

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. Dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya (Supriatna dkk, 2010, hlm. 5). Pendidikan juga sering diartikan sebagai usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh orang dewasa kepada orang yang belum dewasa agar menjadi dewasa dan mampu mengembangkan semua potensi positif yang dimilikinya.

Salah satu ciri kedewasaan seseorang ialah orang tersebut mampu menganalisis, memahami, serta menemukan pemecahan terhadap setiap masalah disekitarnya. Tingkat kedewasaan juga sering dikaitkan dengan kemampuan sosial yang dimiliki orang tersebut karena pada hakikatnya manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang harus mampu hidup berdampingan serta menciptakan peradaban yang terus berkembang kearah yang lebih baik.

Menurut *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* (dalam Santoso, 2013, hlm. 1), Pendidikan yang efektif pada abad ini harus diorientasikan pada empat pilar yaitu, '(1) learning to know (belajar untuk tahu), (2) learning to do (belajar untuk berbuat sesuat), (3) learning to be (belajar untuk menjadi sesuatu dimasa depan), dan (4) learning to live together (belajar untuk mampu hidup bersama dimasa depan)'. Keempatnya dapat diuraikan bahwa dalam proses pendidikan terdapat berbagai kegiatan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan tentang sesuatu, menerapkan serta mengaplikasikan apa yang diketahuinya tersebut guna menjadikan dirinya sebagai seseorang yang lebih baik dalam kehidupan sosial bersama orang lain.

Pada dasarnya setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan khususya disekolah harus mampu memfasilitasi segala kebutuhan siswa untuk berkembang dan menjadi lebih dewasa serta membantu siswa mendapatkan pemahaman secara

utuh sehingga terjadi perubahan perilaku dan bertambahnya keterampilan siswa, tidak hanya sekedar alih informasi dan pengetahuan kedalam benak siswa saja.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa secara khusus adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial atau *Social Studies (SS)* merupakan bentuk penyederhanaan adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis-psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Somantri, 2001, hlm. 44). Ilmu pengetahuan sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat serta mengembangkan keterampilan siswa dalam menghadapi setiap permasalahan yang terjadi di masyarakat.

Menurut *National Council for the Social Studies (NCSS)* dalam jurnalnya pada penelitian mengenai *A Vision of Powerful Teaching and Learning in the Social Studies: Building Social Understanding and Civic Efficacy* yang ditulis oleh Stahl (2008, hlm. 2), bahwa salah satu ciri pembelajaran IPS yang terbaik (*powerful*) adalah pembelajaran IPS yang diselenggarakan secara aktif (*Social studies teaching and learning are powerful when they are active*). Pembelajaran IPS yang aktif mengharapkan adanya kemampuan berfikir reflektif dan membuat keputusan (*decision making*) selama pembelajaran. Siswa mengembangkan pemahaman baru melalui sebuah proses pembelajaran aktif dengan mengkonstruksi pengetahuan sosial yang penting. Guru mengawasi kegiatan dengan memberikan bimbingan melalui modeling, penjelasan, untuk membangun pengetahuan siswa menjadi independen dan menjadi pembelajar yang memiliki kebijakan sendiri. Pembelajaran IPS ini menekankan pada kegiatan otentik yang mampu mengembangkan ketemampuan tertentu.

Pada kenyataannya pendidikan IPS yang diselenggarakan di sekolah dasar sering dianggap sebagai pembelajaran untuk mentransfer pengetahuan yang bersifat hafalan saja, seperti menghafal nama negara, tanggal bersejarah, nama tokoh, mata uang, pengertian koperasi, arti lambing koperasi, jenis kegiatan

ekonomi, dan lain sebagainya. Pembelajarannya pun sering didominasi dengan metode ceramah atau dikte saja sehingga siswa hanya memindahkan tulisan yang ada dibuku paket kedalam buku catatan tanpa memahami maksud dan nilai pembelajaran secara utuh. Pada akhirnya pembelajaran menjadi tidak menarik, kurang diminati, bahkan perubahan sikap dan bertambahnya keterampilan siswa sebagai hasil belajarpun menjadi tidak tercapai. Seperti pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 4 Cibogo, Pembelajaran IPS yang dilaksanakan hanya terbatas pada hafalan mengenai konsep dan definisi atau materi yang ada dibuku, dengan penggunaan metode dialektika (ceramah) atau *verbalisme* saja sehingga pembelajaran tersebut menjadi kurang diminati dan difahami oleh siswa, dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar.

Data hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 4 Cibogo dapat diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS masih sangat konvensional dengan media yang terbatas dan seadanya bahkan seringkali pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media. Dampaknya minat dan motivasi terhadap pembelajaran IPS menjadi sangat rendah sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan data hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 4 Cibogo yang menunjukkan bahwa dari total 37 siswa, hanya terlihat sekitar 3 orang yang aktif dalam pembelajaran seperti sering bertanya, menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru atau temannya, merespon stimulus yang diberikan guru serta membantu temannya yang masih kesulitan. Data tersebut diperkuat dengan data hasil Ujian Semester 1 mata pelajaran IPS dikelas 4 semester 1 SD Negeri 4 Cibogo tahun ajaran 2013/2014 yang menunjukkan bahwa dari total jumlah siswa sebanyak 37 orang hanya 3 siswa diantaranya yang memperoleh nilai 75 sampai 90, 14 orang siswa memperoleh nilai antara 60 sampai 75, dan sisanya memperoleh nilai dibawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) atau 20 siswa memperoleh nilai dibawah 60. Fakta tersebut membuktikan bahwa penggunaan metode dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat dan antusiasme siswa sehingga berdampak pada tingkat keaktifan belajar siswa dan hasil belajarnya.

Berdasar pada pemahaman dan fakta diatas, maka dibutuhkan suatu metode tertentu yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 4 Cibogo khususnya pada beberapa topik bahasan yang berisi konsep dan ketrampilan tertentu seperti pada topik bahasan Kegiatan Ekonomi.

Dewasa ini telah berkembang berbagai Metode, Media, Model dan Prinsip pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran seperti Model Pembelajaran CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif), Model pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) dan Model Pembelajaran Kontekstual atau *Contextstual teaching and learning (CTL)* yang didalamnya menggabungkan berbagai metode pembelajaran yang menstimulus siswa untuk lebih aktif seperti metode Tanya jawab, metode diskusi, Metode Simulasi dan Metode Percobaan/ Eksperimen.

Merujuk pada hasil observasi di kelas IV SD Negeri 4 Cibogo yang menunjukkan bahwa ketidak aktifan siswa dalam proses pembelajaran IPS tersebut disebabkan karena pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan dikte saja, maka dibutuhkan Metode pembelajaran lain yang dapat melibatkan siswa secara langsung (baik fisik maupun mental) dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu penulis berpendapat bahwa metode simulasilah yang paling tepat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi di kelas IV semester 2 SD Negeri 4 Cibogo.

Pembelajaran dengan Metode “Simulasi” merupakan pembelajaran yang diadaptasi dari metode role playing (bermain peran) yakni sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan melibatkan unsur senang (*Jill Hadfield, 1986*).

Pada pembelajaran dengan metode simulasi, siswa akan dikondisikan untuk melaksanakan rangkaian kegiatan tertentu yang biasanya terjadi diluar kelas, namun kegiatan tersebut akan dilaksanakan didalam kelas dengan seting yang dibuat senatural mungkin dan mirip dengan aslinya. Tujuannya adalah agar siswa

terdorong untuk lebih aktif dan lebih mudah memahami konsep yang dipelajari pada pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis berupaya memperbaiki dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS khususnya dalam pokok bahasan Kegiatan Ekonomi di Kelas IV semester 2 SDN 4 Cibogo dengan mengadakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: "PENERAPAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN KEGIATAN EKONOMI".

B. Rumusan Masalah

Dari Latar Belakang Masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan menjadi objek penelitian, diantaranya:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi dengan penerapan metode simulasi di kelas 4 semester 2 SD Negeri 4 Cibogo.
2. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi, dengan penerapan metode simulasi di kelas IV SD Negeri 4 Cibogo.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi melalui penerapan metode Simulasi di Kelas IV semester 2 SD Negeri 4 Cibogo.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Memperoleh deskripsi pelaksanaan pembelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi dengan menerapkan metode simulasi di kelas 4 semester 2 SD Negeri 4 Cibogo.
2. Mengetahui peningkatan keaktifan siswa melalui penerapan metode simulasi pada pembelajaran IPS topik bahasan kegiatan ekonomi di kelas 4 semester 2 SD Negeri 4 Cibogo.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan keilmuan Peneliti khususnya dibidang yang sedang ditekuni yakni dibidang Pendidikan.
 - b. Memberikan Gambaran umum mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar.
 - c. Memberikan informasi kepada peneliti mengenai pengaruh penerapan metode simulasi terhadap tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran IPS.
 - d. Meningkatkan Minat dan Motivasi Peneliti agar terus melaksanakan penelitian demi kemajuan keilmuan.
2. Bagi Siswa
 - a. Agar pembelajaran yang diselenggarakan lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga proses belajar siswa menjadi lebih efektif dengan hasil yang optimal.
 - b. Meningkatkan Motivasi Belajar siswa khususnya dalam Pembelajaran IPS.
 - c. Meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep kegiatan ekonomi.
3. Bagi Guru
 - a. Menambah wawasan keilmuan khususnya dalam hal teknik pembelajaran.
 - b. Menambah opsi model pembelajaran baru bagi guru dalam pembelajaran IPS khususnya pada Topik Bahasan Kegiatan Ekonomi.
 - c. Mengubah paradigma Guru yang beranggapan Bahwa pembelajaran IPS hanya berisi hafalan Saja.
 - d. Menjadi inspirasi dalam pelaksanaan pembelajaran IPS khususnya agar lebih menarik, menyenangkan serta lebih bermakna dengan hasil belajar yang lebih real.
 - e. Memotivasi Guru untuk mengembangkan berbagai model pembelajaran menjadi lebih baik.

4. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan prestasi sekolah.
 - b. Meningkatkan mutu dan kinerja sekolah melalui profesionalisme guru.
 - c. Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah melalui peningkatan prestasi belajar siswa.
 - d. Mendorong sekolah mengembangkan berbagai metode bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran.
- a. Memotivasi sekolah agar memiliki koperasi dan kantin sekolah sebagai salah satu sempel kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan sekolah.

E. Hipotesis Tindakan

Dalam penelitian ini hipotesis tindakan yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut, “Penerapan metode simulasi dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 4 Cibogo dalam pembelajaran IPS pokok bahasan Kegiatan Ekonomi”.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yang berbeda, diantaranya: 1) Metode simulasi sebagai variable bebas dan 2) Keaktifan siswa sebagai variable terikat. Untuk lebih mengarahkan peneliti dalam pengumpulan data dan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan berbagai istilah dalam penelitian ini, maka dibutuhkan batasan operasional dalam penelitian, meliputi:

1. Metode Simulasi

Metode Simulasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang diadopsi dari model role playing, dimana dalam pembelajaran dengan metode ini siswa akan dikondisikan untuk melaksanakan serangkaian kegiatan simulasi/ bermain peran menirukan suatu kegiatan tertentu dengan seting yang dibuat senatural mungkin dan mirip dengan aslinya. Tujuannya agar siswa lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses memahami konsep dan keterampilan dalam pembelajaran tersebut. Batasan metode simulasi tersebut membawa kegiatan belajar mengajar ke arah 1) terlibatnya siswa secara langsung maupun tidak langsung dalam situasi tertentu; 2) terlihatnya peniruan terhadap

sutau poroses baik melalui peralatan maupun tanpa peralatan yang dimaksudkan untuk membuat situasi tiruan; 3) perilaku pura-pura yang ada pada diri siswa.

2. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah segala bentuk kegiatan dan respon siswa berupa kegiatan fisik dan mental selama proses pembelajaran berlangsung seperti seberapa sering siswa bertanya, menjawab pertanyaan guru, merespon stimulus yang guru berikan, tampil kedepan kelas untuk unjuk kerja, membantu temannya yang masih kesulitan, serta berbagai aktifitas yang menunjukkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang mencakup kegiatan : (1) turut serta dalam melaksanakan kegiatan belajar; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) bertanya kepada siswa lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk mencari pemecahan masalah; (5) melaksanakan diskusi kelompok; (6) menilai kemampuan diri dan hasil yang diperoleh; (7) melatih diri dalam memecahkan memecahkan soal atau masalah sejenis; dan (8) menggunakan/ Menerapkan hasil yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/ persoalan yang dihadapinya (melakukan unjuk kerja).

3. Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi

Pembelajaran IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Pembelajara IPS mengenai pokok bahasan Kegiatan Ekonomi di kelas IV semester 2 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2009 dengan Standar Kompetensi: 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi, dan Kompetensi dasar: 2.1 Mengenal aktifitas ekonomi dan sumber daya alam yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya. Pembelajaran IPS yang dimaksud tersebut bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahama, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial ekonomi dimasyarakat serta mengembangkan keterampilan siswa dalam menghadapi setiap permasalahan yang terjadi di masyarakat.

Muhammad Fikri Abdillah, 2014

Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu