

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya keresahan peneliti melihat masih banyak kekurangan khususnya pembelajaran IPS, dimana mata pelajaran IPS pada sebagian besar di Sekolah Dasar (SD) selama ini memiliki kekurangan yakni pembelajaran tersebut lebih menekankan siswa untuk menghafal dan mengingat, dan kurang memfasilitasi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang komprehensif, pembelajaran IPS selama ini hanya mengarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi sehingga siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep dan berfikir kritis siswa.

Kognitif siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga ketika anak didik lulus sekolah, mereka pintar teoritis tetapi miskin aplikasi. Siswa kurang mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut diaplikasikan pada kehidupan nyata.

Berdasarkan fakta di atas, pembelajaran IPS di SD, siswa hanya berorientasi mendengar dan mencatat pelajaran setelah itu menghafal, hal ini sangat tidak efektif untuk diterapkan, karena siswa tidak memperoleh penguasaan konsep dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara baik lebih lanjut. Apa yang kita harapkan dari tujuan pendidikan terutama di SD adalah

untuk memungkinkan seseorang menjadi *problem solver* yang efektif dalam kehidupan nyata karena manusia akan menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan dan mencoba untuk menemukan cara terbaik untuk memecahkan persoalan tersebut.

Mata pelajaran IPS selama ini dipandang sebagai mata pelajaran kelas dua yang pada awalnya merupakan opini yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat seolah mendapat justifikasi formal dari pemerintah dengan diadakannya Ujian Nasional yang menempatkan tiga mata pelajaran tertentu sebagai mata pelajaran favorit. Penyimpangan terhadap esensi pendidikan yaitu membentuk manusia seutuhnya dengan mengukur hasil pendidikan dari notabene hanya aspek kognitif tiga mata pelajaran tertentu ini, menjadi preseden buruk bagi penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang berorientasi pada *life Skill*.

Dengan adanya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya pada jenis dan jenjang pendidikan formal. Seiring dengan perubahan itu, pembelajaran IPS pun mengalami perubahan yang semula berpusat pada guru beralih berpusat pada siswa. Pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa merupakan proses pembelajaran dimana siswa bertanggung jawab dalam pembelajarannya dan siswa diberikan kesempatan untuk membuat keputusan mengenai berbagai dimensi dari proses pembelajaran dan untuk melakukan pengaturan diri. Perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran ini menuntut sekolah dan guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran wajib dalam kurikulum

pendidikan dasar dan Menengah (pasal 37 UUSPN). Pembelajaran di SD tidak lagi sekedar kegiatan mentransfer ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) dari guru kepada siswa belaka, akan tetapi pembelajaran merupakan suatu proses yang bisa membantu perkembangan siswa secara utuh, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotornya. Perkembangan tersebut bisa tercapai dengan baik jika dilakukan berbagai usaha perbaikan dalam pembelajaran. Penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semua diarahkan dalam upaya mencapai tujuan. Penguasaan guru akan bahan pelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. (Syaefuddin 2009 : 53).

Life skill yang mesti dikuasai anak tentunya dalam konteks sosial dan kewarganegaraan seperti digariskan oleh tujuan mata pelajaran IPS sebagai berikut :

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal nasional dan global

Dari keempat tujuan tersebut tergambar secara tersirat bagaimana seharusnya guru menterjemahkannya dalam desain yang tepat program pembelajaran dan mengartikulasikannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Pemaparan di atas tentunya bukanlah jawaban yang memadai sehubungan dengan buruknya program pendidikan IPS. Penting dipertanyakan kembali akar dari permasalahan ini terutama yang menyangkut proses pendidikan di kelas sebagai garda depan. Apakah guru sebagai pion utama dalam penyelenggaraan pendidikan telah melaksanakan fungsinya dengan maksimal, dalam arti guru tak hanya sebagai unsur yang *membelajarkan* anak tetapi juga guru sebagai *pembelajar* yang selalu mencari dan menyesuaikan diri dengan hal-hal baru menyangkut teori dan praktik pembelajaran. Apakah keberadaan faktor lain dalam proses pembelajaran telah berfungsi sebagaimana mestinya. Pertanyaan berikutnya yang lebih dalam apakah anak-anak yang kita didik itu adalah anak-anak siap dan matang untuk belajar. Pertanyaan-pertanyaan seperti itu akan terus ada seiring terus berjalannya proses pendidikan tanpa adanya perubahan yang berarti.

Pembelajaran IPS pada dasarnya belum beranjak dari paradigma lama yaitu lebih menekankan pada perenialisme yang menempatkan siswa sebagai *receiver* pasif yang berdampak pada pola pembelajaran pewarisan informasi sehingga tak memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diarahkan hanya untuk menerima tumpukan informasi berupa data dan fakta yang tidak bermakna bagi kehidupan siswa, karena pengetahuan yang demikian tak mempunyai kemampuan berkomunikasi dengan anak sehingga tak merangsang anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara penuh. Pola komunikasi antara guru dan siswa pun masih berkuat dengan dominasi guru dalam proses pembelajaran,

dimana guru menempatkan diri dalam situasi yang mengharuskannya *berperan* menjadi komponen yang paling aktif berfungsi dalam system dan komponen yang lainnya yang ada hanya sebagai pelengkap.

Pertanyaan-pertanyaan di atas bukanlah hal yang mudah untuk dijawab atau dijelaskan tentunya membutuhkan pengkajian mendalam dari berbagai aspek dan perspektif seperti filsafat, budaya, ekonomi dan politik. Meskipun demikian pada tataran praxis pembelajaran, kita dapat mengkajinya dari bagaimana proses pembelajaran itu dijalankan. Era pengetahuan yang sedang kita alami ini memiliki karakter dan terobosan- terobosan baru dalam bidang pengetahuan dan teknologi, Para pembelajar sekarang membutuhkan lebih dari sekedar tranfer ilmu tapi mereka membutuhkan pendekatan atau model pembelajaran yang memberikan mereka bekal kompetensi, pengetahuan dan sewtangkaian kecakapan yang mereka butuhkan dari waktu ke waktu (M.T. Amir : 2009)

Terkait dengan paparan di atas permasalahan dalam pembelajaran IPS, dilihat dari persepektif guru sebagai fasilitator kapabilitasnya dianggap kurang memadai. Seperti dijelaskan dalam paragraph awal tulisan ini bagaimana keengganan guru untuk belajar dan mengajar dengan cara yang tepat pada akhirnya melahirkan proses yang membuat anak tidak belajar tetapi hanya sebagi pasif recipient materi ajar dalam jumlah yang banyak. Guru sudah sangat terbiasa dengan anggapan bagaimana materi yang begitu banyak itu bisa disampaikan semuanya pada anak sesuai dengan target waktu yang digariskan dalam kurikulum. Seperti ditekankan oleh Tinning dan Macdonald :

... Teachers in school are not developing a reflective thinking, thus their teaching task is solely run as something routine, without any attempts to facilitate learning with various teaching and strategies and methods. (Mahendra dkk : 2008 : 39).

Terjemahan bebasnya adalah guru di sekolah tidak mengembangkan berpikir reflektif, sehingga tugas mengajarnya hanya sebagai rutinitas, tanpa mencoba memfasilitasi pembelajaran dengan berbagai jenis metode dan strategi pengajaran. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPS di SD merupakan suatu kebutuhan yang harus segera dilakukan. Salah satu strategi pembelajaran yang diduga dapat menjembatani kelemahan tersebut adalah strategi **REACT** (*Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, dan Tranfering*). Strategi pembelajaran ini lebih banyak memfokuskan pada masalah-masalah kontekstual, yaitu pembelajaran yang menghadirkan lingkungan yang real dalam kehidupan sehari-hari siswa, dan juga pembelajaran sebaiknya lebih berpusat pada siswa dan guru tidak bertindak sebagai nara sumber yang dominan sehingga pemberian kesempatan belajar lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh, rnengembangkan pengetahuan, sikap nilai, keaktifan, serta keterampilan sosial seperti keterampilan bekerjasama yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Selanjutnya Crawford mengatakan bahwa yang di maksud dengan **Relating** adalah pembelajaran yang dimulai dengan cara mengaitkan antara konsep-konsep baru yang sedang dipelajarinya dengan konsep-konsep yang telah dikuasainya; **Experiencing** adalah pembelajaran yang membuat siswa belajar dengan melakukan kegiatan IPS melalui eksplorasi, pencarian, dan

penemuan; *Applying* adalah pembelajaran yang membuat siswa belajar mengaplikasikan konsep; *Cooperating* adalah pembelajaran dengan mengkondisikan siswa agar belajar bersama, saling berbagi, saling respon dan berkomunikasi dengan sesama temannya; dan yang dimaksud dengan *Transferring* adalah pembelajaran yang mendorong siswa belajar menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari ke dalam konteks atau situasi baru yang belum dipelajari di kelas berdasarkan pada pemahaman.

Pembelajaran dengan strategi *REACT* adalah kontekstual, yaitu merupakan pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa, seta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari mereka sebagai anggota keluarga / masyarakat (Tim Dirjen Dikdasmen dalam Sukestiyarno, 2003). Melalui pembelajaran dengan strategi *REACT* diharapkan siswa memiliki peningkatan kemampuan dalam pemahaman konsep serta kemampuan berfikir kritis. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan tantangan yang akan dihadapi baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari diharapkan siswa dapat menjawab semua tantangan dan permasalahan yang dihadapinya, dimana salah satu upaya untuk menjawab tantangan ini adalah melalui peningkatan kualitas siswa dalam berfikir kritis, logis, kreatif dan dapat bekerjasama secara efektif, sehingga siswa mampu memperoleh, memilih dan mengelola informasi dengan baik. Dengan strategi *REACT* ini juga diharapkan pembelajaran menjadi bermakna, dimana pembelajaran bermakna ini adalah pembelajaran yang dapat mendorong siswa agar mampu membangun

(mengkonstruksi) sendiri pemahaman dari pengetahuan yang dimiliki dan yang sedang dipelajarinya.

Kegiatan pembelajaran yang dipandang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memahami, merencanakan, melaksanakan penyelesaian, serta memeriksa kembali hasil pekerjaannya, adalah merupakan pembelajaran yang tercakup dalam Strategi *REACT*, karena dalam strategi ini melalui pemberian masalah siswa diberi kesempatan untuk menghubungkan konsep lama yang telah dikuasai dengan konsep – konsep baru yang akan dipelajarinya. Selain itu melalui belajar bersama dalam kelompok siswa diberi kesempatan dalam belajar untuk melakukan eksplorasi, pencarian, dan penemuan terhadap apa yang sedang dipelajari dan dihadapinya, selanjutnya siswa belajar mengaplikasikan konsep dan belajar menggunakan pengetahuan yang dimilikinya kedalam konteks atau situasi baru yang belum dipelajari dengan berdasarkan pada pemahaman.

Kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah juga sangat penting bagi siswa, karena pada hakikatnya siswa adalah bagian dari masyarakat. Sebagai bagian dari masyarakat, tentu siswa akan selalu menemukan berbagai masalah dalam kehidupannya, baik masalah sederhana, kompleks, masalah pribadi dan masalah sosial yang harus dihadapi dan dipecahkannya, serta sebagai bagian dari masyarakat siswa harus memiliki kemampuan berpikir kritis untuk memajukan dan mengembangkan masyarakat tersebut. Oleh karena itu, maka diperlukan usaha sejak dini untuk melatih dan mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah inilah penulis mencoba untuk mengadakan penelitian tindakan kelas di tingkat SD, yang akan meneliti “MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA SD PADA MATA PELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI *REACT*” (Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas 4 SDN Tikukur 4 Kecamatan Coblong Kota Bandung).

B. Rumusan dan Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian di atas, diperkirakan bahwa penggunaan Strategi *REACT* dalam pembelajaran IPS dapat menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep dan kemampuan berfikir kritis siswa secara efektif. Merujuk pada pernyataan Alfred North Whitehead dalam bukunya yang berjudul *The Aim of Education and Other Essays* “*Education is the acquisition of the art of the utilisation of knowledge*”. Secara umum, masalah yang dipertanyakan dalam penelitian ini adalah : “Apakah penggunaan Strategi *REACT* dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SD pada Mata Pelajaran IPS ?”.

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, penulis mengidentifikasinya menjadi tiga bagian yang merupakan permasalahan yang ingin diungkap dalam penelitian ini, yakni :

1. Bagaimana perencanaan strategi *REACT* dalam pembelajaran IPS ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *REACT* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan berfikir kritis siswa?

C. Alasan Pemilihan Masalah

Ada beberapa alasan kenapa penulis memilih masalah ini dalam melakukan penelitian untuk tesisnya, yakni :

1. Masalah pembelajaran adalah masalah yang paling sering dihadapi penulis, dalam kapasitasnya sebagai guru SD.
2. Mata Pelajaran IPS yang dijadikan sebagai objek dalam penelitian ini adalah mata pelajaran yang paling tidak disukai oleh siswa, diharapkan melalui penelitian ini mata pelajaran IPS akan lebih menarik dan disukai siswa.
3. Penelitian dengan menggunakan Strategi *REACT* dalam kaitannya meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berfikir kritis siswa, masih jarang digunakan.
4. Penelitian Tindakan Kelas di tingkat SD, khususnya mata pelajaran IPS masih jarang diteliti.
5. Ketersedian literatur tentang penelitian tindakan ini, relatif cukup banyak ditemukan di perpustakaan maupun sumber-sumber lainnya.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep dan berfikir kritis siswa dengan menggunakan desain strategi *REACT*.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep dan berfikir kritis siswa melalui pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *REACT*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dalam penggunaan strategi *REACT* di SD, secara khusus diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Penggunaan strategi *REACT* dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berfikir kritis siswa SD yang nantinya dapat dipergunakan oleh berbagai pihak yang memiliki kepentingan dengan hasil penelitian ini.
2. Bagi guru dan siswa penggunaan strategi *REACT* dapat memberikan suatu pengalaman dan menumbuhkan kecakapan kerjasama antar siswa.
3. Bagi guru yang ingin menggunakan strategi *REACT* dalam pembelajaran IPS diharapkan strategi *REACT* dapat digunakan sebagai salah satu contoh dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Bagi siswa dengan pembelajaran ini diharapkan dapat memperoleh pengalaman dan keterampilan yang berharga sehingga dapat digunakan sebagai latihan untuk mempelajari IPS secara bersama-sama dengan teman sebaya.
5. Bagi kepala sekolah atau pengambil keputusan dalam bidang pendidikan diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam menentukan kebijakan tentang model / strategi pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran IPS di berbagai jenjang pendidikan umumnya, dan SD khususnya.

6. Bagi peneliti bidang sejenis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu dasar dan masukan dalam mengembangkan penelitian model kooperatif selanjutnya.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah :

1. CTL (Contextual Teaching and Learning) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang bertujuan membantu para siswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, dan budayanya. Untuk mencapai tujuan tersebut, CTL akan menuntun siswa melalui kedelapan komponen utama, yaitu : membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, mengatur cara belajar sendiri, bekerjasama, berfikir kritis dan kreatif, membantu siswa untuk tumbuh dan berkembang, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan asesmen autentik. (Johson (Setiawan dan Sitompul, 2007 ; 67).
2. Pembelajaran dengan menggunakan Strategi *REACT* akan mendorong siswa untuk mampu mengaitkan konsep yang sudah dimilikinya dengan konsep yang akan dipelajarinya dan siswa dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya berdasarkan pengalamannya melalui eksplorasi, pencarian, dan penemuan serta bisa menerapkannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. (Crawford : 2001)

3. Kemampuan pemahaman konsep dan berfikir kritis siswa dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dalam pencapaian prestasi. Berfikir kritis dalam terjemahan bebasnya adalah pertimbangan yang aktif dan hati-hati atau sebuah bentuk pengetahuan dengan dasar yang menopangnya dan kesimpulan yang menjadi kecenderungannya. (Alec Fisher ; 2001)

G. Definisi Operasional

Terdapat beberapa istilah yang digunakan baik dalam judul maupun isi dalam penelitian ini yang perlu di klarifikasi agar diperoleh kesamaan persepsi, istilah-istilah tersebut antara lain:

1. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk mengintropeksi, bercermin, merefleksi, atau mengevaluasi dirinya dalam pembelajaran di kelas sehingga menjadikan guru tersebut memiliki kemampuan lebih baik, baik dari segi proses pembelajaran maupun penguasaan metode pembelajaran, dari guru lainnya.
2. Strategi *REACT* adalah siswa mampu mengaitkan konsep yang sudah dimilikinya dengan konsep yang akan dipelajarinya dan juga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya berdasarkan pengalamannya dan bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.
3. Pemahaman Konsep adalah kemampuan siswa dalam menjelaskan atau mengungkapkan kembali suatu objek/materi tertentu berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki oleh objek/materi tersebut.

4. Berpikir kritis adalah siswa sudah mampu mengeluarkan pendapat dan mempertahankan argumennya berdasarkan pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa harus dilakukan dan untuk membantu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya.

H. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penerapan strategi *REACT* dilakukan pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD dengan materi “Teknologi Transportasi.”

I. Lokasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDNegeri Tikukur 4 Kecamatan Cobleng Kota Bandung. Penelitian berlangsung pada bulan Mei 2011 - Juni 2011.