

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pendidikan yang bermutu melingkupi semua komponen mulai dari tujuan, kurikulum, guru, dan metode sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan perkembangan zaman. Diantara komponen pendidikan yang terkait dalam sistem pendidikan, guru sebagai komponen pendidikan mempunyai peran yang paling dominan atas keberhasilan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa serta bahan ajar atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi yang edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Karenanya guru dituntut harus memiliki sejumlah kemampuan untuk menciptakan situasi yang melahirkan suasana proses belajar dan mengajar yang dapat menarik dan merangsang minat belajar siswa, agar mencapai tingkat keberhasilan yang optimal. Seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (1996 : 46) yang menyatakan : "keberhasilan seorang guru di dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh keterampilan memilih metode mengajar sesuai bahan pengajaran yang akan disampaikan".

Metode pembelajaran yang ditetapkan guru banyak memungkinkan siswa belajar proses (learning by process), bukan hanya belajar produk (learning by product). Belajar produk pada umumnya hanya menekankan pada segi kognitif. Sedangkan belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar baik segi kognitif, afektif (sikap) maupun psikomotor (keterampilan). Oleh karena itu

metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran melalui proses. Gagne dan Briggs dalam hal ini melihat pentingnya proses belajar siswa secara aktif dalam pembelajaran. Jadi yang penting dalam mengajar bukan upaya guru menyampaikan materi pelajaran, tetapi bagaimana siswa dapat mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan tujuan. Upaya guru hanya merupakan serangkaian peristiwa yang dapat mempengaruhi siswa belajar. Hal ini berarti peran guru berubah, dari yang semula sebagai penyaji materi pelajaran, menjadi pengarah dan pemberi kemudahan untuk terjadinya proses belajar siswa.

Proses pembelajaran yang diungkapkan oleh (Suamiati dan Asra dalam bukunya 2009 :91) menuntut guru dalam merancang berbagai metode pembelajaran yang mungkin terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Rancangan ini merupakan acuan dan panduan, baik bagi guru itu sendiri maupun bagi siswa. Keaktifan dalam pembelajaran tercermin dari kegiatan baik yang dilakukan guru maupun siswa dengan menggunakan ciri-ciri berikut ini :

1. Adanya keterlibatan siswa dalam menyusun atau membuat perencanaan, proses pembelajaran dan evaluasi.
2. Adanya keterlibatan intelektual-emosional siswa baik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat dan pembentukan sikap.
3. Adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk berlangsungnya proses pembelajaran.

4. Guru bertindak sebagai fasilitator (pemberian kemudahan) dan kordinator kegiatan belajar siswa, bukan sebagai pengajar (instruktur) yang mendominasi kegiatan dikelas.
5. Biasanya menggunakan metode dan alat secara bervariasi.

Pengertian metode yang sangat sederhana mengandung makna cara (Kamus Besar Bahasa Indonesia : 1989). Dan secara terminologi adalah alat untuk mencapai tujuan pengajaran pendidikan. Dalam lingkungan dunia pendidikan, metode itu banyak macamnya seperti metode ceramah, metode diskusi, metode demonstrasi, metode STAD dan sebagainya. Namun fungsinya tetaplah sama sebagai alat untuk mencapai tujuan pengajaran.

Proses pembelajaran pada umumnya, kebanyakan orang memiliki persepsi bahwa mengajar itu identik dengan ceramah. Sebagai contoh metode ceramah dalam karakteristiknya yang paling utama menempatkan siswa sebagai objek dan guru sebagai subjek yang memberikan kesan otoriter. Persepsi bahwa siswa hanya sebagai objek didik belaka, kini mengalami perubahan, dimana proses belajar mengajar harus berpusat pada siswa bukan pada guru.

Metode pengajaran atau lebih dikenal saat ini metode pembelajaran adalah merupakan faktor penunjang dalam menyampaikan pembelajaran, seperti yang telah dikemukakan oleh Nana Sudjana dalam bukunya (2000:76) bahwa :
“Metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.”

Banyak Metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan

dapat tercapai. Penggunaan metode pembelajaran diharapkan agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membuat siswa bosan serta membangkitkan minat dan motivasi siswa yang akan mendukung pada hasil belajarnya.

Belajar pada hakikatnya adalah proses intraksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Sudjana, 1989:28).Kegiatan belajar dilakukan oleh dua orang pelaku yaitu guru dan siswa. Prilaku guru adalah mengajar dan prilaku siswa adalah belajar. Prilaku mengajar danprilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Untuk mencapai keberhasilan siswa dalam kegiatan pemebelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang yaitu : komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan komponen evaluasi. Masing – masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Hasil belajar yang dilakukan oleh Supardjo dalam Sa'ud, dkk, (2001 : 40) menunjukkan bahwa ” pembelajaran IPS di Indonesia belum dapat mengembangkan ” budaya belajar menurut Supardjo (1990: 25) diartikan ” pengembangan belajar yang menekan kepada ” how to learn” bukan menekan kepada wahat to learn”. Apabila budaya belajar dapat diciptakan oleh guru dalam belajar secara khusus disini mata pelajaran IPS, maka kualitas belajar akan dapat di ciptakan. Untuk menciptakan budaya belajar menekankan kepada ” how to learn” maka perlu mengembangkan kurikulum.

Menurut Djamari (1991: 5) pengembangan kurikulum IPS di SD melalui lima teknik pengembangan, yaitu pengembangan berdasarkan isi (content), konsep keterampilan proses, masalah dan minat. Proses pengembangan materi ajartersebut lebih menekankan kepada pendekatan topik yang berwujud pada sifat inter dan antar bidang studi. Salah satu alternatif untuk melaksanakan pembelajaran IPS yang sesuai dengan KTSP tahun 2006 adalah pembelajaran pendekatan kooperatif learning.

Salah satu tujuan IPS yang harus dikembangkan adalah membentuk siswa menjadi warga Negara yang baik dan aktif, yaitu warga Negara yang bertanggung jawab, mampu mengambil keputusan, dapat memecahkan masalah-masalah dirinya dan masalah sosial yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Hamalik (1992 : 7), menjelaskan tentang pentingnya anak-anak Sekolah Dasar perlu mempelajari IPS, yaitu :

- a. Di dalam masyarakat dan dalam kehidupan sehari-hari sangat banyak masalah-masalah sosial yang luas, kompleks dan sulit yang perlu mendapat pemecahan masalah.
- b. Melalui pengajaran IPS anak-anak akan melihat perubahan-perubahan dalam masyarakat yang berlangsung sangat cepat dewasa ini, seperti masalah transportasi umum dalam kota, masalah konflik antar suku dan sebagainya.
- c. Anak-anak perlu menyadari bahwa mereka hidup dalam keadaan yang sangat sulit yang tidak mungkin dapat dengan segera diatasi, seperti masalah peledakan penduduk, masalah kemiskinan, kelaparan dan kekurangan air, dan sebagainya.
- d. IPS memberikan berbagai informasi, ide-ide dan metode untuk menyelidiki yang dapat memberikan kepuasan dan kehidupan intelektual yang kreatif dan meletakkan dasar toleransi bagi kehidupan antar kelompok.

Melihat penjelasan di atas dapat diketahui bahwa pelajaran IPS merupakan pelajaran yang wajib diajarkan disekolah dasar dan memiliki fungsi yang sangat penting. Melalui Pembelajaran IPS siswa dapat hidup dan dapat menempatkan

dirinya di dalam kehidupan bermasyarakat sebagai makhluk sosial. Namun agar pelajaran IPS lebih bernilai dan bermakna serta dapat diterima dengan baik sebagai bekal dimasa yang akan datang, dalam pembelajarannya para pendidik, guru atau pengajar harus senantiasa memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik, karena dengan memahami perkembangan peserta didik guru atau pengajar dapat menentukan pembelajaran sesuai dengan tahap dan kebutuhan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai dengan maksimal.

Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, diantaranya perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian, dan perkembangan fisik anak. Menurut Thornburg (Isjoni ,1992 : 63), menyatakan bahwa :

Anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berkembang, barangkali tidak perlu diragukan lagi keberaniannya. Setiap anak sekolah dasar sedang berada pada perubahan fisik maupun mental ke arah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi situasi sosial maupun non sosial meningkat. Anak kelas empat, memiliki kemampuan tenggang rasa dan kerja sama yang lebih tinggi, bahkan ada diantara mereka yang menampakkan tingkah laku mendekati tingkah laku anak remaja permulaan.

Sedangkan menurut Erikson (Isjoni, 1995:63) mengatakan, “bahwa anak usia sekolah dasar tertarik terhadap pencapaian hasil belajar”. Mereka mengembangkan rasa percaya dirinya terhadap kemampuan dan pencapaian yang relevan.

Nasution, dkk (Isjoni, 1992 : 64) mengatakan, bahwa masa kelas tinggi sekolah dasar mempunyai beberapa sifat khas sebagai berikut :

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkrit,
2. Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar,
3. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus.
4. Pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri,
5. Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapot) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah, dan
6. Anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama.

Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan di atas, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada dilingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi siswa. Selain itu, siswa hendaknya diberikan kesempatan untuk proaktif dan mendapatkan pengalaman langsung, baik secara individual, maupun dalam kelompok, agar mereka dapat mencapai hasil belajar secara maksimal sehingga mereka dapat mengembangkan rasa percaya dirinya.

Karakteristik anak usia SD yang suka bermain dan rasa memiliki ingin tahu yang besar, mereka mudah terpengaruh oleh lingkungan dan gemar membentuk kelompok sebaya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPS di SD diusahakan harus tercipta suasana yang kondusif, aktif, kreatif dan efisien serta menyenangkan, dengan memaksimalkan sarana dan prasarana yang ada

Tetapi pada kenyataannya, berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di kelas IV, pembelajaran lebih banyak bercerita atau ceramah di depan kelas tanpa memperhatikan karakteristik dan menggali potensi-potensi yang dimiliki siswa.

Siswa hanya tergantung pada apa yang disampaikan oleh guru, siswa cenderung pasif dan hanya bertindak sebagai pendengar setia pada apa yang diterangkan oleh guru. Akibatnya, siswa tidak tau apa yang diterangkan oleh guru. Kemudian juga siswa cenderung merasa jenuh dan bosan serta malas untuk mengikuti pembelajaran IPS.

Dengan adanya perasaan malas, bosan dan jenuh terhadap pembelajaran IPS Mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Perolehan nilai pada saat test banyak yang tidak mencapai standar Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).

Selain itu, kondisi di lapangan yang ditemukan peneliti adalah banyak siswa yang kurang bisa untuk melaksanakan tugas secara berkelompok dan tingginya sifat egois dan individualis yang ada pada diri anak. Anak cenderung untuk mengerjakan tugas belajar sendiri, tidak menghiraukan teman yang kurang mampu. Akibatnya pada saat diberi tugas belajar secara berkelompok, anak cenderung tidak bisa bekerja secara kelompok. Kemudian anak mempunyai perasaan tidak mau berbagi ilmu dengan temannya karena jika berbagi takut temannya menjadi pintar dan ia menjadi bodoh.

Dan pengajaran yang dilaksanakan di SD pada saat ini adalah sistem klasikal. Dengan sistem klasikal kecepatan pengajaran dilaksanakan berdasarkan pikiraan kecapatan nilai rata-rata siswa. Dengan demikian, akan ada siswa yang merasa bahwa pengajaran yang dilakukan oleh guru terlalu cepat, yaitu siswa yang lambat dalam belajar, sebaliknya ada pula siswa lain yaitu siswa yang cepat dalam menerima pelajaran yang merasa bahwa pengajaran yang dilakukan oleh guru

terlalu lambat. Siswa yang lambat dalam belajar akan bingung, sedangkan siswa yang cepat dalam belajar akan merasa bosan. Kedua kelompok siswa tersebut yaitu siswa yang cepat dalam belajar IPS dan siswa yang lambat, perlu mendapat perhatian. Siswa yang cepat dalam belajar memerlukan kegiatan yang lebih dari kegiatan siswa yang lain, sebaliknya siswa yang lambat dalam belajar memerlukan bantuan untuk menuntaskan hasil belajarnya. Kooperatif learning model pembelajaran *Cooperative Learning* teknik *STAD* (*Student Team Achievement Divisions*) (*STAD*) merupakan alternative pengajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dengan model pembelajaran *STAD* siswa yang pandai diberi kesempatan untuk menghabiskan waktunya dengan cara membantu siswa yang kurang pandai. Sebaliknya, siswa yang kurang pandai akan bertambah pemahamannya karena mendapat bimbingan dari teman yang lebih pandai.

Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya pembaharuan serta perbaikan proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar tentang kompetensi dasar mengenal permasalahan sosial di daerahnya. Dalam penelitian ini, model yang diterapkan adalah model *Cooperative Learning* teknik *STAD* (*Student Team Achievement Divisions*).

Melalui Model *Cooperative Learning* teknik *STAD* pembelajaran IPS akan mengaktifkan siswa serta menyadarkan siswa bahwa IPS adalah pelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Melalui pembelajaran *cooperative learning* teknik *STAD* ini diharapkan dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa.

B. Perumusan Masalah

Sesuai dengan apa yang dikemukakan dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana *Cooperative Learning* Teknik *STAD* membantu meningkatkan aktivitas pembelajaran terhadap kompetensi dasar mengenal permasalahan sosial di daerahnya di kelas IV Sekolah Dasar ?”

Secara khusus masalah tersebut diuraikan dalam permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah prestasi belajar siswa sebelum implementasi model *cooperative learning* teknik *STAD* dalam pembelajaran IPS pada kompetensi dasar mengenal permasalahan sosial di daerahnya di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* teknik *STAD* dalam pembelajaran IPS pada kompetensi dasar mengenal permasalahan sosial di daerahnya di kelas IV sekolah dasar dalam meningkatkan prestasinya?
3. Bagaimanakah prestasi belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* teknik *STAD* dalam pembelajaran IPS pada kompetensi dasar mengenal permasalahan sosial di daerahnya di Kelas IV Sekolah Dasar ?
4. Hambatan-hambatan apa sajakah yang dihadapi dalam pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *STAD* dalam pembelajaran IPS pada kompetensi dasar mengenal permasalahan sosial di daerahnya di Kelas IV Sekolah Dasar ?

C. Tujuan dan Manfaat Hasil Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan di atas, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar melalui model pembelajaran *cooperative learning* teknik *STAD*. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan prestasi belajar siswa sebelum implementasi pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *STAD* di kelas IV sekolah dasar.
- b. Untuk mengidentifikasi aktivitas siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning* teknik *STAD* pada pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar.
- c. Untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning* teknik *STAD* pada pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar.
- d. Untuk mengetahui kendala yang mungkin terjadi dalam pelaksanaan KBM model pembelajaran *cooperative learning* teknik *STAD* pada pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi siswa dan guru serta bagi para pengajar dalam memilih dan meningkatkan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

a. Manfaat bagi siswa

- 1) meningkatkan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *STAD*.
- 2) dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*, teknik *STAD* siswa dapat berlatih untuk bekerja sama, berdiskusi, bertukar pendapat, dan bersikap sosial terhadap teman.
- 3) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *STAD*.

b. Manfaat bagi guru

- 1) sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
- 2) dapat meningkatkan pemahaman guru tentang model pembelajaran *cooperative learning* dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS.
- 3) dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *cooperative*

D. Definisi Operasional

Agar diperoleh persamaan persepsi dan menghindari penafsiran yang keliru mengenai penelitian ini, maka perlu diberikan penjelasan tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut ini penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model *Cooperative Learning* Teknik *STAD* (*Studi Team Achievement Divisions*) adalah salah satu Teknik pembelajaran *cooperative learning*.

STAD adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Tipe pembelajaran ini merupakan salah satu dari pendekatan kooperatif learning dengan aturan main atau bentuk pelajaran sebagai berikut :

- a) Memotokopi lembar laporan tim. b) Buatlah kopian dari lembar rangkuman tim untuk setiap empat siswa dalam kelompok.
2. Susun peringkat siswa. Pada selembar kertas, buatlah urutan peringkat siswa di dalam kelas dari yang tertinggi sampai yang terendah kinerjanya. Gunakan informasi apapun yang dimiliki untuk melakukan hal ini; nilai ujian adalah yang terbaik, kualitas masing-masing juga baik, tetapi penilaian sendiri juga tidak apa-apa. Mungkin agak sulit untuk membuat urutan peringkat dengan tepat, tetapi lakukan yang terbaik yang bias dilakukan .
3. Tentukan berdasarkan jumlah tim. Tiap tim harus terdiri dari empat anggota jika memungkinkan. Untuk menentukan berapa tim yang akan dibentuk, jumlah siswa yang ada dikelas di bagi empat, hasil bagi tersebut tentunya merupakan jumlah tim beranggotakan empat orang yang akan anda punyai. Misalnya, jika dikelas ada 32 siswa, maka akan membentuk delapan tim yang masing-masing beranggotakan empat orang. Jika pembagian tersebut tidak genap, sisanya bias jadi berjumlah satu atau dua, atau tiga orang. Selanjutnya akan mempunyai satu, dua, atau, tiga tim yang beranggotakan lima orang. Misalnya, jika dikelas ada tiga puluh siswa, akan punya tujuh tim; lima tim akan beranggotakan empat orang, dan dua tim akan beranggotakan lima orang.
4. Bagi siswa ke dalam tim . Dalam membagi siswa ke dalam tim, seimbangkan timnya supaya (a) tiap tim terdiri atas level yang kinerjanya berkisar dari yang

rendah, sedang dan tinggi, dan (b) level kinerja yang sedang dari semua tim yang ada dikelas hendaknya setara. Gunakan daftar peringkat siswa berdasarkan kinerjanya, bagikan huruf tim kepada masing-masing siswa. Misalnya, dalam delapan tim yang ada dikelas akan menggunakan huruf A sampai H. Mulailah dari atas daftar anda dari atas huruf A; lanjutkan huruf berikutnya kepada peringkat menengah. Bila sudah sampai pada huruf tim yang terakhir, lanjutkan penamaan tim dari arah yang berlawanan. Misalnya jika anda menggunakan huruf A-H, siswa kedelapan dan kesembilan akan ditempatkan ke dalam tim H, dan yang kesepuluh ke dalam tim G, selanjutnya dalam tim F, dan seterusnya. Jika sudah sampai ke huruf A, berhentilah dan ulangi prosesnya mulai dari bawah ke atas, seterusnya lanjutkan lagi dimulai dan diakhiri dengan huruf A.

5. Isilah lembar rangkuman tim. Isilah nama-nama siswa dari tiap tim dalam rangkuman tim, biarkan tempat menulis nama siswa kosong.

Atau dapat juga menggunakan aturan main Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu. Tipe pembelajaran inilah yang akan diterapkan dalam pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah pembelajaran yang diberikan secara sengaja melalui desain pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk membantu

seseorang mempelajari pemahaman/pengertian- pengertian tentang cara-cara manusia hidup, tentang kebutuhan dasar manusia, tentang kegiatan-kegiatan dalam usaha memenuhi kebutuhan itu, dan tentang lembaga-lembaga yang dikembangkan sehubungan dengan hal-hal tersebut. Dalam hal ini pembelajaran yang dirancang oleh guru harus memperhatikan karakteristik siswa Sekolah Dasar, agar hasil belajar dapat diperoleh secara maksimal

Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. , hasil belajar yang dicapai siswa harus meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama termasuk kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni (a) gerakan reflex, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Kompetensi Dasar Mengenal Permasalahan Sosial di Daerahnya

Kompetensi dasar mengenal permasalahan sosial di daerahnya terhadap anak diperkenalkan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dihadapi

manusia sebagai masalah seperti masalah kemiskinan, kejahatan, kenakalan remaja dan pengangguran.

Kemiskinan yaitu tidak memiliki cukup sandang, pangan dan papan untuk hidup sehat. Misalnya mereka memiliki rumah tapi rumah tersebut kumuh, mereka juga makan, tetapi makanannya tidak bergizi.

Kemiskinan bisa terjadi karena mereka malas bekerja, namun ada juga orang yang miskin dikarenakan mereka tidak memiliki kesempatan untuk bekerja. Kemiskinan dapat terjadi juga dengan adanya bencana alam, seperti sekarang ini banyak sekali di bumi kita seperti lumpur lapindo, tsunami, longsor dan banjir.

Kemiskinan dapat diatasi dengan cara menciptakan lapangan kerja, memberikan sumbangan, atau dalam hal ini pemerintah menganggarkan untuk mengatasi atau membantu kemiskinan yang terjadi di Negara kita melalui program subsidi BBM. Akan tetapi masyarakat janganlah tergantung dan mengandalkan pihak pemerintah saja akan tetapi harus ada kemauan dari diri sendiri untuk mengatasi kemiskinan tersebut.

Kejahatan merupakan permasalahan sosial juga yang sering kali terjadi baik di daerah maupun di perkotaan. Kejahatan yaitu perbuatan yang melanggar aturan atau hukum yang berlaku baik di daerah maupun di Negara pemerintahan kita. Contoh kejahatan misalnya membunuh, melanggar lalu lintas, dan lain sebagainya. Kejahatan dapat merugikan diri sendiri ataupun orang lain. Penyebab kejahatan dapat terjadi oleh situasi yang terpaksa, ataupun pergaulan yang salah. Walaupun demikian kejahatan dapat diatasi mulai dari diri kita sendiri, dan jangan beranggapan bahwa mengatasi kejahatan adalah tugas polisi.

Kenakalan remaja yaitu suatu perbuatan kejahatan yang dilakukan oleh remaja, contohnya tawuran, narkoba dan mencuri. Kenakalan remaja yang saat ini sedang marak terjadi yaitu genk motor.

Penyebab kenakalan remaja dapat disebabkan gengsi dengan teman, *broken home*, pergaulan dan sebagainya. Masalah kenakalan remaja merupakan salah satu permasalahan sosial yang berat di Negara ini, hal ini terbukti jumlah pengguna narkoba dari tahun ke tahun bertambah terus. Tidak mudah untuk mengatasi kenakalan remaja, namun kita bisa mengatasinya dari diri sendiri misalnya mencari aktivitas yang lebih bermanfaat seperti olah raga dan ikut kursus.

Pengangguran erat sekali hubungannya dengan kejahatan. Pengangguran adalah orang yang tidak bekerja. Pengangguran akan membawa banyak masalah, baik pada diri sendiri, keluarga maupun lingkungan. Saat ini banyak sekali pengangguran yang disebabkan oleh PHK dan minimnya lapangan pekerjaan.

Pengangguran dapat diatasi dengan menciptakan lapangan kerja sendiri. Sebagai pelajar cara yang terbaik adalah harus terus belajar dengan baik.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan landasan teori yang ada, maka dapatlah dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Jika pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* teknik STAD maka, aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat”.