

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan bergulirnya era globalisasi saat ini adalah sebagai konsekuensi dari berkembang pesatnya ilmu pengetahuan, sosial dan teknologi. Dan dalam era globalisasi ini ketergantungan antara bangsa yang satu dengan bangsa yang lainnya sangat kuat sekali dan bisa berdiri sendiri.

Oleh sebab ini pendidikan sebagai pencetak generasi penerus harus mampu menciptakan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kreatif, berjiwa sosial yang tinggi, dan inovatif. Seperti yang tercantum dalam Tujuan Pendidikan Nasional yang berbunyi :

...mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3, Sisdiknas 2003).

Berdasarkan uraian diatas jelaslah bahwa dunia pendidikan terutama bidang ilmu sosial demokratis dan kreatif mempunyai peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa untuk menghadapi suatu tantangan dimasa yang akan datang. Seperti yang termaktub dalam Sistem Pendidikan Nasional, dimana suatu pendidikan tidak hanya berupa kecerdasan intelektual, tetapi juga dalam aspek psikomotorik dan aspek sosial. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam menghadapi tantangan global dimasa yang akan datang adalah mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Pendidikan IPS sebagai salah satu program studi yang dikembangkan secara kurikuler di sekolah, yang merupakan dari penjabaran panduan pengembangan kurikulum yang memberikan kesempatan peserta didik untuk :

1. Belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
2. Belajar untuk memahami dan menghayati;
3. Belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif.
4. Belajar untuk hidup bersama dan berguna untuk orang lain, dan
5. Belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Dari berdasarkan tujuan diatas dapat dijelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS, siswa hendaknya ditekankan pada cara belajar dengan melakukan pemecahan masalah dan belajar bekerja sama dan harus dilakukan secara terintegrasi dalam pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan guru. Kegiatan belajar mengajar akan bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak didik.

Seperti yang dikemukakan didalam kurikulum 2006 yang menganut prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut :

1. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.
2. Beragam dan terpadu.
3. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
4. Relevan dengan kebutuhan kehidupan.
5. Menyeluruh dan berkesinambungan.
6. Belajar sepanjang hayat.
7. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Di dalam kurikulum 2006 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar. Mata pelajaran IPS ini membahas tentang seperangkat peristiwa, fakta konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Di Sekolah Dasar, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Dengan melalui mata pelajaran IPS ini anak didik diharapkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum Sekolah Dasar 2006. Pendidikan IPS memiliki tujuan yang jelas yaitu meningkatkan Sumber Daya Manusia yang seutuhnya yang memiliki keterampilan sosial yang mampu menghadapi tantangan-tantangan yang dialami dalam kehidupannya. Serta mampu menghargai, dan memecahkan masalah-masalah atau komplik sosial. Sebagai makhluk sosial dan makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

Salah satu materi yang mampu mengembangkan keterampilan sosial, psikomotorik dan kognitif adalah materi pekerjaan. Pada KTSP materi pekerjaan diharapkan siswa dapat mengetahui jenis-jenis pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari. Karena pada umumnya siswa belum tahu apa itu pekerjaan, gunanya bekerja, dan pentingnya semangat bekerja. Maka dari itu dengan adanya materi pekerjaan siswa akan mengetahui jenis-jenis, manfaat dan pentingnya pekerjaan baik didalam lingkungan rumah ataupun di masyarakat.

Dalam proses belajar mengajar guru harus memperhatikan perkembangan siswa serta harus mampu memilih dan menciptakan situasi belajar mengajar yang menyenangkan, mampu memilih dan melaksanakan media pembelajaran yang sesuai agar tujuan yang diharapkan terlaksana secara optimal, sesuai dengan karakteristik anak SD yang senang bermain.

Karakteristik ini menurut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan terutama dikelas rendah, seperti halnya kelas 3.

Dilihat dari tugas perkembangan anak Sekolah Dasar menurut Havighurst adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk melakukan berbagai permainan.
2. Membina sikap hidup yang sehat terhadap diri sendiri sebagai individu yang berkembang.
3. Belajar bergaul dengan teman sebaya.
4. Mulai mengembangkan peran sesuai dengan jenis kelamin secara tepat.
5. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung.
6. Mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
7. Mengembangkan kata hati, moral dan skala nilai.
8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga sosial.
9. Mencapai kebebasan pribadi.

Sedangkan tugas perkembangan anak 6-11 tahun menurut Ericson disebut sebagai periode aktif. Ericson menyebutnya demikian karena dominannya kegiatan anak-anak yang berada dalam periode ini untuk melakukan sesuatu sampai berhasil. Mereka menampakkan banyak sekali ide praktis yang tercermin dari sifat antusias yang tinggi untuk membuat berbagai alat permainan seperti layang-layang, sangkar burung, bagi anak laki-laki, dan anak perempuan suka

membuat kalung manik, masak-masakan, sekolah-sekolahan, main boneka. Apabila anak didorong untuk melakukan aktivitas produktifnya dengan cara menyediakan alat untuk yang dibutuhkannya dalam merealisasikan ide-idenya dan menghargai hasil pekerjaannya, maka dorongan untuk melakukan aktivitas produktif meningkat, namun jika sebaliknya maka akan muncul didalam diri anak perasaan tidak mampu atau tidak berdaya.

Berdasarkan hal tersebut, maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dalam dirinya dan lingkungannya.

Perkembangan sosial pada anak Sekolah Dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan keluarga juga dia mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (*Peer group*) atau teman sekelas, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Pada usia ini anak mulai memiliki kemampuan menyesuaikan diri sendiri (egosentris) kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain).

Berdasarkan uraian diatas dan pengalaman mengajar di SD Negeri Karya Bakti Kecamatan Haurwangi Kabupaten Cianjur, peneliti memperoleh keterangan bahwa pembelajaran IPS khususnya materi pekerjaan saat ini belum mampu memberikan pemahaman yang maksimal terhadap siswa, sehingga siswa merasa kesulitan dan monoton dalam menghadapi mata pelajaran IPS, yang akhirnya siswa kurang senang dalam terhadap mata pelajaran IPS. Ketidaksenangan siswa dalam IPS berdampak pada rendahnya aktivitas siswa pada proses pembelajaran dan hasil belajar menjadi kurang optimal.

Sesuai dengan tahap perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal/kelas rendah Sekolah Dasar sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 1983:33). Dengan tema ini diharapkan akan memberikan banyak keuntungan diantaranya :

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.
2. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
6. Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan pengayaan.

Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema/bagan, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu penerapan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar akan sangat membantu siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu kesatuan.

Sebagai pilihan untuk mengurangi kesulitan siswa dalam pembelajaran IPS khususnya materi pelajaran, peneliti akan mencoba melakukan model pembelajaran tematik. Pada pembelajaran tematik guru membimbing siswa untuk

mencurahkan gagasan mengenai materi yang akan dipelajari melalui tema yang diambil dari kehidupan sehari-hari, sehingga menarik minat untuk memotivasi aktivitas dan hasil belajar siswa.

Tujuan dari tema bukan hanya untuk memahami mata pelajaran tertentu saja tetapi konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan dari berbagai mata pelajaran lainnya.

Untuk itu penulis mengangkat model pembelajaran tematik yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pelajaran IPS khususnya materi pekerjaan di kelas III Sekolah Dasar. Penulis melaksanakan penelitian ini di SD Negeri Karya Bakti pada semester 2 dengan jumlah siswa 39 orang. Dengan menyusun rencana pembelajaran dengan materi pekerjaan yang menggunakan model pembelajaran tematik, diharapkan aktivitas siswa akan lebih meningkat selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan “Apakah pembelajaran tematik pada tema permainan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan materi pekerjaan di kelas III Sekolah Dasar”.

Masalah tersebut dapat dijabarkan lagi kedalam rumusan yang lebih khusus, sebagai berikut :

1. Alat/media apakah yang sesuai dengan pembelajaran tematik pada tema permainan di kelas III Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana aktivitas siswa dengan pembelajaran tematik pada tema permainan di kelas III Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dengan pembelajaran tematik pada tema permainan di kelas III Sekolah Dasar ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Penelitian ini dilaksanakan secara umum bertujuan untuk mengidentifikasi dan hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran tematik pada materi pekerjaan di kelas III Sekolah Dasar.

b. Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui alat/media yang sesuai dengan pembelajaran tematik pada tema permainan di kelas III Sekolah Dasar.
2. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan pembelajaran tematik pada tema permainan di kelas III Sekolah Dasar.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada tema permainan di kelas III Sekolah Dasar.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peningkatan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada umumnya, pada khususnya bagi proses

pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar dan semua pihak yang terlibat dengan pendidikan.

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

a. Manfaat Untuk Siswa

1. Mengetahui alat/media yang sesuai dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran tematik pada tema permainan.
2. Meningkatkan aktivitas siswa dalam materi pekerjaan dengan menggunakan pembelajaran tematik pada tema permainan.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pekerjaan dengan menggunakan pembelajaran tematik pada tema permainan.

b. Manfaat Untuk Guru

1. Meningkatkan keterampilan guru dalam membuat alat/media belajar mengajar.
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran dan mengevaluasi hasil belajar.
3. Mengembangkan kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
4. Memberikan pengalaman dalam mencari solusi untuk permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran.
5. Memiliki pengalaman nyata dalam menerapkan pembelajaran tematik pada tema permainan.

c. Manfaat Untuk Institusi

1. Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah.
2. Mengharumkan nama baik sekolah.
3. Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
4. Meningkatkan pengelolaan terhadap kelas.

d. Manfaat Untuk Dinas Pendidikan

1. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik.
2. Meningkatkan sumber daya manusia yang lebih baik.

e. Manfaat Untuk Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)

1. Meningkatkan kemampuan lembaga untuk memperoleh kualitas pendidikan yang lebih unggul.

D. Definisi Istilah

Sesuai dengan pokok permasalahan yang akan diangkat menjadi obyek penelitian yaitu “Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS dengan Tema Permainan di Kelas III Sekolah Dasar”.

Didalam permasalahan tersebut ada beberapa istilah yang penting untuk dijelaskan :

1. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

2. Tema

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

3. Permainan

Adalah suatu aktivitas atau kegiatan seseorang maupun kelompok orang dilakukan disuatu tempat yang melibatkan aspek intelektual, sosial dan emosional sehingga dapat menyenangkan, serta membutuhkan obyek (benda-benda) sebagai media permainan.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah ukuran perubahan afektif, kognitif maupun psikomotorik siswa yang merupakan hasil kegiatan belajar yang dinyatakan secara kuantitatif maupun kualitatif.

5. IPS

Adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

6. Pekerjaan

Suatu kegiatan yang dilakukan seseorang berdasarkan keterampilan dan keahliannya masing-masing.

7. Media

Adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Jadi yang dimaksud dengan pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema permainan adalah suatu pembelajaran yang terpadu yang menggunakan suatu tema untuk mengkaitkan materi pelajaran, sehingga pembelajaran mudah dipahami serta dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS dalam materi pekerjaan.

E. Hipotesis Tindakan

Dalam kegiatan belajar mengajar harus dilaksanakan sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa, dengan memilih pembelajaran yang tepat, media, strategi dan metode yang dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa dalam waktu yang lama.

Sehingga proses pembelajaran tersebut dapat memberikan kesenangan yang memberikan dampak positif bagi aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dengan melihat uraian di atas maka hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah: Apabila materi pekerjaan diajarkan melalui model pembelajaran tematik pada tema permainan maka hasil belajar siswa akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan.