BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan sendiri guru merupakan agen dalam pembelajaran, guru adalah salah satu komponen yang penting karena guru berperan dalam terciptanya proses pembelajaran sesuai tujuan yang telah direncanakan. Maka ditangan guru salah satu indikator mutu pendidikan lebih banyak ditentukan yaitu hasil belajar siswa. Tugas dari guru sendiri salah satunya yaitu menciptakan kondisi pembelajaran yang cocok dengan kondisi siswa itu sendiri, maka sebab itu guru perlu memakai berbagai model, metode serta strategi dalam proses pembelajaran tersebut. Melalui penggunaan berbagai model, metode dan strategi dalam proses pembelajaran tentunya akan meningkatkan mutu dari guru itu sendiri disamping mampu juga menciptakan kondisi pembelajaran yang cocok untuk siswa agar mampu menjadi jembatan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Proses pembelajaran yang menerapkan berbagai model, metode serta strategi dalam proses pembelajaran tentunya akan menciptakan kondisi dimana akan mampu menciptakan lulusan yang tentu unggul, mampu bersaing, mampu bersosial di masyarakat serta peka terhadap perkembangan yang ada masyarakat pula. Hal ini pun sejalan dengan tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut Gunawan (2013: 48) Ilmu Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang

diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi.

Tujuan pendidikan IPS di Sekolah Dasar menurut Gunawan (2013 : 52 - 53) adalah sebagai berikut : (1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat, (2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah terjadi dalam kehidupan masyarakat, (3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian, (4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, (5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan teknologi merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sosial. Dari hasil pengamatan peneliti yang dilakukan di SD 5 Gondangmanis, saat pengajar menerangkan materi seputar perkembangan teknologi proses pembelajarannya masih banyak kendala. Buku pedoman yang digunakan hanya berpegang pada buku pedoman guru, saat proses pembelajaran untuk penggunaan media dan model pembelajaran masih jarang, media yang digunakan juga sebatas menggambar sebuah gambar pada papan tulis sehingga tidak ada media yang membuat siswa tertarik serta tidak ada contoh-contoh gambar yang di aplikasikan dalam kehidupan, guru sudah mampu menguasai materi dengan baik tetapi dalam

proses pembelajarannya berlangsung satu arah dan berpusat pada guru, yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi dilapangan pada siswa kelas IV SD 5 Gondangmanis.

Terpusatnya pembelajaran pada guru dan juga terbatasnya media menjadikan proses belajar mengajar menjadi kurang hidup, antusias untuk belajar siswa kurang, siswa cenderung pasif dan kurang aktif. Padahal seharusnya siswa pun ikut aktif dengan guru sebagai fasilitatornya, hal ini bisa dilihat dari saat proses pembelajaran ada siswa yang asyik bermain sendiri serta tidak memperhatikan penjelasan guru, bahkan dalam kelompok pun siswa yang aktif cenderung sama.

Peneliti melakukan wawancara struktur dengan guru kelas IV SD 5 Gondangmanis pada tanggal 16 Januari 2017 tentang masalah yang dialami, peneliti mendapatkan bahwa peserta didik hasil belajarnya rendah, dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 68 (Lampiran 5, halaman 258, no 3). Dari rendahnya hasil belajar ini pun dikuatkan lagi dengan bukti dokumentasi (Lampiran 6, halaman 260) beberapa nilai ulangan siswa kelas IV SD 5 Gondangmanis yang telah diubah, perihal tersebut dikatakan guru kelas IV sendiri. Dari 16 siswa kelas IV SD 5 Gondangmanis, siswa yang belum mencapai kriteria KKM mencapai 9 siswa (Lampiran 3, halaman 256).

Menanggapi masalah tersebut, peneliti dapat menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* dengan karakteristik Model Pembelajaran *Example Non Example* yang terdiri dari menggali pengetahuan pemahaman siswa dengan cara memberi contoh gambar benar dan tidak benar, menguatkan

kerjasama siswa, serta berani mengemukakan pendapat. Huda (2014: 234) Model *Example Non Example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar dirancang agar siswa dapat menganalisis gambar tersebut untuk kemudian dideskripsikan secara singkat perihal isi dari sebuah gambar, dengan demikian strategi ini menekankan pada konteks analisis siswa.

Huda (2014: 236) kelebihan strategi *Example Non Example* adalah (1) siswa lebih kritis dalam menganalisi gambar, (2) siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar, (3) siswa diberi kesempatan untuk menggemukakan pendapatnya. Penggunaan *Example Non Example* sangat cocok dengan anak karena anak menyukai gambar, gambar termasuk media visual, dan nanti yang akan digunakan sebagai media berupa gambar yang bisa tempel dibanyak permukaan benda yang disebut stiker.

Dalam prakteknya nanti misalkan pada saat bagian materi teknologi produksi, maka *Example* adalah gambar berupa stiker lesung, sedangkan *Non Example* berupa sawah, dengan indikator pertanyaan tentang teknologi produksi masa lalu. Untuk materi teknologi komunikasi, *Example* bisa dari stiker surat dan *Non Example* adalah stiker hp, dengan indikator pertanyaan teknologi komunikasi masa lalu manakah yang sampai sekarang masih digunakan, begitu juga dengan teknologi transportasi hampir sama dengan contoh diatas. Siswa juga akan

menganalisis stiker yang sesuai dengan pengelompokkan teknologinya. Adapun stiker yang digunakan nantinya akan diusahakan semirip mungkin dengan bentuk dari benda-benda tersebut di dunia nyata.

Pemilihan *Example Non Example* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang bila mana ditinjau dari tujuan *Example Non Exampel* ini yaitu mengajarkan siswa dalam belajar memahami dan menganalisis sebuah konsep (Huda. 2014: 234), maka bila siswa mampu memahami dan menganalisis sebuah materi dengan baik hasil belajar siswa pun diharapkan dapat meningkat.

Dari berbagai jurnal ilmiah *Example Non Example* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa terutama di SD Kelas IV. Seperti dari penelitian Nolpin Sunggudek (2014) dari Universitas Tadulako berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Example Non Example* Kelas V SDN Unu Kecamatan Bulagi Selatan" dengan hasil siklus pertama pada ketuntasan klasikal siswa 53,33%, hasil siklus pertama belum mencapai ketuntasan klasikal yang ditentukan oleh sekolah. Pada siklus dua hasil ketuntasan klasikal peningkatant menjadi 93,33% (Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.5 No.9).

Penelitian oleh Aslamiah (2014) dari Universitas Lambung Mangkurat dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Materi Perjuangan Mempersiapkan dan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Melalui Kombinasi Model *Student Teams-Achievement Division (STAD)* dengan *Examples Non Examples* pada Siswa Kelas V SDN Kelayan Dalam 5 Banjarmasin" dengan hasil siklus pertama pada ketuntasan hasil belajar masih jauh dari indikator yang

telah ditentukan yaitu sebesar 80% dengan KKM 67. Kemudian hasil belajar diatasi pada siklus dua mengalami peningkatan (Jurnal Paradigma, Volume 9, Nomor 1, Januari-Juni 2014, 43 – 53).

Penelitian Elfida Rofi'ah Riyanto (2013) dari Universitas Sebelas Maret dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Masalah Sosial dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Examples Non Examples*" dengan hasil siklus pertama pada ketuntasan klasikal siswa meningkat menjadi 77,33%, hasil siklus pertama ini sudah memenuhi indikator ketercapaian yaitu 70%. Pada siklus dua hasil ketuntasan klasikal meningkat menjadi 93,33% (Jurnal UNS, Vol 1, No 5).

Dari penelitian relevan diatas peneliti menyakini bahwa penerapan model *Example Non Example* dapat memecahkan permasalahan pembelajaran IPS yang terjadi pada siswa kelas IV SD 5 Gondangmanis Bea Kudus.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti juga menggunakan media visual, dimana media visual tersebut berbentuk gambar, dan gambar tersebut bisa ditempel ataupun juga disebut stiker. Arsyad (2013 : 16.89) Media visual dapat memperlancar pemahaman (misal melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan siswa. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan materi pelajaran dengan dunia nyata.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengambil judul "Penerapan Model Pembelajaran *Example Non Example* berbantu media *stickers* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD 5 Gondangmanis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar IPS guru setelah menerapkan model pembelajaran *Example Non Example* berbantu media stiker pada siswa kelas IV SD 5 Gondongmanis?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa kelas IV SD 5 Gondangmanis dengan menerapkan model pembelajaran *Example Non Example* berbantu media stiker?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan peningkatan keterampilan mengajar IPS guru dengan menerapkan model pembelajaran *Example Non Example* berbantu media stiker pada siswa kelas IV SD 5 Gondangmanis.
2. Menganalisis peningkatan hasil belajar IPS ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa kelas IV SD 5 Gondangmanis dengan menerapkan model pembelajaran *Example Non Example* berbantu stiker.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis kegunaan penelitian ini adalah untuk menambah khasanah keilmuan pembelajaran IPS di SD 5 Gondangmanis.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Siswa

a. Melalui penerapan model pembelajaran *Example Non Example* berbantu media stiker diharapkan hasil belajar IPS kelas IV SD 5 Gondangmanis meningkat.

b. Melalui penerapan model pembelajaran *Example Non Example* berbantu media stiker siswa dapat lebih dengan mudah memahami materi dari guru.

2. Bagi Guru

a. Melalui penerapan model pembelajaran *Example Non Example* berbantu media stiker diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa di kelas IV SD 5 Gondangmanis.

b. Melalui penerapan model pembelajaran *Example Non Example* berbantu media stiker mampu meningkatkan keterampilan mengajar guru sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik, efektif serta menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

a. Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD 5 Gondangmanis sebagai tempat peneliti melakukan penelitian.

b. Melalui penerapan model pembelajaran *Example Non Example* berbantu media stiker diharapkan mampu meningkatkan nilai IPS siswa kelas IV SD 5 Gondangmanis berdasarkan KKM yang telah ditetapkan sekolah.

4. Bagi Peneliti

a. Bagi peneliti sendiri untuk memeneuhi syarat kelulusan menempuh gelar S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

b. Bagi peneliti yang lain sebagai referensi melakukan penelitian yang serupa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Kajian dalam penelitian ini dibatasi pada kajian pembelajaran IPS di Kelas IV SD 5 Gondangmanis dengan materi "perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi" yang diterapkan melalui model pembelajaran *Example Non Example* berbantu media stiker dengan subjek yang diteliti adalah guru kelas IV SD 5 Gondangmanis dan siswa kelas IV SD 5 Gondangmanis tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 16 siswa.

1.6 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, peneliti memilih judul "Penerapan Model Pembelajaran *Example Non Example* Berbantu Media Stiker untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD 5 Gondangmanis". Maka akan peneliti jelaskan terlebih dahulu istilah-istilah yang terkandung dalam judul tersebut.

1. Hasil Belajar

   Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, dan dapat diukur dengan kriteria tertentu. Pada hasil belajar ini terdapat tiga ranah didalamnya, yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

2. Pelajaran IPS

   Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang diajarkan baik tingkat SD, SMP, SMA hingga bangku Perguruan Tinggi yang berhubungan dengan gejala-gejala sosial dengan tujuan untuk mempersiapkan manusia yang mampu bersosial dan menghadapi tuntutan zaman. Cakupan materi yang ada di Ilmu Pengetahuan Sosial adalah geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi dan antropologi.

3. Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi

   Materi IPS yang nanti dibahas adalah seputar perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Dari seputar perkembangan teknologi produksi, komunikasi serta transportasi yang akan dibahas dari berbagai zaman.

4. Model Pembelajaran *Example Non Example*

Model pembelajaran *Example Non Example* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media supaya materi yang disampaikan kepada siswa tersampaikan, gambar dipakai dirancang khusus untuk supaya siswa mampu menganalisi gambar tersebut untuk didiskripsikan secara singkat isi dari gambar. Dalam menyajikan gambar guru bisa memakai OHP, proyektor atau juga bisa menggunakan poster.

Sedangkan langkah - langkah dari model pembelajaran *Example Non Example* adalah guru mempersiapkan gambar berupa stiker yang berhubungan dengan materi, guru memperlihatkan gambar/stiker tersebut, siswa dipersilahkan membentuk kelompok, setiap kelompok mendengar petunjuk dan menganalisis gambar/stiker, berdiskusi dan menulis hasil analisis, setiap kelompok dipersilahkan membacakan hasil diskusi, bersama-sama menyimpulkan.

5. Media Visual

Media visual merupakan media yang berupa gambar, grafik, sketsa, bagan chart dan juga bisa dengen penggabungan dari dua bentuk gambar, berdasarkan dari media visual dengan maskud untuk menyampaikan pesan, konsep ataupun informasi kepada siswa. Nantinya media visual yang digunakan adalah gambar dengan sedikit modifikasi agar bisa ditempel diberbagai permukaan benda disebut stiker.