

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Interaksi yang dilaksanakan oleh siswa dengan pendidik serta sumber belajarnya dikenal dengan istilah pembelajaran. Pembelajaran di era kurikulum 2013 lebih memokuskan pada siswa. Hal ini sejalan dengan Sinambela (2017) menyatakan bahwa dalam kurikulum 2013 yang mengarahkan pusat pembelajaran kepada siswa guru menempati posisi sebagai perantara agar terjadinya aktivitas aktif siswa, sehingga pembelajaran tidak lagi menjadi satu arah dengan harapan mampu meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu agar bisa mendongkrak kualitas pendidikan salah satunya dapat dilakukan dengan cara meningkatkan mutu pendidikan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .

Ithri (2017:135) berpendapat muatan IPS ialah mata pelajaran yang dapat ditemukan pada kurikulum 2013. Disisi lain berdasarkan Permendiknas 22 yang keluar tahun 2016 yang terdapat pada standar isi menyiratkan bahwa IPS di SD mengarahkan pada beberapa aspek diantaranya adalah: (1) mengenal kondisi lingkungan masyarakat, (2) menumbuhkembangkan kemampuan berpikir logis dan rasa ingin tahu yang tinggi yang orientasinya adalah mampu memecahkan berbagai persoalan di masyarakat. Diamping itu, (3) dapat hidup bersama dan berinteraksi dalam berbagai kegiatan di lingkungan masyarakat.

Menurut Saidiharjo (dalam Murda dan Yudiana, 2016:6) Ilmu Pengetahuan Sosial dikatakan sebagai penggabungan dari beberapa muatan pelajaran diantaranya adalah antropologi, sejarah, geografi, politik, serta ekonomi. Disisi lain

Lasmawan (2016:12) mengemukakan IPS sangat erat kaitannya dengan praktik dalam aspek pendidikan. IPS tidak dikatakan sebagai pengembangan keilmuan sosial seperti apa yang diterapkan oleh para ilmuwan dalam bidang sosial. Melainkan IPS lebih diarahkan pada struktur pendidikan, berbagai ilmu sosial, secara integratif ataupun berdiri sendiri.

Menurut Mustakin (dalam Susanto, 2013) IPS mampu memiliki kesadaran serta kepedulian pada lingkungan disekelilingnya merupakan sasaran IPS itu sendiri. Akibatnya IPS tidak hanya menitikberatkan terhadap aspek *knowledge* saja tetapi juga bagaimana membina siswa dalam usaha pengaplikasian pengetahuan yang ia miliki dalam kehidupan bermasyarakat. Senada dengan pendapat Wijaya (2015) IPS sangat *urgent* diberikan dengan harapan menumbuhkembangkan kemampuan berpikir, sikap, keterampilan, nilai dari siswa agar mampu menyiapkan dirinya menghadapi kehidupan dan mampu memiliki manfaat di masyarakat.

Pengembangan pengetahuan tentunya dapat dilihat dari "capaian belajar. Susanto (2013:5) memandang hasil belajar ialah pengetahuan yang didapatkan pasca mengikuti aktivitas pembelajaran dari suatu interaksi pengajar dengan peserta didik. Disamping itu, Junaidi (2019) memiliki pandangan tersendiri terhadap hasil belajar. Ia mengemukakan bahwa kemampuan melakukan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu yang didapatkan pasca dilaksanakannya evaluasi yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan sesuai dengan standar atau indikator penilaian yang dikakukan. Untuk menghasilkan hasil belajar yang optimal perlu adanya komponen penunjang dalam pembelajaran yaitu sarana prasarana, strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang relevan dengan proses pembelajaran. Namun kenyataannya di lapangan guru masih sering

mengaplikasikan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak didukung alat bantu media yang spesifik pada mata muatan pelajaran IPS. Pembelajaran IPS yang seharusnya dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, dalam pelaksanaannya justru dikeluhkan oleh siswa karena sebagian besar materinya bersifat hafalan semata. Dalam penyampaian materi pembelajaran guru kurang menggunakan model pembelajaran yang tepat karena kebanyakan dari guru masih menggunakan metode ceramah. Lestari (2019) mengemukakan pendapatnya bahwasannya masih terjadi kekurangan tepatan dalam memilih model pembelajaran, bahkan hanya menggunakan ceramah sehingga menyebabkan siswa kurang berantusias pada kegiatan belajar mengajar. Aplikasi model pembelajaran yang kurang tepat akan menumbuhkan rasa bosan pada diri siswa saat belajar, sehingga siswa tidak memiliki gairah dan tidak tertarik untuk mengikuti aktivitas pembelajaran apabila hanya diterapkan model pembelajaran yang monoton. Sejalan dengan pendapat Sulfemi dan Nunung (2019) yang menyatakan bahwa, problem besar yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran IPS ialah rasa bosan yang dimilikinya akibat penggunaan model pembelajaran yang monoton. Hal ini disebabkan karena kurangnya keterlibatan ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Sejalan dengan pendapat Lasmawan (2016) bahwa pada tingkatan pendidikan SD mengindikasikan kegiatan pembelajaran yang dikembangkan selama ini oleh pendidik memiliki sifat guru *teacher centered*, sehingga prestasi belajar yang dicapai siswa kurang optimal . Jika terus dibiarkan maka akan sangat berdampak pada hasil belajar IPS yang akan diperoleh siswa. Dari pemaparan diatas hal ini pun ditemukan di Sekolah Dasar Gugus XI Kecamatan Buleleng.

Observasi pada 28 Oktober dan 31 Oktober 2019 dengan wali kelas IV pada 28 Oktober dan 31 Oktober 2019 di Sekolah Dasar Gugus XI Kecamatan Buleleng diperoleh beberapa kendala yang dialami yakni: 1) redahnya hasil belajar IPS, 2) kurangnya penggunaan model yang bervariasi dan inovatif, 3) kurangnya ketertarikan siswa untuk belajar dikarenakan media belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal sehingga siswa sulit untuk menangkap dan memahami materi pembelajaran.

Hal ini didukung berdasarkan wawancara yang dilaksanakan bahwa terdapat permasalahan yang ada seperti 1) siswa merasa bosan karena menganggap materi IPS bersifat hafalan, 2) pembelajaran yang dikembangkan masih bersifat guru sentris dan, 3) masih dijumpai siswa yang bercanda saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga konsentrasi siswa lain terganggu.

Hal ini juga diperkuat oleh hasil studi dokumen yang dilakukan pada tanggal 28 Oktober dan 31 Oktober 2019, diperoleh data UTS muatan IPS ditampilkan dalam tabel 1.1

Tabel 1.1
Nilai UTS Semester Siswa Kelas IV SD Gugus XI, Kecamatan Buleleng

No	Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Rata-rata	Nilai		
						70-79	80-89	90-100
1	SD Lab Undiksha	IVA	36 Siswa	70	82,36	8 Siswa	16 Siswa	12 Siswa
2	SD Lab Undiksha	IVB	34 Siswa	70	76,32	24 Siswa	2 Siswa	8 Siswa
3	SDN 1 Kampung Bugis	IV	19 Siswa	70	76,00	13 Siswa	5 Siswa	1 Siswa
4	SDN 1 Kampung Anyar	IV	12 Siswa	70	76,47	8 Siswa	3 Siswa	1 Siswa

5	SDN 3 Kampung Anyar	IV	17 Siswa	70	77,46	10 Siswa	6 Siswa	1 Siswa
	Jumlah		118 Siswa			55 Siswa	32 Siswa	23 Siswa

(Sumber: Guru Kelas IV SD di Gugus XI Kecamatan Buleleng)

Sesuai dengan panduan penilaian untuk SD dapat diketahui rentangan predikat untuk nilai kurang dari tujuh puluh (70) dikategorikan “perlu bimbingan”, nilai antara tujuh puluh (70) sampai tujuh puluh sembilan (79) dikategorikan “cukup”, nilai antara delapan puluh (80) sampai sembilan puluh (90) dikategorikan “baik”, dan nilai antara sembilan puluh (90) sampai seratus (100) dikategorikan “sangat baik”. Dapat dilihat dari 118 siswa, 55 siswa dengan nilai “cukup” 32 siswa mendapat nilai “baik”, dan 23 siswa mendapat nilai “sangat baik”.

Permasalahan tersebut tentu akan mempengaruhi tingkat keberhasilan hasil belajar siswa. Jika pembelajaran seperti ini tetap dipertahankan, rasa bosan siswa akan timbul serta berdampak pada hasil siswa dalam pembelajaran. Cara melakukan penanggulangan hal tersebut ialah mengaplikasikan model dalam kegiatan belajar mengajar yang diyakini dapat melakukan penambahan pada hasil belajar siswa dan mampu menjadikan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Model tersebut ialah *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Question Box*. Nafi'ah (2018:17) menyatakan bahwa rangkaian materi ajar yang digunakan oleh pendidik untuk memandu pengajaran di kelas disebut dengan model pembelajaran.

Satu diantara model yang kreatif yang bisa membantu siswa untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dan mampu mendukung proses belajar IPS ialah *Creative Problem Solving* (CPS). Model ini merupakan cara yang sistematis dalam usaha mengatur serta melakukan proses informasi juga gagasan

sehingga bisa memahami dan dapat melakukan *solving problem* dengan asumsi dapat mengambil keputusan yang sesuai (Saefullah dalam Isrok'atun dan Rosmala 2018:148). Sedangkan menurut Nopitasari (dalam Isrok'atun dan Rosmala 2018:148) model CPS ialah model *solving problem* yang menitikberatkan untuk menemukan berbagai pilihan gagasan dengan maksud menyelesaikan masalah dengan memilih alternatif solusi yang paling menguntungkan dengan proses berpikir menyeluruh dan memusat.

Model *Creative Problem Solving* berlandaskan dari *creative*, *problem*, dan *solving*. Model CPS memfasilitasi waktu kepada siswa agar mencoba mencari tahu mengenai suatu fakta. Rasa ingin tahu siswa dapat meningkat dengan merangsang siswa menggunakan suatu peristiwa yang menantang. Siswa berusaha untuk mencari tahu suatu masalah yang terkandung dalam peristiwa yang disajikan. Kegiatan belajar mengajar dengan model CPS menuntut siswa untuk menerapkan beberapa tahapan penyelesaian masalah sebelum memutuskan solusi yang tepat. Siswa mempertimbangkan berbagai fakta dan data yang diperoleh untuk mengemukakan solusi masalah.

Kelebihan model CPS menurut Saefullah (dalam Isrok'atun dan Rosmala 2019:151) ialah siswa dapat terlibat secara aktif ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, dapat menumbuhkembangkan rasa ingin tahu, kemampuan proses berpikir dalam *solving problem* serta menumbuhkembangkan sikap bekerja secara bersama sama antarsiswa. Melalui pengaplikasian model ini maka memungkinkan terjadinya proses pelatihan kemampuan kognitif, untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir siswa agar mampu memperoleh pemecahan atau penyelesaian setiap permasalahan yang menantang secara kreatif. Dalam proses pembelajaran

agar lebih efektif hendaknya model *Creative Problem Solving* ini dalam pelaksanaannya akan dibantu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran juga sangat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar agar memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga mampu mengaktifkan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Soleha (2019) yaitu pemilihan media pembelajaran dapat menentukan kualitas dalam pembelajaran karena dengan digunakannya media dalam kegiatan belajar mengajar akan menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan antusiasme siswa meningkat dalam belajarnya. Adanya media dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan pertolongan pada siswa berpikir secara nyata melalui media yang dipergunakan dalam poses pembelajaran karena dapat dilihat secara langsung. Karina dan Puspasari (2017:4) menyatakan media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan dan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang yang digunakan dalam penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik.

Media yang dipilih dalam kegiatan belajar mengajar ini ialah *Question Box*. *Question Box* adalah media sederhana yang terbuat dari kardus bekas berbentuk kotak yang digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam meningkatkan stimulus emosi serta intelek siswa secara proporsi (Setiyani, dkk. 2015:58). Media *question box* ini akan diisi sejumlah pertanyaan yang akan diambil oleh masing-masing anggota kelompok secara acak. Media *Question Box* termasuk ke dalam media visual karena dapat dilihat. Media ini bertujuan untuk memotivasi dan menarik siswa sehingga diharapkan dapat menstimulus rasa ingin tahu siswa. Asyhar (2012:45) menyatakan bahwa media visual merupakan media yang tergolong dalam media yang memanfaatkan alat indera dari siswa.

Dari pemaparan yang telah di uraikan, peneliti berkeinginan untuk mencoba menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Question Box* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS, sehingga perlu dilaksanakan riset yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Question Box* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus XI Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berpijak pada uraian latar belakang yang sudah disampaikan, maka dilakukan identifikasi terhadap masalah yang terjadi. Berikut ini diuraikan masalah-masalah yang ditemukan.

- 1) Redahnya hasil belajar IPS siswa.
- 2) Kurangnya penggunaan model yang bervariasi dan inovatif.
- 3) Kurangnya ketertarikan siswa untuk belajar dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal sehingga siswa sulit untuk menangkap dan memahami materi pembelajaran.
- 4) Siswa merasa bosan karena menganggap materi IPS bersifat hafalan
- 5) Pembelajaran yang dikembangkan masih bersifat guru sentris
- 6) Masih dijumpai beberapa siswa yang bercanda ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung yang berdampak pada terganggunya konsentrasi siswa lain.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar menjadikan riset ini terarah maka penting dilaksanakan pembatasan masalah. Riset ini hanya dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *Question Box* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus XI Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Mengacu pada uraian latar belakang, berikut disajikan permasalahan yang dapat dirumuskan. Apakah ditemukan pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *question box* pada hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus XI Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, riset ini dilaksanakan agar mengetahui pengaruh yang signifikan model dari *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan *question box* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus XI Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat yang diperoleh dalam pelaksanaan riset ini.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dari pelaksanaan riset ini bisa memberikan manfaat teoritis dan dapat meningkatkan pemahaman terhadap model pembelajaran *Crative*

Problem Solving dalam mengembangkan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan secara spesifik pada IPS di Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Riset ini bisa membantu siswa dalam menumbuhkan kreativitas belajar agar kondisi dalam pembelajaran lebih aktif dan siswa merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran secara spesifik pada pelajaran IPS, sehingga menjadikan hasil belajar meningkat.

b) Bagi Guru

Riset ini dapat memberikan informasi bagi guru agar menerapkan model pembelajaran yang relevan ketika proses pembelajaran, dan membuat kondisi belajar IPS menjadi lebih kondusif, serta menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan.

c) Bagi Kepala Sekolah

Riset ini bisa dijadikan pertimbangan bagi para kepala sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran yang tepat dan sebagai alternatif ketika kegiatan belajar mengajar, khususnya tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

d) Bagi Peneliti Lain

Riset ini bisa dijadikan bahan penimbang dan masukan bagi seseorang yang ingin melaksanakan penelitian lain sebagai kajian penelitian yang sejenis.