

## Bab I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi yang disempurnakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan bahwa setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah yang menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang.

Namun kenyataan di lapangan belum menunjukkan ke arah pembelajaran yang bermakna. Para pendidik masih perlu penyesuaian dengan KTSP, para guru sendiri belum siap dengan kondisi yang sedemikian plural sehingga untuk mendesain pembelajaran yang bermakna masih kesulitan. Sistem pembelajaran duduk tenang, mendengarkan informasi dari guru sepertinya sudah membudaya sejak dulu, sehingga untuk mengadakan perubahan ke arah pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan agak sulit.

Dengan adanya ketentuan undang-undang yang mewajibkan IPS sebagai mata pelajaran dalam sistem pendidikan di Indonesia telah menjadikan kedudukan IPS semakin jelas dan kokoh. Seperti yang dikemukakan dalam Pasal 37 UU Sisdiknas bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah ( Sapriya, 2011 : 45 ). Oleh karena itu pembelajaran

Pengetahuan Sosial mempunyai fungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia. Melihat betapa pentingnya nilai-nilai tersebut maka pembelajaran Pengetahuan Sosial hendaknya disusun, direncanakan, dan dilaksanakan secara sistematis dengan strategi pembelajaran yang dapat merangsang keterlibatan siswa secara aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan hasil observasi tentang kegiatan belajar mengajar di kelas IV SDN Cingeunah, guru mendominasi kegiatan belajar sehingga siswa pasif dan kurang dilibatkan, hal ini berimbas pada pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan guru, sehingga tujuan dari hasil belajar tidak tercapai.

Berdasarkan kondisi pembelajaran yang terjadi di kelas, peneliti juga mendapat keterangan dari guru kelas IV, bahwa rata-rata nilai IPS kelas IV SDN Cingeunah pada semester 1 tahun 2013 yaitu 55. Dan ketika peneliti melakukan pra siklus sebelum tindakan, nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa hasilnya 4,93. Sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pelajaran IPS yang harus dicapai yaitu 60. Ini berarti menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran IPS khususnya pada konsep masalah-masalah sosial masih tergolong rendah. Karena masih dibawah target keberhasilan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah 65.

Bagi peserta didik mata pelajaran Pengetahuan Sosial yang cakupannya luas itu sering diasumsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik. Bahkan ada yang beranggapan bahwa pelajaran Pengetahuan Sosial hanyalah berupa hafalan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran *teacher centered*. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal.

Menurunnya hasil belajar sangat dirisaukan oleh kalangan pendidik dan orang tua. Para orang tua siswa banyak yang mengajukan permintaan agar anaknya sering diberi tugas-tugas dan PR oleh guru dengan harapan agar dapat termotivasi untuk belajar sehingga mencapai hasil yang maksimal.

Seiring dengan pengembangan filsafat konstruktifisme dalam pendidikan selama dekade ini, muncul pemikiran kritis merenovasi pembelajaran bagi anak bangsa negeri ini menuju pembelajaran yang berkualitas, humanis, organis, dinamis, dan konstruktif. Salah satu pemikiran kritis itu adalah pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan atau PAIKEM.

Menurut Agus Suprijono (2009) : PAIKEM merupakan sinonim dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.” Pembelajaran PAIKEM adalah pembelajaran bermakna yang dikembangkan dengan cara membantu peserta didik membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah dimiliki dan dikuasai peserta didik.

Di dalam pembelajaran aktif, guru lebih banyak memosisikan dirinya sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*to facilitate of learning*) kepada siswa. Di sini banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.

Di dalam pembelajaran kreatif guru memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan melalui pembelajaran yang efektif tanpa adanya rasa tertekan sehingga suasana pembelajaran menyenangkan dan hasil belajar (tujuan pembelajaran) meningkat.

Pembelajaran Kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan, mengimajinasikan, melakukan inovasi, dan melakukan hal-hal yang artistik lainnya (Iif Khoiru Ahmadi, M.Pd & Sofan Amri, Spd, 2011 : 3)

Oleh karena itu, berdasarkan masalah di atas maka peneliti berupaya untuk melaksanakan penelitian dengan judul Penerapan PAIKEM Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang masalah-masalah sosial di kelas IV SDN Cingeunah.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ” *meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan PAIKEM pada konsep masalah-masalah sosial*”

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Setiap penelitian diawali dengan adanya masalah. Oleh karena itu, masalah penelitian masalah penelitian harus dirumuskan dengan se jelas-jelasnya agar mempermudah komponen penelitian lainnya. Dengan ini peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan pendekatan PAIKEM dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada konsep masalah-masalah sosial di kelas IV SDN Cingeunah Kec. Mancak Tahun 2012-2013?
2. Bagaimana hasil pembelajaran dengan menggunakan pendekatan PAIKEM dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep masalah-masalah sosial di kelas IV SDN Cingeunah Kec. Mancak Tahun 2012-2013?

### C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada konsep masalah-masalah sosial di kelas IV SDN Cingeunah Kec. Mancak Tahun 2012-2013 dengan menggunakan pendekatan PAIKEM.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada konsep masalah-masalah sosial di kelas IV SDN Cingeunah Kec. Mancak Tahun 2012-2013 dengan menggunakan pendekatan PAIKEM.

### D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik untuk peneliti, guru ataupun siswa. Manfaat penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti dapat memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam meningkatkan pemahaman tentang Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.
- b. Bagi guru dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam merancang dan mengaplikasikan model pendekatan *Paikem* pada pembelajaran IPS di sekolah dasar .
- c. Bagi siswa melalui Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga mencapai hasil belajar yang optimal.

## E. DEFINISI ISTILAH

### a. Pengertian PAIKEM

Istilah PAIKEM merupakan akronim dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan.

*Pembelajaran Aktif*, yang dimaksud dengan pembelajaran harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan.

*Pembelajaran Inovatif*, yang dimaksud dengan pembelajaran inovatif merupakan proses pemaknaan atas realitas kehidupan yang dipelajari. Makna itu hanya bisa dicapai jika pembelajaran dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik menemukan sesuatu melalui aktifitas belajar yang dilakoninya.

*Pembelajaran Kreatif*, yang dimaksud dengan pembelajaran kreatif harus menumbuhkan pemikiran kritis, karena dengan pemikiran seperti itulah kreativitas bisa dikembangkan. Pemikiran kritis adalah pemikiran reflektif dan produktif yang melibatkan evaluasi bukti. Kreativitas adalah kemampuan berfikir tentang sesuatu dengan cara baru.

*Pembelajaran Efektif*, yang dimaksud dengan Pembelajaran efektif adalah merujuk pada berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial.

*Pembelajaran Menyenangkan*, yang dimaksud dengan pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dengan suasana socio emotional climate positif. Maksudnya keberhasilan yang indikatornya makin lama seseorang belajar, maka makin tertarik dia mempelajari sesuatu atau makin dia perdalam.

#### **b. Hasil Belajar**

yang dimaksud dengan Hasil belajar adalah bentuk nyata perubahan yang didapat oleh siswa mulai dari perubahan tingkah laku dalam aspek pengetahuan, keterampilan atau sikap.

● Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan. Hasil belajar berupa :

Informasi verbal yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

Keterampilan Intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta- konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktifitas kognitif bersifat khas.

Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

### **c. Masalah Sosial di Sekitar Kita**

Ada banyak sekali masalah sosial di lingkungan sekitar kita. Yang dimaksud dengan masalah sosial adalah masalah kependudukan, keamanan, sampah, kebakaran, pencemaran lingkungan, rusaknya atau buruknya fasilitas umum, perilaku tidak disiplin, penyalahgunaan narkoba, pemborosan energi, dan kelangkaan barang kebutuhan.

Masalah sosial merupakan masalah yang terjadi di masyarakat. Masalah sosial merupakan suatu keadaan di masyarakat yang tidak normal atau tidak semestinya.

Masalah sosial dapat terjadi di mana saja. Misalnya di lingkungan rumah atau keluarga, perkampungan, perkotaan, pedesaan, maupun dalam suatu Negara. Mengapa masalah sosial bisa timbul? Masalah sosial muncul akibat terjadinya perbedaan yang mencolok antara nilai dalam masyarakat dengan kenyataan yang ada.

#### **d. Pembelajaran IPS**

Kurikulum pendidikan IPS tahun 1994 merupakan fusi dari berbagai disiplin ilmu. Yang dimaksud dengan pembelajaran Pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada “transfer konsep”, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian, pembelajaran pendidikan IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.



**Lina Marlina, 2013**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP MASALAH-MASALAH SOSIAL DENGAN  
MENGUNAKAN PENDEKATAN PAIKEM**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)