

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru memegang peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran dikatakan berhasil dan bermutu apabila semua atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran, selain menunjukkan semangat belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, kemandirian, dan kepercayaan diri. Pembelajaran yang berhasil dan berkualitas tidak lepas dari peran guru dan siswa. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensinya. Salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran adalah pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS yang cakupannya luas dan variatif serta menuntut kurikulum dengan materi pembelajaran yang harus diajarkan kepada siswa, guru mengalami kesulitan dalam menyajikan bahan ajar IPS dengan baik, ditambah lagi dengan cara penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik sehingga tidak memotivasi siswa dalam belajar. Selain itu, suasana belajar yang membosankan menjadi salah satu penyebab rendahnya respon siswa dalam belajar. Selama proses pembelajaran, siswa kurang aktif dan suasana pembelajaran terasa membosankan. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang fokus dan berbicara selama proses pembelajaran. Penyajian materi pembelajaran IPS di kelas yang kurang bervariasi, dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak semangat dalam belajar. Jika siswa kurang antusias dan memiliki motivasi yang rendah, kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam kegiatan pembelajaran IPS. Hal tersebut terbukti dari kurangnya motivasi belajar siswa dan rendahnya hasil belajar siswa, Hal ini

ditunjukkan pada saat didalam kelas masih terdapat 8 Orang Siswa (53%) dari 15 Orang siswa yang nilainya tidak mencapai standar ketuntasan belajar yaitu nilainya berada dibawah $KKM \leq 70$. Hal ini masih sangat kurang dari indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu 80%. Kondisi tersebut disebabkan karena Guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah sehingga siswa hanya menjadi pendengar tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, Banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, hanya beberapa saat memperhatikan kemudian ramai dan bercanda. dan tidak adanya tugas-tugas yang menantang siswa untuk berpikir dan membuat karya dan tidak terdapat media lain yang mendukung proses pembelajaran. Pada kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan sangat tergantung kepada guru, karena tidak terlatih untuk berbuat sesuatu seperti menemukan, mengembangkan dan menyampaikan ide/gagasannya. sehingga upaya untuk dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar IPS masih Kurang.

Guru hanya menggunakan Buku tematik sebagai satu-satunya sumber belajar pada pembelajaran IPS dalam buku tematik kelas IV semester genap tema 7 subtema 2 pada pembelajaran IPS yang membahas mengenai topik keragaman Budaya di Indonesia. Pada buku tersebut hanya menjelaskan Nama Rumah Adat dan pakaian adat di provinsi lain tanpa menyinggung Rumah adat dan pakaian adat yang ada di daerah tempat tinggal siswa, padahal siswa dituntut untuk menjelaskan keunikan-keunikan dari masing-masing kebudayaan di daerah tempat tinggal siswa. Jika semua siswa hanya mempelajari materi rumah adat dan pakaian adat yang ada di buku maka, siswa hanya mengetahui apa yang mereka lihat dan baca. Padahal, provinsi di indonesia ada 34 provinsi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu alternatif yang dilakukan adalah dengan pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar Pada Pembelajaran IPS di kelas IV.

Pemanfaatan rumah adat dulohupa akan lebih bermakna, disebabkan para siswa akan dihadapkan dengan peristiwa atau pengalaman yang akan dialami secara nyata dan kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar, diharapkan dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo.

Pemanfaatan Rumah Adat dulohupa sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sangat penting karena pembelajaran IPS di Sekolah Dasar terdapat berbagai materi yang akan dipelajari oleh siswa salah satunya adalah materi tentang kebudayaan. Menurut (Andikasari, Tanzimah, & Suryani, 2022) kebudayaan / budaya merupakan suatu hasil pikiran, budi dan karya cipta insan (manusia) dari interaksi antara anggota masyarakat maupun masyarakat dengan alam. Keberagaman budaya yang dimiliki tercermin pada kehidupan sehari-hari, contohnya bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat dan masih banyak lainnya.

Menurut (Widiyanto & Yudianto, 2018) Keragaman budaya (*culturediversity*) dan hayati (*biodiversity*) wilayah tersebut menjadi hipotesis awal dalam mengkaji pemanfaatannya sebagai sumber dan media pembelajaran terbaru bagi pelajaran IPS SD.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu penelitian yang mengupayakan perbaikan pelaksanaan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dengan memanfaatkan Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar. Hal ini penting dilakukan agar hasil dan kualitas pembelajaran IPS dapat memperoleh hasil belajar yang meningkat. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang Berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari Latar Belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai Berikut :

1. Guru belum menerapkan media atau Sumber belajar yang sesuai karakter untuk siswa dalam materi pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa dalam Pembelajaran IPS masih rendah.
3. Siswa kurang memanfaatkan sumber belajar seperti Rumah Adat

4. Kurangnya Respon Siswa dalam menanggapi Permasalahan yang dikemukakan guru.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah diatas, Maka Rumusan Masalah dalam penelitian ini Sebagai Berikut: Apakah dengan Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 4 Batudaa ?

1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan Rumusan Masalah tersebut peneliti merencanakan pemecahan masalah dengan memanfaatkan lingkungan Rumah Adat Dulohupa sebagai Sumber Belajar Pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo. Ada beberapa langkah yang harus ditempuh dalam memanfaatkan lingkungan sebagai media dan sumber belajar menurut (Sudjana, 2010) yaitu :

1. Langkah Persiapan
 - a. Guru dan siswa menentukan tujuan belajar yang berkaitan dengan penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar.
 - b. Guru menentukan obyek yang harus dipelajari dan dikunjungi, dengan sumber belajar memanfaatkan lingkungan Rumah Adat Dulohupa.
 - c. Guru menentukan cara belajar siswa pada saat kunjungan dilakukan.
 - d. Guru dan siswa mempersiapkan perizinan pada saat kunjungan dilakukan.
 - e. Persiapan teknis yang diperlukan untuk kegiatan belajar.
2. Langkah Pelaksanaan

Guru dan siswa melakukan kegiatan belajar di tempat tujuan sesuai dengan rencana yang telah dipersiapkan.
3. Tindak Lanjut

Guru dan siswa membahas dan mendiskusikan hasil belajar dengan memanfaatkan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPS.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 4 Batudaa.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tindakan kelas ini dapat diperoleh beberapa kegunaan atau manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan pertimbangan tentang pembelajaran IPS dengan pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar diharapkan dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Memberikan Pengetahuan Tentang Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar Sehingga Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan untuk sekolah sendiri dan sekolah lain dalam upaya untuk meningkatkan kualitas Pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

1) Untuk menambah pengetahuan dengan Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar Pada Pembelajaran IPS.

2) Memberikan ilmu dan pengalaman dalam mengajar siswa SD khususnya Pembelajaran IPS.