

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan yang ideal hakikatnya mengacu ke masa depan dan mempersiapkan siswa agar menjadi sumber daya manusia yang mampu hidup mandiri dan berpartisipasi dalam berbagai perubahan yang terjadi. Pendidikan IPS juga mempunyai fungsi strategis yaitu membantu perkembangan peserta didik memiliki konsep diri yang baik, membantu pengenalan dan apresiasi tentang masyarakat global dan komposisi budaya, sosialisasi proses sosial, ekonomi, politik, membantu peserta didik untuk mengetahui waktu lampau dan sekarang sebagai dasar untuk mengambil keputusan, mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah dan keterampilan menilai, membantu perkembangan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan masyarakat (Zain, 2016).

IPS merupakan program pendidikan atau mata pelajaran pada kurikulum sekolah yang mengadopsi dari *Social Studies*. Tujuan utama pendidikan IPS menurut *social studies* adalah mengkaji masalah-masalah kehidupan manusia beserta dinamikanya dan menemukan solusi pemecahannya. Adapun IPS sebagai program pendidikan yang diadaptasi dari *civic education* atau *citizenship education* mempunyai tujuan utama untuk mengembangkan dan membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang baik (*good citizen*). Untuk mencapai tujuan pendidikan IPS tersebut, maka setiap masalah kehidupan akan dikaji secara sistematis, sistemik, dan obyektif (Pramono, 2013:30-31).

Pada pembelajaran nyata di sekolah, secara umum pembelajaran IPS terbatas bersumber pada buku paket untuk dibaca dan LKS untuk dikerjakan tanpa disertai visualisasi berupa gambar atau foto sehingga siswa memahami IPS hanya berupa ingatan. Pembelajaran IPS yang tertanam dalam pikiran siswa hanya sebagai pembelajaran yang membosankan dan bersifat hapalan. Hal ini terjadi karena pembelajaran kurang menyentuh nilai sosial dan keterampilan sosial siswa. Proses pembelajaran belum mampu membangun kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses demokratis dan bekerja produktif dalam kelompok sosial. Sebagian besar guru merasa sudah mengajar dengan baik tetapi siswa tidak belajar sehingga terjadi miskonsepsi antara pemahaman guru dalam mengajar dengan target dan misi dari pembelajaran IPS yaitu sebagai mata pelajaran yang mengacu pada pembekalan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa sebagai bekal dalam menjalani kehidupan bermasyarakat (Somantri, 2001:25).

Permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran IPS di sekolah yang sampai saat ini belum terpecahkan salah satu penyebabnya adalah karena kelemahan guru sebagaimana dikemukakan di atas. Di tataran empiris pembelajaran di kelas masih dijumpai beberapa guru mempergunakan metode pembelajaran yang kurang cocok dengan karakteristik mata pelajaran dan siswa sehingga menyebabkan aktivitas pembelajaran menjadi tidak menggairahkan dan tidak menyenangkan (Nurhadi, dkk.,2004:21).

Trianto (2010:56) mengemukakan berdasarkan hasil penelitiannya bahwa hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh dominannya proses pembelajaran secara konvensional. Guru lebih dominan pada waktu pembelajaran, sementara

siswa hanya dipandang sebagai objek dan menjadi pasif. Pada saat siswa pasif, siswa mengalami proses tanpa ada rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan, dan tanpa ada daya tarik terhadap hasil belajar siswa. Menurut Melvin Silberman, (2014:37) dalam belajar aktif yang paling penting siswa dapat memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh – contoh, mencoba ketrampilan dan melakukan tugas – tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang akan dicapai. Hal ini juga sejalan dengan yang diungkapkan oleh Murwantono (2015:71) bahwa pelajaran IPS dari dahulu hingga sekarang masih dianggap pelajaran yang membosankan bagi siswa. Salah satu penyebabnya adalah pelajaran IPS masih menggunakan metode yang monoton sehingga perlu perubahan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran IPS faktor guru memiliki peranan yang sangat penting karena guru merupakan fasilitator dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa. Berdasarkan berbagai jurnal yang terpublikasi dan pengalaman peneliti sebagai guru tidak semua guru mampu melaksanakan proses pembelajaran secara efektif karena berbagai kendala. Salah satunya adalah dari dalam guru itu sendiri seperti kemampuan guru untuk menerapkan metode-metode pembelajaran yang tepat dan menyiapkan bahan yang lebih baik. Selain itu guru juga umumnya kurang memiliki kiat untuk mengembangkan keterampilan mengajar yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang siswa untuk belajar. Pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa. Salah satu tugas dan tanggung jawab guru yang membutuhkan ilmu dan seni mengajar adalah menciptakan suasana

pembelajaran yang interaktif agar siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan secara aktif dan inspiratif agar merangsang siswa belajar untuk memecahkan masalah sosial yang dihadapi dan dialami.

Melalui hasil wawancara di awal dengan guru mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Nasional Denpasar, menunjukkan bahwa pada pembelajaran IPS peserta didik mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik, tetapi tidak memahami materi pelajaran dengan baik. Sebagian besar peserta didik kesulitan dalam memahami konsep, mereka tidak mampu menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan pengetahuan yang harus mereka pahami. Permasalahan lain dalam pembelajaran IPS yaitu pada kegiatan pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan menggunakan contoh yang abstrak. Hal ini membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik nampak cenderung pasif, malu dan takut untuk bertanya pada guru. Sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga tergolong sedikit, sehingga partisipasi siswa hanya muncul ketika guru melontarkan pertanyaan, itu pun hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam menjawab pertanyaan. Pertanyaan yang dilontarkan oleh guru tergolong bersifat hafalan. Dalam pembelajaran tersebut juga ditemukan bahwa ada beberapa siswa yang bermain-main sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh data dari hasil ulangan tengah semester tahun pelajaran 2021/2022 bahwa terdapat kelas yang memiliki hasil belajar rendah, dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Data Hasil Belajar IPS Siswa SMP Nasional Denpasar

No.	Kelas	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan	KKM
1	VIIA	79	76%	70
	VIIB	78	84%	
	VIIC	77	81%	
2	VIIIA	74	75%	75
	VIIIB	75	75%	
	VIIIC	74	75%	
3	IXA	80	100%	75
	IXB	80	100%	
	IXC	83	100%	

Sumber : Hasil Ulangan Tengah Semester Siswa SMP Nasional Denpasar Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022

Tabel 1.1 menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang optimal. Proses pembelajaran dominan berpusat pada pencapaian ketuntasan materi. Para siswa hanya mencatat tanpa memperhatikan penjelasan guru. Pola pembelajaran yang demikian dipastikan akan mengekang pola pikir siswa menjadi sempit. Siswa hanya mendapatkan pengetahuan kognitif yang cenderung mengandalkan materi-materi dari buku ajar saja. Sedangkan sisi afektif dan psikomotor siswa tidak dapat berjalan dengan baik. Siswa tidak mampu menjelaskan fenomena sosial yang terjadi disekitar mereka karena pembelajaran kurang berorientasi pada masalah dan pengembangan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran, dimana guru perlu mengupayakan inovasi pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran yang inovatif dan efektif merupakan salah satu aspek pembelajaran yang sangat penting untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Ada beberapa model pembelajaran yang direkomendasikan di dalam standar proses kurikulum 2013, salah satunya adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL menjadikan permasalahan sebagai pijakan dalam belajar atau peserta didik belajar melalui permasalahan-permasalahan. Pembelajaran PBL membantu peserta didik untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks (Trianto, 2010: 92).

Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan paradigma konstruktivisme. Teori yang mendasari *Problem Based Learning* adalah Teori Konstruktivisme (*Jean Piaget*), Teori Belajar Penemuan (*Bruner*) dan Teori Belajar Konstruktivisme Sosial (*Vygotsky*). *Problem Based Learning* mendorong peserta didik berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya mampu menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Rusman (2012:229) menyatakan pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik (penalaran, komunikasi, dan koneksi) dalam memecahkan masalah.

SMP Nasional Denpasar memiliki sarana prasarana yang cukup lengkap seperti komputer dan LCD proyektor, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal. Sedangkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial membutuhkan fakta dan realita sebagai sumber belajar. Subyek yang dipelajari dalam IPS sering bersifat kompleks,

oleh karena itu dibutuhkan media audiovisual untuk memvisualisasikan subyek yang dipelajari sehingga apa yang dipelajari oleh peserta didik dapat diterima dan dipahami dengan baik.

Dengan pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual materi pembelajaran yang dianggap kompleks dan sulit untuk dipecahkan atau contoh yang abstrak, menjadi sesuatu yang mudah dan menyenangkan. Peserta didik terlibat secara langsung dalam menyelesaikan persoalan. Selain itu, media audiovisual dapat memvisualisasikan subyek yang dipelajari. Berdasarkan hal diatas, dilakukan penelitian dengan judul ” Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Audiovisual Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Nasional Denpasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS yang dapat diteliti sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS SMP Nasional Denpasar masih kurang optimal, hanya didominasi dengan metode ceramah dan hanya dilengkapi media gambar seadanya.
- 2) Pola pembelajaran IPS masih bersifat teoritik semata mengutamakan materi atau bahan ajar yang berasal dari buku. Materi pelajaran IPS yang dikaji sangat sedikit memberikan contoh langsung yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Sumber belajar yang digunakan kurang memberikan tuntutan kepada siswa untuk bisa belajar mandiri dan menggunakan

aktivitas berpikirnya dalam menganalisis suatu permasalahan yang diberikan.

- 3) Materi pelajaran IPS hanya berkisar pada buku paket atau LKS yang pada umumnya sangat sedikit memberikan contoh langsung mengenai persoalan-persoalan dalam kehidupan nyata di masyarakat.
- 4) Rendahnya keterampilan siswa dalam bekerja kelompok dan kurangnya keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran.
- 5) Rendahnya kemampuan memecahkan masalah siswa dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yang dinilai penting yaitu belum optimalnya kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS yang ditimbulkan, karena selama pembelajaran IPS siswa hanya diberi pemahaman sebatas teori dan materi tanpa adanya pendukung dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut tidak dapat diselesaikan dalam satu penelitian, karena itu dilihat dari pertimbangan waktu, biaya, dan kemampuan maka penelitian ini difokuskan dan dipusatkan pada pengujian model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual terhadap kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII.

Secara operasional penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu satu variabel bebas pada pembelajaran *Problem Based Learning* dan dua variabel terikat yaitu kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan sosial siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dalam penelitian ini, peneliti dapat merumuskan permasalahan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan sosial secara simultan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan memecahkan masalah antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan sosial antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan sosial secara simultan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS.

2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan memecahkan masalah antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS.
3. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat ditinjau dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat tersebut, dapat dijabarkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai acuan dalam memperkaya kajian-kajian teoritis disiplin ilmu sosial khususnya pembelajaran IPS. Disisi lain secara teoritis penelitian ini dapat juga dijadikan sebagai dasar orientasi bagi pengembang disiplin ilmu IPS dalam memperluas dan memperkaya referensi keilmuannya, sehingga akan meningkatkan derajat IPS sebagai bidang yang otonom dalam kaitannya dengan pembangunan warga Negara yang berkualitas.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, agar kelak siswa siap dalam menghadapi setiap masalah yang muncul di dalam

kehidupan sehari-hari dan dalam lingkungan masyarakat. Disisi lain penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial dalam pembelajaran dan selalu semangat dalam belajar. Semangat belajar yang tinggi dapat membentuk peserta didik kelak menjadi manusia yang berkualitas.

b. Bagi Guru

Bagi guru IPS khususnya tingkat Sekolah Menengah Pertama, penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk mendesain strategi belajar yang tepat, inovatif dan menantang, agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan sosial dalam pembelajaran sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, serta memberikan masukan agar guru dapat mengoptimalkan dan mengefektifkan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi literatur atau bahan referensi tentang penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audiovisual dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian lain yang sejenis.

d. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan atau panduan bagi pemerintah untuk menerapkan kebijakan terutama mengenai kurikulum yang berlaku bagi setiap sekolah untuk lebih menekankan kegiatan pembelajaran yang inovatif.