

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha sadar yang sistematis selalu bertolak pada sejumlah landasan serta mengindahkan sejumlah asas–asas tertentu. Landasan dan asas tersebut sangat penting karena pendidikan merupakan pilar utama terhadap pengembangan manusia dan masyarakat suatu bangsa tertentu. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, bab II pasal 3 yang berisi tentang tujuan sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh kegiatan pendidikan. Menurut Tirtarahardja (2005:81) asas–asas pokok pendidikan akan memberi corak khusus dalam penyelenggaraan pendidikan itu, dan pada gilirannya, memberikan corak pada hasil–hasil pendidikan itu yakni manusia dan masyarakat Indonesia.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang sekolah dasar (SD), mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang

dinamis, serta menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik; dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya. Tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat (Trianto, 2014: 176).

Di dalam aktivitas pendidikan terdapat suatu proses, yaitu proses belajar. Proses tersebut terdiri atas beberapa tahapan yang harus dilalui bila seseorang ingin belajar. Belajar merupakan usaha yang berat karena siswa dituntut untuk berpikir kritis, kreatif dan teliti untuk memahami suatu pengetahuan. Salah satu tujuan program pembinaan pendidikan dasar dan prasekolah menurut Program Pembangunan Nasional (Propenas) 2000-2004 adalah meningkatkan kualitas pendidikan dasar dan prasekolah dengan kualitas yang memadai. Sedangkan salah satu kegiatan pokok dalam upaya peningkatan kualitas adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar melalui penilaian proses dan hasil belajar secara bertahap dan berkelanjutan sebagai upaya pengendalian mutu pendidikan.

Dalam model *problem solving*, fokus pembelajaran ada pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh sebab itu, siswa tidak saja harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan ketrampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berfikir kritis.

Menurut Biggs dan Telfer (Dimiyati dan Mudjiono, 2002) kondisi eksternal yang berpengaruh pada belajar adalah bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, dan subjek pebelajar itu sendiri. Suasana belajar yang berkaitan dengan kondisi gedung sekolah, tata ruang kelas, alat-alat belajar mempunyai pengaruh pada kegiatan belajar. Apabila keadaan gedung sekolah tidak memadai di dalam setiap kelas maka dapat menimbulkan rasa tidak nyaman bagi siswa. Selain itu, ruangan kelas juga harus bersih, tidak ada bau-bauan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa.

Lingkungan kelas yang kondusif sangat mendukung bagi kenyamanan dan kelangsungan proses pembelajaran. Siswa yang nyaman akan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, serta memiliki minat dan pola pikir yang positif tentang pentingnya belajar bagi dirinya dan masa depannya, sehingga dalam diri siswa tersebut akan tumbuh kesadaran untuk belajar dengan baik. Lingkungan fisik kelas berupa sarana dan prasarana kelas harus dapat memenuhi dan mendukung interaksi yang terjadi di ruang kelas, sehingga harmonisasi kehidupan kelas dapat berlangsung dengan baik.

Memasuki era Informasi dan Teknologi (IT) sekarang ini sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan IT dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Melalui IT guru dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam rangka penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan (Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, 2015).

Penggunaan IT dengan memanfaatkan internet saat ini telah menjadi sesuatu yang sangat penting karena memudahkan masyarakat dalam berbagai kegiatan dan memungkinkan semua orang dapat berkomunikasi dan bertukar informasi satu sama lain setiap saat dengan mudah dan cepat, serta dalam pendidikan IT sangat berperan penting terutama dalam kegiatan pembelajaran. Seperti diskusi antar guru maupun antar siswa, siswa dapat mengirim dan mencari tugas. Menurut Bambang Warsita (2008) yang dimaksud dengan program pembelajaran berbasis web yaitu portal pembelajaran. Ditambah dengan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran. Di mana kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara professional.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti sebagai guru kelas VI, SDN 03 Madiun Lor melihat bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS masih rendah, hal ini terbukti dengan ulangan harian yang dilaksanakan di semester 2 tahun pelajaran 2023/2024 di SDN 03 Madiun Lor terlihat bahwa dari 30 siswa masih ada 10 siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan untuk mata pelajaran IPS yaitu 75, sehingga ketuntasan klasikalnya baru mencapai 66,67%, yang artinya bahwa prosentase tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih belum tuntas, karena pembelajaran dinyatakan tuntas jika mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$. Dan ketika ditanya siswa menjawab bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirasa sulit

oleh sebagian besar siswa. Siswa masih memerlukan situasi yang kondusif dan merasa tidak tertekan dalam belajar. Salah satu faktor yang sangat mendukung keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran siswa di kelas adalah kemampuan guru dalam memilih, menguasai dan menerapkan pendekatan, strategi, model pembelajaran serta teknik-tekniknya. Guru dituntut untuk menguasai berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar dan siswa. Sehubungan dengan itu guru perlu mengenali perbedaan individu beserta hak-haknya di samping kewajibannya dalam rangka mengkonstruksi makna konsep-konsep mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sedang dibahas.

Berdasarkan kendala yang ditemui maka peneliti sekaligus guru IPS kelas VI SDN 03 Madiun Lor menerapkan model *problem solving* berbasis IT dalam pembelajaran untuk melibatkan siswa secara aktif, melatih siswa berfikir kritis, dan mampu menyelesaikan masalah secara ilmiah. Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat akan menghidupkan pembelajaran yang ditandai dengan siswa aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan alasan di atas maka dipandang perlu adanya penelitian tentang berbagai model pembelajaran dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas VI sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar masing-masing siswa. Siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan pola belajarnya agar hasil belajarnya maksimal. Karena selama ini, baik para guru, sekolah, maupun orang tua, memandang bahwa belajar tidak dapat dikembangkan sendiri oleh anak, namun harus dengan bimbingan orang tua dan guru, hal ini ada benarnya, tetapi tidak menutup kemungkinan, anak bisa

mengembangkan sendiri kemampuannya dan cara belajarnya untuk menguasai materi. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPS guru melaksanakan pembelajaran berbasis IT hal ini dikarenakan saat penelitian dilaksanakan, siswa kelas VI mendapatkan pinjaman chrome book dari pemerintah Kota Madiun dan internet dari dinas komunikasi dan informasi yang terpasang di setiap kelas sehingga memudahkan siswa untuk mengakses informasi apapun yang diperlukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dari 30 siswa masih ada 10 siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan untuk mata pelajaran IPS yaitu 75, sehingga ketuntasan klasikalnya baru mencapai 66,67%
2. Siswa belum menggunakan IT secara maksimal dalam pembelajaran IPS.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *problem solving* berbasis IT dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VI SDN 03 Madiun Lor?
- b. Apakah penerapan model pembelajaran *problem solving* berbasis IT dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SDN 03 Madiun Lor?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *problem solving* berbasis IT dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan isu/masalah yang jelas untuk dipecahkan
- b. Menyajikan masalah
- c. Mengumpulkan data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan mencari data atau keterangan dari internet.
- d. Merumuskan hipotesis
- e. Menguji hipotesis
- f. Menyimpulkan.

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Penerapan model pembelajaran *problem solving* berbasis IT dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VI SDN 03 Madiun Lor
2. Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VI SDN 03 Madiun Lor melalui penerapan model pembelajaran *problem solving* berbasis IT.

E. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan. Penelitian kualitatif ini memiliki manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat secara teoretis:

Manfaat secara teoretis merupakan manfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dari hasil penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran pembelajaran di Sekolah Dasar, utamanya di kelas VI dan tolok ukur kajian yang dapat memperkaya khasanah pengetahuan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2. Manfaat praktis:

- a. Bagi peneliti, sebagai pengetahuan peneliti selama pelaksanaan dan penyusunan laporan penelitian kualitatif di bidang pendidikan di sekolah dasar;
- b. Bagi lembaga sekolah, sebagai bahan masukan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar;
- c. Bagi guru, sebagai bahan tambahan untuk pengembangan kualitas pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme guru;
- d. Bagi siswa, sebagai motivasi dalam proses belajar siswa baik di kelas maupun di luar kelas.

F. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran *Problem Solving*

Model pembelajaran *problem solving* adalah cara mengajar yang dilakukan dengan cara melatih para murid menghadapi berbagai masalah untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis IT

IPS adalah ilmu yang mempelajari peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang sekolah dasar (SMP), mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Pembelajaran IPS berbasis IT merupakan pembelajaran yang memanfaatkan internet dan chrome book dalam proses belajar mengajar.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru.