidak bisa mengungkapkan pendapat, malu bertanya bila ada hal yang tidak dimengerti, anak mengerjakan sesuatu hanya jika disuruh gurunya saja, kurangnya motivasi dalam belajar, sehingga timbul perasaan bosan dan tidak semangat bila belajar IPS yang menurutnya hanya merupakan pelajaran hapalan dan teori saja.

Kebanyakan dari program pengajaran IPS secara tradisional terlalu menekankan pada belajar yang sifatnya hafalan atau mengingat, seperti menyebutkan nama tempat, nama gunung, tanggal peristiwa dan informasi-informasi lainnya yang tidak relevan dengan kehidupan di masyarakat. Strategi

yang banyak di terapkan di sekolah-sekolah selama ini masih banyak yang bersifat *teacher centered*. Dalam pembelajaran tersebut guru berperan sebagai sumber informasi sehingga pembelajaran yang terjadi tidak lain hanyalah transfer ilmu dari guru ke siswa. Begitu pula dalam materi

Berdasarkan hal tersebut diatas maka guru perlu memilih suatu strategi pembelajaran yang tepat serta menarik perhatian siswa sehingga dapat membangkitkan motivasi sehingga siswa lebih terfokus pada pembelajaran yang sangat dekat dengan kondisi siswa sehari-hari. Kini saatnya bagi kita untuk tidak membiasakan hal-hal yang bertentangan dengan "kodrat" IPS itu sendiri. Artinya sekarang kita harus merubah kearah IPS yang lebih sesuai dengan kodratnya.

Berdasarkan hasil dari ulangan harian maupun ujian akhir semester, hasil yang diperoleh rata-rata masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Meskipun ada beberapa siswa yang memperoleh nilai yang cukup baik, tetapi belum dapat dikatakan berhasil atau tuntas dalam pembelajaran tersebut. Nilai yang diperoleh dari seluruh siswa kelas IV yaitu 32 yang terdiri dari siswa laki-laki sejumlah 12 orang, dan siswa perempuan 20 orang. Siswa yang memperoleh nilai di atas 6 hanya 13 orang, sisanya masih di bawah 6, bahkan ada yang mendapat nilai 2,5. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya faktor minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dan merasa sangat perlu membahas mengenai "Aplikasi Metode Karyawisata Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dikelas IV SDN Kutamanis-Cugenang –Cianjur". Yang akan

diterapkan di dalam proses belajar mengajar yang dianggap masih dirasakan kurang berhasil untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah masih rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa serta siswa masih memiliki kesulitan dalam mengungkapkan permasalahan yang dihadapinya pada pembelajaran IPS di kelas IV, khususnya pada mata materi “Pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat”

Sehubungan dengan luasnya permasalahan yang terdapat dalam PTK ini, maka penulis merasa perlu untuk membatasi ruang lingkup permasalahannya. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang akan dibahas atau diteliti menjadi lebih terarah dan dapat terjangkau serta sesuai dengan kemampuan penulis.

Adapun rumusan permasalahannya adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa pada topik koperasi dengan menggunakan model karyawisata?
- b. Bagaimana proses aktivitas belajar siswa dalam memahami konsep koperasi dengan menggunakan model karyawisata?
- c. Bagaimana hasil belajar siswa setelah melalui pembelajaran dengan penerapan metode inkuiri pada topik koperasi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penulisan PTK ini adalah untuk melatih dan mengembangkan keterampilan bagi para pendidik dalam menyajikan model pembelajaran yang efektif, relevan serta menyenangkan bagi siswa.

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- a. Guru dapat meningkatkan strategi dan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terutama dalam membuat perencanaan pembelajaran dalam mata pelajaran IPS dengan menerapkan model karyawisata.
- b. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
- c. Untuk meningkatkan proses aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IVSD.
- d. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model karyawisata khususnya materi Koperasi dan untuk Mengatasi hambatan-hambatan belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan metode karyawisata.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan ini diharapkan akan memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi guru atau institusi yang terkait dalam dunia pendidikan, selain itu juga dapat dijadikan saran untuk lebih mengembangkan dan mengefektifkan pelajaran model inkuiri dalam proses belajar mengajar sehingga dapat memberikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran dimasa yang akan datang.

Adapun secara khusus penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Siswa

- a) Motivasi terhadap pembelajaran IPS.
- b) Pembelajaran bisa lebih menarik dan tidak menjenuhkan.
- c) Agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar.
- d) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran non verbalisme.

2. Bagi Guru

- a) Memberi masukan serta sebagai bahan informasi dalam mengajar bahwa model karyawisata dapat digunakan dalam upaya meningkatkan motivasi berpikir siswa di Sekolah Dasar.
- b) Peran guru dapat berubah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat berkurang, karena siswa menemukannya sendiri pemahaman tersebut melalui observasinya terhadap fakta, data, dan peristiwa yang dihadapi.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.

3. Bagi Sekolah

- a) Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran penggunaan dan fasilitas dalam pengembangan penggunaan model karyawisata yang inovatif dan kreatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

- b) Dapat meningkatkan prestasi sekolah melalui penggunaan model karyawisata

E. Definisi Oprasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap definisi oprasional maka perlu dirumuskan pengertian dari tiap variable dalam penelitian ini.

Definisi Oprasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengertian Metode karyawisata tercantum di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud, sedangkan karyawisata adalah bepergian atau mengunjungi suatu objek dalam rangka memperluas pengetahuan

2. Pengertian Motivasi

Dalam kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberi arah kegiatan belajar sehingga dapat diharapkan tercapainya tujuan. Bahkan sudah umum orang menyebut kata motiv untuk menunjukkan mengapa seseorang melakukan sesuatu.

”Motif dapat dibatasi sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi tecapainya suatu tujuan.”

Jadi motivasi adalah penggerak tingkah laku ke arah suatu tujuan dengan di dasari adanya suatu kebutuhan

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”

4. Pengetahuan sosial

Pengetahuan sosial adalah bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan disiplin ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, ekonomi yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran.

Jadi pembelajaran IPS adalah serangkaian aktivitas atau kegiatan siswa yang difasilitasi dalam memahami konsep-konsep Sosial, untuk memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri siswa.

F. Hipotesis

1. Dengan penerapan metode karyawisata dalam pembelajaran IPS, dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di kelas IV SD.
2. Melalui penerapan metode karyawisata aktivitas belajar siswa akan lebih aktif, kreatif dan menyenangkan, serta siswa akan lebih dapat berpikir kritis dan kreatif.
3. Dengan pembelajaran metode inkuiri perkembangan hasil belajar siswa akan lebih terlihat meningkat, dan lebih baik karena akan lebih banyak informasi

dari pengalamannya langsung dan pencarian informasi akan didapatkan secara sendiri. Serta pembelajaran dilakukan secara berkesinambungan.

G. Sistematika

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab :

Bab 1 Pendahuluan tentang :

a.Latar belakang, b.Rumusan masalah, c.Tujuan penelitian, d.Manfaat penelitian, e. Definisi oprasional, f. Hipotesis, G.Sistematika.

Bab II.Landasan Teori tentang:

A.Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial,tentang :

:1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial, 2.Konsep pembelajaran, 3.Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial, Fungsi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Tujuan Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial,

B.Konsep Metode Pembelajaran, C.Metode.

Bab III Metodologi Penelitian, tentang:

a.Metode Penelitian, b. Langkah-langkah Penelitian, c.Subjek Penelitian, d.Instrumen Penelitian, e. Teknik Pengolahan Data.

Bab IV. Hasil, Penelitian dan Pembahasan, tentang :

1.Diskripsi sekolah, 2.Hasil- hasil Penelitian, 3.Pembahasan Hasil Penelitian.

BabV.Kesimpulan dan Rekomendasi, tentang: a.Kesimpulan, b. Rekomendasi.