

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada di Sekolah Dasar. Selain merupakan mata pelajaran pokok IPS juga merupakan mata pelajaran penting karena memayungi beberapa bidang ilmu sosial seperti geografi, antropologi, sosiologi, psikologi sosial, pemerintah dan sejarah (Tim Dosen Pengajar IPS, 2011:13).

Pembelajaran IPS dapat memberikan wawasan yang luas. Wawasan tersebut meliputi segi pengetahuan sosial umum dan segi sikap serta nilai yang harus dimiliki siswa. Melalui pembelajaran IPS siswa dapat lebih memahami bagaimana sikap dan nilai yang seharusnya mereka miliki sesuai dengan aturan yang berlaku di negara. Dengan demikian maka akan lebih mudah bagi siswa untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, hal tersebut sangat bertentangan dengan realita sebenarnya. Di lapangan banyak siswa yang berasumsi keliru terhadap IPS, Mereka menganggap bahwa IPS tidak akan menjamin masa depan kecuali pelajaran yang bersifat eksak. Selain itu di dunia pendidikan pada umumnya masih banyak yang beranggapan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang bersifat monoton, hanya bisa disampaikan melalui ceramah karena merupakan pelajaran hapalan belaka. Padahal jika mau mempelajari IPS lebih dalam maka bisa menemukan bahwa IPS merupakan pelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

Untuk merubah anggapan-anggapan keliru di atas maka sebagai guru harus mampu menciptakan iklim belajar IPS yang aktif, kreatif, inovatif, serta menyenangkan. Seperti yang terjadi di SD Negeri 2 Cigadog selama ini, masih menggunakan pembelajaran konvensional. Siswa duduk diam mendengarkan penjelasan guru, kemudian setelah selesai memaparkan materi, guru bertanya pada siswa “mengerti atau tidak”. Selanjutnya guru memberikan tugas yang terkait dengan materi yang telah disampaikan. Walau kadang menggunakan metode diskusi, demonstrasi dan tanya jawab, namun dalam materi ini hasil belajar siswa

tetap belum mencapai hasil yang maksimal. Hal tersebut bisa disebabkan karena metode-metode yang diterapkan kurang maksimal dalam pelaksanaannya sehingga membuat siswa kurang aktif atau hanya sebagian yang aktif. Padahal bila kita melihat kembali pada kurikulum saat ini yakni *KTSP 2006* bahwa salah satu pilar belajar adalah belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (KTSP, 2006:8).

Seperti yang terjadi pada siswa kelas III SDN 2 Cigadog, siswa terkadang masih kesulitan dalam menghafal dan memahami pelajaran IPS terutama yang menjadi kendala selama ini adalah pada materi pokok Kegiatan Jual Beli. Hasil pembelajaran siswa dalam materi tersebut kurang memuaskan dan tidak sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan Hasil pembelajaran siswa terkait materi ini bisa dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1.1  
Rata-rata Nilai Ulangan Siswa SD Negeri 2 Cigadog  
pada Pembelajaran IPS

No	Tahun	Nilai rata-rata
1	2010	57,25
2	2011	58,75
3	2012	60,00

Rata-rata nilai tersebut masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni 70. Selain itu bila dilihat dari presentasi hasil belajar siswa dalam materi kegiatan jual beli, perbandingan antara siswa yang mencapai KKM dengan yang tidak adalah 60% : 40%.

Untuk mengatasi hal di atas, maka cara termudah adalah melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maka guru bisa menggunakan berbagai metode dan pendekatan pembelajaran untuk meneliti, menyempurnakan, meningkatkan dan mengevaluasi pengelolaan pembelajaran.

Sebagai upaya perbaikan agar hasil belajar siswa dapat meningkat dalam pembelajaran IPS, maka salah satu alternatifnya adalah dengan menggunakan metode simulasi. Metode pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai bekal bagi

siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja. Metode simulasi juga dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peran sesuai dengan topik yang disimulasikan. Metode pembelajaran ini berkembang atas dasar bahwa belajar bukan hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan lebih kepada bagaimana cara siswa mendapatkan ilmu serta memahami dengan cara mereka sendiri sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selain itu, melalui penerapan metode simulasi ini bisa mengefektifkan pelaksanaan belajar individual yang sering dilakukan di kelas. Biasanya pembelajaran yang dilaksanakan secara klasikal sulit untuk memperhatikan kemampuan siswa secara individual. Dengan metode ini maka siswa didorong untuk lebih aktif bersaing dengan teman-temannya melalui cara yang menyenangkan. Sehingga rasa ngantuk, bosan dan jenuh akan hilang dalam diri siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian di SD Negeri 2 Cigadog guna meningkatkan hasil pembelajaran IPS melalui penerapan metode simulasi. Adapun judul penelitian yang dipilih adalah **"Penggunaan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Kegiatan Jual Beli pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar."** (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III SD Negeri 2 Cigadog Kecamatan Leuwisari Kabupaten Tasikmalaya).

## **B. Identifikasi, Batasan, dan Rumusan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Masalah pembelajaran IPS di Kelas III SD Negeri 2 Cigadog Kecamatan Leuwisari Kabupaten Tasikmalaya dilihat dari beberapa faktor yang mempengaruhinya perlu mengalami perbaikan, mulai dari perencanaan, proses, dan hasil belajar. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sangat banyak, namun demikian faktor tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam *faktor intern* dan

*faktor ekstern*. Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini boleh dikatakan lebih banyak dipengaruhi oleh faktor *intern*. Masalah yang muncul pada pembelajaran sebelumnya diantaranya adalah: siswa kurang termotivasi pada saat belajar, siswa enggan mengungkapkan kesulitan belajarnya, siswa malu mengungkapkan pendapatnya, siswa kurang kreatif dalam memahami materi dan ketergantungan pada guru masih sangat besar, kurangnya fasilitas media yang ada di sekolah, kurang bervariasi guru dalam memilih dan menggunakan pendekatan serta metode mengajar meskipun terkadang menggunakan metode yang variatif namun dalam eksekusinya masih kurang berhasil, guru kurang memperhatikan siswa secara keseluruhan (hanya beberapa siswa yang diperhatikan), guru jarang memberikan bimbingan secara pribadi kepada siswa di luar kelas, guru kurang kreatif dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran, sarana serta buku acuan kurang tersedia dan kurang relevan dengan materi pembelajaran.

Masalah yang ada tersebut, tidak memungkinkan untuk diperbaiki sekaligus, maka dari itu penelitian ini hanya membatasi pada penggunaan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pembelajaran yang dipilih adalah metode simulasi, sedangkan materi pembelajaran adalah kegiatan jual beli.

## **2. Batasan Masalah**

Agar masalah tidak meluas, penulis membatasi penelitian ini hanya pada:

1. Penggunaan metode simulasi pada pembelajaran IPS di kelas III SD Negeri 2 Cigadog.
2. Materi yang diajarkan hanya pada kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.
3. Hasil belajar siswa diambil hanya pada cakupan materi satu semester.

## **3. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode simulasi ( Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas III SD Negeri 2 Cigadog Kecamatan Leuwisari Kabupaten Tasikmalaya)”.

Untuk memudahkan penelitian, masalah diperinci sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi pada pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli di kelas III SD Negeri 2 Cigadog Kecamatan Leuwisari Kabupaten Tasikmalaya?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi pada pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli di kelas III SD Negeri 2 Cigadog Kecamatan Mangunreja Kabupaten Tasikmalaya?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli dengan menggunakan metode simulasi di kelas III SD Negeri 2 Cigadog Kecamatan Leuwisari Kabupaten Tasikmalaya?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang dirumuskan di atas maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang kegiatan jual beli dengan menggunakan metode simulasi di kelas III SD Negeri 2 Cigadog Kecamatan Leuwisari Kabupaten Tasikmalaya. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang perencanaan pembelajaran IPS tentang kegiatan jual beli melalui metode simulasi di kelas III SD Negeri 2 Cigadog Kecamatan Leuwisari Kabupaten Tasikmalaya.
2. Meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran IPS tentang kegiatan jual beli melalui metode simulasi di kelas III SD Negeri 2 Cigadog Kecamatan Leuwisari Kabupaten Tasikmalaya.
3. Memperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Cigadog dalam pembelajaran IPS tentang kegiatan jual beli melalui metode simulasi.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Secara Umum**

Secara umum, manfaat penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran IPS untuk

meningkatkan hasil belajar siswa tentang Kegiatan Jual Beli di kelas III SD Negeri 2 Cigadog Kecamatan Leuwisari Kabupaten Tasikmalaya.

## 2. Manfaat Secara Khusus

### a. Bagi Guru

- 1) Memberi gambaran kepada guru tentang manfaat penelitian tindakan kelas dalam upaya mengatasi masalah-masalah yang dijumpai dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.
- 2) Sebagai masukan khususnya bagi peneliti sendiri, umumnya bagi guru lain tentang alternatif metode pembelajaran IPS di SD khususnya pada topik kegiatan jual beli
- 3) Memiliki gambaran tentang pembelajaran IPS yang efektif
- 4) Dapat mengidentifikasi permasalahan yang timbul di kelas sekaligus mencari solusi pemecahannya dan dapat dipergunakan untuk menyusun program peningkatan efektivitas pembelajaran IPS pada tahap berikutnya.

### b. Bagi Siswa.

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang kegiatan jual beli melalui penerapan metode simulasi
- 2) Dapat meningkatkan keberanian bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapat serta menumbuhkan persepsi dan minat belajar.
- 3) Dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas dengan cara yang menyenangkan.

### c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat meningkatkan dan mengembangkan fungsi kelembagaan Sekolah Dasar sebagai lembaga pendidikan maupun sebagai lembaga kegiatan penelitian di Sekolah Dasar.
- 2) Dapat meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar sehingga prestasi belajar siswa pada jenjang pendidikan berikutnya menjadi lebih baik.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran lebih jelasnya tentang isi keseluruhan skripsi disampaikan dalam sistematika penulisan yang pembahasannya disusun sebagai berikut:

Ai Nunung Muflihah, 2013

*PENGGUNAAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG KEGIATAN JUAL BELI PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR*

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

1. Bab I Pendahuluan

Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi, batasan dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Tindakan

Bab ini menjelaskan tentang kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini mencakup pembahasan atas model PTK yang digunakan, subjek penelitian, lokasi penelitian, fokus tindakan, prosedur penelitian, definisi operasional, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, serta criteria keberhasilan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai serta penjelasannya.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab kesimpulan dan saran menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan peneliti.