

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang berkualitas tentunya akan menghasilkan generasi yang tidak sekedar cerdas, namun mampu bersaing di era yang semakin maju. Pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter dan mental siswa sehingga nantinya diharapkan akan menjadi seorang manusia yang berkualitas mampu berinteraksi dengan baik terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial. Pembelajaran harus dilakukan dengan terencana agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan optimal. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pun perlu diperhatikan. Proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, akan jauh lebih bermakna jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang hanya didominasi oleh guru.

Keaktifan siswa dalam suatu proses pembelajaran dilakukan agar komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa tidak hanya bersifat satu arah. Siswa akan merasa tertarik dan tidak bosan ketika dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran karena bisa terlibat dalam mencari pengetahuannya. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan membuat sebuah proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, sehingga hasil belajar siswa pun akan dengan mudah ditingkatkan.

Guru sebaiknya menyadari apa yang harus dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang dapat mengantarkan siswa ke tujuan kompetensi yang akan dicapai. Menjadi guru yang profesional merupakan guru yang menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dimana Guru sebagai pendidik, yang menjadi tokoh, dan panutan bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran, dan memang hal tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab yang utama. Guru membantu siswa yang sedang berkembang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya, dan memahami materi yang dipelajarinya. Di sini tentu saja tugas guru berusaha menciptakan suasana yang menggairahkan dan menyenangkan bagi semua siswa. Suasana belajar yang tidak menggairahkan dan

menyenangkan bagi siswa biasanya lebih banyak mendatangkan kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis. Siswa gelisah duduk berlama-lama di kursi mereka masing-masing. Hal ini dapat menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Hasil belajar itu sendiri merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Peran guru dalam pembelajaran yaitu menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar atau membelajarkan, mengevaluasi hasil belajar yang berupa dampak pengajaran. Peran siswa adalah bertindak belajar yaitu mengalami proses belajar, mencapai hasil belajar. Dengan belajar, maka kemampuan mental semakin meningkat. Hal itu sesuai dengan perkembangan siswa sehingga ia menjadi utuh dan mandiri.

Dalam proses belajar dan mengajar, guru harus mampu menguasai bahan pelajaran, media, membangkitkan minat maupun kemampuan daya kreasi belajar, serta mengkomunikasikan berbagai macam model pembelajaran yang dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Proses pembelajaran yang bermakna dapat juga diciptakan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Tidak semua model cocok untuk diterapkan pada semua materi pelajaran. Masing-masing materi tersebut mempunyai karakteristik berbeda-beda, sehingga model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Seperti halnya dalam mata pelajaran IPS yang lebih menekankan pada pengembangan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan adapun dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS juga mensintesis konsep yang relevan antara ilmu pendidikan dan ilmu sosial tentang kemasyarakatan, kebangsaan dan kenegaraan. Tiga tujuan ini sebagai ilmu yang konsep, dengan geralisasinya dalam disiplin ilmu sosial.

Dari data yang diperoleh pada saat melakukan observasi di SDN 3 Batudaan Pantai Kabupaten Gorontalo yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Februari 2017 pada kelas V dimulai pada pukul 09:00 sampai dengan selesai. Guru dominan menyampaikan materi dari awal hingga akhir proses pembelajaran berdasarkan buku paket, sehingga siswa hanya duduk dan lebih banyak mendengarkan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran, yang

mengakibatkan sulit melibatkan siswa dan kurang aktif dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari guru dalam proses pembelajaran IPS.

Kondisi di atas berdampak pada hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo. Nilai Ulangan Tengah Semester pada mata pelajaran IPS dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, dari 27 siswa peneliti memperoleh data bahwa terdapat 66,66% (18 siswa) yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan 33,33% (9 siswa) sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Masalah yang paling mendasar adalah siswa mulai gelisah dan bosan duduk berlama-lama dikursi mereka masing-masing bahkan beberapa siswa mulai ramai sendiri, melakukan aktivitas lain seperti menggambar, melihat keluar kelas, bahkan sampai mengantuk di kelas pada saat proses pembelajaran karena aktivitas siswa hanya sebatas mendengar penjelasan dari guru saja tanpa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan bukti dari hasil observasi tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Berkenaan hal tersebut rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS maka diperlukan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, upaya yang dilakukan guru adalah melakukan suatu pembelajaran dan menerapkan model *Take and Give* karena dengan model ini siswa lebih mudah dan mengerti tentang apa yang mereka pelajari. Diantara model pembelajaran lainnya, Model *Take and Give* merupakan model pembelajaran menerima dan memberi, dimana model ini dapat melatih kemampuan berbicara, melatih siswa dalam bekerja sama, menghargai kemampuan orang lain, serta dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sehingga diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* diharapkan agar hasil belajar siswa meningkat dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berusaha memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. belajar akan bermakna jika siswa mengalami apa yang di pelajarnya. Oleh karena itu, peneliti ini

mencoba meningkatkan hasil belajar IPS di kelas V SDN 3 Batudaa Pantai dengan menggunakan model *Take and Give*.

Berdasarkan pemaparan pandangan tersebut penulis terinspirasi untuk mengambil judul penelitian “*Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Melalui Model Take and Give Pada Siswa Kelas V SDN 3 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut yang pertama adalah:

1. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS;
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah;
3. Model yang digunakan guru dalam membelajarkan IPS belum optimal;
4. Kurangnya kemampuan siswa dalam mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka permasalahan secara umum dapat dirumuskan antara lain: “Apakah penerapan model *Take and Give* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 3 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Melihat permasalahan di atas, maka penulis mencoba memecahkan masalah yang ada pada proses belajar IPS, solusi yang penulis tawarkan dalam memecahkan masalah di atas adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give*, model pembelajaran *Take and Give* (menerima dan memberi) merupakan model pembelajaran yang memiliki sintaks (prinsip), menuntun siswa mampu memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan teman lainnya, dan siswa juga dilatih untuk saling bertukar informasi tentang submateri yang terdapat pada kartu dan submateri tersebut yang telah dipelajari dan dikuasai oleh masing-masing pasangan, sehingga dapat terjalin interaksi dan melatih kecakapan siswa

dalam berbicara. Sehingga diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* dapat membantu siswa aktif dan disiplin.

Sehingga diharapkan melalui model pembelajaran *Take and Give* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 3 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui model *Take and Give* pada siswa kelas V SDN 3 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Memberikan pemahaman pada guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui model *Take and Give* pada siswa kelas V SDN 3 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan pengetahuan tentang penggunaan model *Take and Give* pada mata pelajaran IPS;
- 2) Dapat ditularkan kepada teman sejawat sebagai salah satu pendekatan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi sekolah

Sebagai acuan untuk menyarankan pada guru agar melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan demi kemajuan anak didiknya.

c. Bagi Peneliti

Sebagai bekal pengetahuan dalam menggunakan model pembelajaran yang baik dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Take and Give*.