BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Pendidikan IPS di SD bertujuan untuk membekali siswa pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar siswa dapat hidup di lingkungan sosialnya (Hidayati, 2004: 1.7). Namun kenyataan yang ada, pembelajaran IPS yang dilaksanakan di SD sampai saat ini belum dapat memenuhi tujuan yang diharapkan. Hal ini tidak lepas dari proses penyelenggaraan pembelajaran yang dikelola oleh guru cenderung tidak dilakukan secara maksimal sehingga siswa kurang tertarik pada pelajaran yang sedang diikuti.

Mata pelajaran IPS mempunyai berbagai kendala yang secara langsung dan tidak langsung mempengaruhi proses belajar mengajar. Kalau guru tidak memiliki kreativitas dalam mengajar akan membuat siswa jenuh sehingga tujuan kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Demikian pula dengan siswa, apabila mereka memiliki problem atau masalah tentunya juga dapat menghambat proses belajar mengajar di sekolah.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dan paling penting. Ada dua indikator yang dapat dijadikan tolok ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dua indikator tersebut adalah adanya partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran,

dan ketercapaian siswa terhadap kompetensi pembelajaran sebagaimana yang ditentukan.

Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan, sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru pada proses pembelajaran di kelas. Keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karena itu, kegiatan belajar merupakan aktivitas yang hidup, syarat nilai dan memiliki tujuan (Faturrahman, 2007: 13).

Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru kelas V pada proses pembelajaran IPS di Kelas V SD 5 Karangbener, pada 1 Maret 2018 didapatkan beberapa masalah, yakni: (1) guru kurang mengadakan interaksi dan komunikasi dengan siswa, (2) guru hanya menggunakan komunikasi satu arah, sehingga terjadi kurang variatifnya iklim pembelajaran di dalam kelas, hal tesebut cenderung membuat siswa menjadi pasif dan membuat minat belajar dan keaktifan serta ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran IPS menjadi kurang atau lemah, (3) guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat yaitu pada saat memberikan materi, guru hanya menekankan pada hafalan, dan (4) guru belum memanfaatkan media, sehingga pembelajaran cenderung berjalan monoton dan siswa cepat mengalami kebosanan, sehingga siswa lebih sering ramai dan membuat suasana belajar menjadi kurang kondusif.

Permasalahan yang berdampak pada hasil belajar siswa kelas V SD 5 Karangbener. Data hasil evaluasi siswa pada pelajaran IPS semester I dengan

Standar Kompetensi (SK) menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia. Kompetensi Dasar (KD) mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia. Permasalahan yang muncul yaitu sebagian besar siswa dalam pembelajaran belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Dari 20 siswa, hanya 8 siswa yang dapat memahami materi mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dan masa Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia secara baik, dan mendapatkan nilai di atas KKM dengan nilai tertinggi 80, sedangkan sisanya 12 siswa belum dapat menguasai materi mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia, sehingga mendapatkan nilai di bawah KKM dan nilai rata-ratanya yaitu 67 dengan nilai terendah 45.

Berdasarkan hasil evaluasi siswa pada pelajaran IPS tersebut maka peneliti bersama guru kelas V SD 5 Karangbener, menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPS SK menghargai berbagal peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia. KD mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dan masa Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia melalui model pembelajaran *contextual learning and teaching* (CTL) berbantuan media video interaktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak kelas IV SD dengan tahap berfikir konkrit. Cobern (dalam Suprijono, 2011: 79) menyatakan *konstruktivisme* bersifat kontekstual. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka pembelajaran harus diciptakaan semirip mungkin dengan situasi dunia nyata. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran kontekstual. Oleh karena itu peneliti merencanakan melakukan penelitian tindakan dengan menerapkan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* dilengkapi video interaktif. Rencana ini berdasarkan pertimbangan pada beberapa kelebihan CTL dan penggunaan media video interaktif.

Pendekatan CTL merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Sanjaya, 2010: 255). Di sisi lain, *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Riyanto, 2009: 159).

Menurut Niswa (2012:3) yang dimaksud dengan video interaktif adalah: video interaktif dirancang secara khusus sebagai media belajar yang efektif. Berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio fisual

(gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun.

Penggunaan media pembelajaran video interaktif sebagai alat pembelajaran dibuat semenarik mungkin agar penyampaian materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Penyampaian pembelajaran dengan media berupa video, siswa akan lebih tertarik karena semua indera akan terangsang dan cenderung akan memperhatikan serta lebih penasaran dengan media yang ada.

Bertolak dari latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Video Interaktif Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar 5 Karangbener Kudus".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru kelas V SD 5 Karangbener dalam penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa kelas V SD 5 Karangbener dalam mengikuti pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD 5 Karangbener melalui penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif pada siswa kelas V SD 5 Karangbener pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa kelas V SD 5 Karangbener dalam mengikuti pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019.
3. Mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas V SD 5 Karangbener melalui penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif pada pembelajaran IPS materi mengenal makna

peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dan masa Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi pengembangan, peningkatan dan perbaikan praktik pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Peneliti mengharapkan dengan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat.

a. Bagi Guru

1) Meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif.
2) Menjadi sumber referensi dalam pembelajaran IPS pada materi mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dan masa Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.

b. Bagi Siswa

1) Meningkatkan aktivitas siswa kelas V SD 5 Karangbener dalam mengikuti pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif.
2) Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SD 5 Karangbener melalui penerapan model model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan kualitas proses pembelajaran guna peningkatan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

1) Memberikan pengalaman mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif.
2) Meningkatkan kompetensi dalam melaksanakan tugas sebagai calon guru di sekolah dasar.

1.5 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka peneliti membatasi penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif dalam pembelajaran IPS.
2. Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas dalam dua siklus yang mencakup perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.
3. Standar kompetensi dalam penelitian ini ialah menghargai berbagal peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
4. Kompetensi dasar dalam penelitian ini ialah mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dan masa Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.
5. Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V SD 5 Karangbener, pada semester I tahun pelajaran 2018/2019.

1.6 Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi kehidupan nyata siswa sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena materi yang dipelajari merupakan kegiatan yang sering ditemui siswa dalam kehidupannya sehari-hari.
2. Media pembelajaran video interakif yaitu media pembelajaran atau alat bantu dalam pembelajaran yang berupa video interaktif. Interaktif dalam hal ini artinya adanya timbal balik antara media yang disampaikan dengan siswa sebagai objeknya sehingga mempengaruhi dan menarik untuk pembelajaran karena adanya rangsangan memalui indera siswa.
3. Keterampilan guru yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif.
4. Aktivitas siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah keterlibatan intelektual dan emosional siswa dalam kegiatan belajar mengajar melalui model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif, dengan indikator turut serta dalam melaksanakan tugas belajar, terlibat dalam pemecahan masalah, aktif bertanya, dan melaksanakan diskusi kelompok.

5. Hasil belajar belajar IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai dari hasil test evaluasi siswa yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media video interaktif.

UNIVERSITAS MURIA KUDUS