

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan harus diperhatikan. Salah satunya yaitu jalur pendidikan yang dapat mencerdaskan suatu bangsa dalam ruang lingkup sekolah melalui proses pembelajaran. (Majid, 2013: 4) mengatakan bahwa proses pembelajaran termasuk serangkaian program yang dirancang oleh guru untuk membelajarkan seseorang atau kelompok melalui berbagai usaha, strategi, metode dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang direncanakan. Maka dari itu, untuk mencapai tujuan di atas pembelajaran harus mampu menyediakan fasilitas untuk siswa belajar dalam mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Fasilitas yang dapat disediakan dalam pembelajaran salah satunya yaitu melalui desain. Seiring dengan perkembangan iptek, desain merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam memahami materi pembelajaran. Desain merupakan salah satu dari sekian banyak sumber belajar yang merupakan salah satu komponen penting yang memiliki pengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Heinich dalam (Arsyad, 2011: 4) Desain termasuk salah satu bentuk dari alat pemusat perhatian yang dapat digunakan dalam penyampaian materi ketika proses pembelajaran. Maka dari itu desain harus dirancang sedemikian rupa sebagai perantara penyampaian materi untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

Desain pembelajaran menurut (Sadiman, 2005:7) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Upaya meningkatkan mutu pendidikan membutuhkan proses belajar mengajar yang optimal, sehingga diperoleh hasil belajar, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kesadaran baik dari siswa sebagai subjek yang harus terlibat secara aktif dalam

proses belajar maupun guru sebagai pendidik sangat dibutuhkan, karena belajar pada hakikatnya adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai yang positif. Menurut Masaong, (2012:160) Proses pembelajaran dikatakan bermutu jika didukung dengan kemampuan guru mentransformasikan multi jenis masukan dan situasi untuk mencapai derajat nilai tambah tertentu bagi peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang nantinya sangat membantu peserta didik dalam menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman, untuk melihat kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik dapat mengenal tatanan sosial dalam masyarakat sehingga mampu menempatkan diri sebagai warga masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab. Berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar telah dilakukan oleh pemerintah antara lain dengan jalan melengkapi sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas tenaga pengajar, serta penyempurnaan kurikulum yang menekankan pada pengembangan aspek yang bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup (*Life Skill*) yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi siswa untuk dapat menyesuaikan diri, dan berhasil mencapai hasil belajar yang optimal.

Pendidikan di sekolah memiliki tugas dan tanggung jawab penuh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sekolah merupakan suatu institusi yang dirancang untuk membawa siswa tentang proses belajar di bawah pengawasan guru atau tenaga pendidik profesional. Sekolah terdiri dari jenjang-jenjang pendidikan, yaitu tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan perkembangan siswa, tujuan yang akan dicapai dan kemampuan yang dikembangkan. Pembelajaran yang dilakukan disekolah merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar tentang suatu lingkungan belajar.

Menurut Rusman, (2013: 134) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai desain pembelajaran.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan tentang siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar. Setiap proses apapun bentuknya, memiliki tujuan yang sama, yaitu mencapai hasil yang memuaskan. Begitu pula proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru dengan tujuan agar siswa mencapai hasil belajar yang optimal terhadap materi yang diajarkan.

Dalam pembelajaran guru berperan membuat desain instruksional, menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, mengajar atau membelajarkan, mengevaluasi hasil belajar mengajar yang berupa dampak pengajaran, sedangkan peran siswa adalah bertindak belajar, yaitu mengalami proses belajar, mencapai hasil belajar dan menggunakan hasil belajar sebagai acuannya. Menurut Daryanto (2013: 156) Guru merupakan faktor utama dalam proses pendidikan dan pengajaran. Hal tersebut sering diabaikan oleh guru karena guru lebih mementingkan pada pencapaian tujuan dan target kurikulum.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 22 Limboto terlihat bahwa dalam proses pembelajaran di masa pandemic melakukan pembelajaran secara luring dimana dalam pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok dirumah siswa yang sudah dijadwalkan bersama. Didalam proses pembelajaran IPS sering mengalami masalah dalam penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton yang memberikan kecenderungan dan dapat membosankan siswa dalam belajar, kurangnya minat siswa pada proses pembelajaran IPS, serta evaluasi yang dilakukan guru kurang maksimal sehingga berdampak pada pembelajaran IPS.

Salah satunya adalah mendesain pembelajaran di masa pandemi. Demi meningkatkan hasil belajar siswa, guru yang ideal senantiasa berupaya dengan berbagai strategi, termasuk diantaranya ialah dengan menggunakan desain pembelajaran luring. Desain pembelajaran ini merupakan inovasi guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa di masa pandemi. Desain pembelajaran juga harus efektif dan sesuai guna mempermudah pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Desain pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih termotivasi, lebih aktif, lebih mudah mencerna materi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru akan memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui penerapan desain pembelajaran *Luring*. Penggunaan desain pembelajaran *Luring* dianggap dapat memotivasi perhatian dan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran. Melalui penerapan desain pembelajaran *Luring* diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat lebih memahami materi ajar yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, peneliti merumuskan judul penelitian ini yakni sebagai berikut berdasarkan uraian permasalahan di atas, menjadikan dasar kepada peneliti untuk mengambil judul penelitian pendidikan dengan judul “***Desain Pembelajaran di Masa Pandemi pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Studi di SDN 22 Limboto Kabupaten Gorontalo)***”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi ajar.
2. Rendahnya Hasil capaian siswa dalam pembelajaran IPS
3. Kondisi yang belum mendukung dalam proses pembelajaran diakibatkan covid 19.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian Bagaimanakah Desain Pembelajaran di Masa Pandemi pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Studi di SDN 22 Limboto Kabupaten Gorontalo).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Desain Pembelajaran di Masa Pandemi pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Studi di SDN 22 Limboto Kabupaten Gorontalo)

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Diharapkan mampu menambah khasanah keilmuan dan pengetahuan dalam dunia pendidikan pada umumnya dan khususnya mengenai masalah desain pembelajaran di masa pandemi pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (Studi di SDN 22 Limboto Kabupaten Gorontalo)

2. Secara Praktis

- 1) Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah rujukan yang lebih konkrit dan menambah wacana dalam dunia pendidikan, khususnya dalam desain pembelajaran di masa pandemi pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (Studi di SDN 22 Limboto Kabupaten Gorontalo)
- 2) Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai rujukan dan pertimbangan dalam meningkatkan pelaksanaan pembelajaran IPS serta diharapkan dapat menjadi tolak ukur bagi sekolah untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah tersebut.
- 3) Bagi guru, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan dalam proses belajar mengajar.