

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum ialah serangkaian peraturan yang mencakup keinginan yang hendak dicapai, pembahasan dan bahan pelajaran yang akan dijadikan acuan ataupun pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran guna untuk tercapainya tujuan pendidikan (Gunawan, 2013). Berbagai upaya dilaksanakan oleh pemerintah guna untuk menyempurnakan kurikulum yang ada. Penyempurnaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang sekarang ini dioptimalkan melalui Kurikulum 2013 merupakan contoh upaya penyempurnaan kurikulum. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan yang menekankan peserta didik dalam pendidikan karakter yang berorientasi pada peningkatan dan keseimbangan kompetensi pengetahuan, kompetensi spiritual, kompetensi sikap sosial dan keterampilan. Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Pendekatan ini mengkombinasikan berbagai muatan materi pelajaran ke dalam satu wadah yang disebut dengan tema. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah bagian dari muatan materi pelajaran yang termasuk dalam kurikulum 2013.

IPS ialah muatan materi yang membahas mengenai berbagai kajian ilmu baik ilmu sosial, dan berbagai aktifitas dasar seorang yang dibahas untuk memberikan wawasan kepada peserta didik (Susanto, 2013). IPS adalah sebuah penyederhanaan teori dasar dan keterampilan (Darmayanti, 2017). Kesimpulannya dari pengertian tersebut ialah IPS ialah ilmu yang mengkaji ilmu sosial yang

merupakan penyederhanaan dan kombinasi dasar-dasar pengetahuan sosial dan keterampilan.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam muatan materi IPS adalah masih rendahnya pencapaian kompetensi pengetahuan IPS siswa karena muatan materi IPS masih dianggap membingungkan, membosankan, tidak menarik, bersifat hafalan (*memorizing*) terhadap isi buku materi IPS, dan pelajaran yang cenderung teoritis (Kusuma, 2019). Muatan materi IPS yang bersifat hafalan membuat peserta didik mudah jenuh mengikuti pelajaran, sehingga siswa akan lebih memilih untuk bercanda dengan teman sebangkunya daripada mengikuti dan memperhatikan penjelasan guru (Dayanti, 2013). Muatan materi IPS yang dianggap membingungkan juga akan berdampak dengan minat siswa mengikuti pelajaran IPS dan akan menimbulkan rasa jenuh sehingga kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran IPS (Setyowati, 2016).

Berdasarkan hasil observasi awal mengenai penguasaan kompetensi pengetahuan IPS peserta didik di kelas IV SDN yang terdapat di Gugus PB Sudirman, mengalami persoalan yang hampir sama dengan pemaparan permasalahan yang ada. Muatan materi IPS cenderung bersifat hafalan menyebabkan peserta didik merasa bosan dan merasa enggan dalam menyelesaikan persoalan atau permasalahan yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS tersebut. Siswa lebih banyak bermain dengan temannya, memainkan alat tulis ataupun barang-barang yang ada di sekitarnya pada saat itu yang menyebabkan siswa kurang berinteraksi dengan guru atau teman yang sedang menyampaikan pendapatnya di kelas mengenai muatan materi IPS. Siswa hanya fokus pada apa yang membuat dia nyaman di kelas pada saat itu dan kurang serius mengikuti pelajaran muatan

materi IPS yang dianggapnya sebagai muatan materi yang membuatnya cepat bosan dan memerlukan ingatan yang kuat dalam setiap materi yang disampaikan agar dapat lama diingatnya. Hal ini berimbas kepada siswa sehingga menyebabkan terhambat dalam proses pembelajaran dan redahnya pencapaian kompetensi pengetahuan siswa. Pembuktian dari pernyataan tersebut diperkuat dengan temuan yang diperoleh secara langsung di lapangan dan hasil perolehan data berdasarkan diskusi bersama dengan berbagai pihak yang terlibat di sekolah pada masing-masing SD di Gugus tersebut.

Melihat kenyataan dalam permasalahan yang telah disebutkan, akan dilakukan penelitian eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media grafis untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan tersebut. Model pembelajaran yang berorientasi terhadap kompetensi pengetahuan IPS adalah model pembelajaran *advance organizer* (Ariani, 2013). Model *advance organizer* ialah model pembelajaran yang termasuk kelompok model memproses informasi. Meramu lebih lanjut suatu masalah (*advance organizer*) merupakan model dalam sebuah pelajaran yang begitu berpengaruh dan penting untuk mengajarkan suatu konsep. Tugas guru dalam *advance organizer* membantu peserta didik dengan mengajarkan dasar-dasar, fakta-fakta dan konsep yang mendasar dan harus dipelajari peserta didik, mampu membelajarkan peserta didik dari pengetahuan yang telah dipelajari dan menggali informasi baru dari apa yang akan dipelajari (Wahab, 2009).

Untuk menumbuhkan perhatian peserta didik dan membiasakan mereka agar berpikir secara cermat guna meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS, dapat dibantu dengan cara mengimplementasikan model pembelajaran *advance*

*organizer* berbantuan media pembelajaran. Media merupakan sebuah perantara atau pengirim ke penerima pesan. Media yang dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran *advance organizer* dalam muatan materi IPS ialah media grafis. Media grafis ialah pegantar yang dipergunakan seseorang dalam kegiatan penyampaian suatu informasi/pesan dengan menggunakan alat grafis sebagai bahan perantaranya (Sukiman, 2012) selain itu media ini mampu menyalurkan pesan/informasi melalui indera penglihatan dengan mengubah pesan menjadi simbol-simbol. Media ini digunakan untuk memberikan ketertarikan kepada peserta didik dan memancing peserta didik agar berfokus pada mata pelajaran yang dibelajarkan melalui media tersebut. Media grafis juga memudahkan peserta didik untuk belajar mengenai fakta-fakta memperjelas materi yang susah untuk diingat agar mudah untuk dipahami dan lama diingat oleh peserta didik khususnya dalam pelajaran IPS (Wirastini, 2013).

Dari uraian tersebut, secara teoretis model pembelajaran *advance organizer* yang dikombinasikan dengan media grafis memberikan timbal balik positif terhadap kompetensi pengetahuan IPS, namun perlu dilakukan pembuktian secara empirik dengan akan dilaksanakannya penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Advance Organizer* Berbantuan Media Grafis Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus PB Sudirman Denpasar Barat Tahun Ajaran 2019/2020”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi permasalahan berdasarkan temuan di lapangan sebagai berikut.

1.2.1 Muatan materi IPS yang cenderung bersifat hafalan menyebabkan peserta didik merasa bosan.

1.2.2 Pencapaian kompetensi pengetahuan IPS siswa yang masih rendah.

1.2.3 Interaksi antar siswa tergolong masih kurang aktif sehingga suasana pembelajaran terkesan menegangkan, kaku dan membosankan.

1.2.4 Siswa cenderung lebih banyak bermain di dalam kelas.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Begitu kompleksnya permasalahan yang telah disebutkan identifikasi masalah serta dengan dipertimbangkannya kembali keterbatasan yang ada sehingga penelitian yang dilakukan difokuskan pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV sebagai akibat dari model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media grafis yang digunakan dalam muatan materi IPS di SD Negeri Gugus PB Sudirman Denpasar Barat.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang dirumuskan ialah apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media grafis terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD Negeri Gugus PB Sudirman Denpasar Barat Tahun Ajaran 2019/2020?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media grafis terhadap kompetensi pengetahuan IPS kelas IV SD Negeri Gugus PB Sudirman Denpasar Barat Tahun Ajaran 2019/2020.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan ialah sebagai berikut.

### 1. Manfaar Teoretis

Penelitian ini dapat digunakan untuk memperkaya kajian teoritis disiplin ilmu-ilmu sosial khususnya pelajaran IPS dan sebagai bahan referensi. Penelitian ini dapat membantu memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pendidikan.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat berkaitan dengan beberapa hal berikut.

#### a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai baham membuat kebijakan guna untuk menciptakan kualitas sekolah dan *output* yang baik serta mampu bersaing dalam berbagai mata pelajaran IPS.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan patokan pelaksanaan pembelajaran di sekolah, terlebih lagi dalam pembelajaran IPS. Sehingga terciptanya keadaan belajar yang melibatkan seluruh peserta didik dalam setiap prosesnya dan menjaga keefektif proses belajar serta menciptakan keadaan yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

#### c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk para peneliti lainnya khususnya pada bidang pendidikan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang serupa.