

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan berkualitas merupakan syarat untuk mewujudkan kehidupan bangsa yang maju dan modern. Melalui pendidikan dapat menciptakan manusia yang cerdas, terampil, berwawasan luas, disiplin, beriman, bertaqwa serta bertanggung jawab di dalam kehidupan sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusia bangsa Indonesia. Kesejahteraan bangsa tidak hanya bersumber pada sumber daya alam dan modal yang bersifat fisik, tetapi juga sumber pada modal intelektual dan modal sosial sehingga meningkatkan mutu pendidikan menjadi suatu keharusan yang terutama bagi seorang guru.

Kompetensi guru terdiri dari 4, salah satunya yaitu profesional dengan tugas utama mendidik, pendidikan pada jalur formal. Menurut UU no 14 tahun 2005, Profesional adalah pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadikan sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, yang memenuhi standar mutu tertentu serta memerlukan pendidikan profesi. Keberadaan guru yang kompeten dan profesional merupakan salah satu persyaratan yang wajib dipenuhi guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia agar bersaing dengan negara-negara maju lainnya. Hampir semua bangsa di dunia ini selalu mengembangkan kebijakan yang mendorong terciptanya guru yang kompeten dan berkualitas. Salah satu indikator guru profesional dan kompeten adalah guru yang mampu beradaptasi.

Guru yang profesional dan kompeten juga harus mampu menerapkan metode dan model pembelajaran berdasarkan tuntunan zaman dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus dapat menerapkan berbagai alternatif model pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga akan tercipta suasana kondusif untuk keberhasilan proses pendidikan di sekolah.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan adalah model *Circuit Learning*. Model *Circuit Learning* adalah pembelajaran dengan memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan model *Circuit* membuat catatan kreatif sesuai dengan pola pikirnya peta konsep bahasa khusus, Tanya jawab dan refleksi. Model pembelajaran *Circuit Learning* adalah pembelajaran dengan memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang (Dewi, D.A.P & dkk, 2014). Kelebihan model *Circuit Learning* antara lain : (1) Kreatifitas siswa dalam merangkai kata dengan bahasa sendiri lebih terasa, (2) konsentrasi yang terjadi membuat siswa fokus dalam belajar. Model pembelajaran *Circuit Learning* dapat dibantu dengan media *Flash card*. *Flash card* merupakan kartu - kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata, simbol, dan mereka. Arsyad (2010:120) mengemukakan bahwa *Flash card* adalah “kartu kecil berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan di kelas”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN gugus I Kuta Utara pada kelas IV dalam proses pembelajaran terutama menyangkut bidang IPS masih banyak kekurangan dilihat dari kompetensi pengetahuan IPS minat siswa yang masih kurang, terutama pada penguasaan kompetensi pengetahuan. Kesulitan belajar disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam

siswa sendiri (intern) dan faktor yang datang dari luar (ekstern). Adapun faktor yang datang dari luar diri siswa adalah faktor sosial. Oleh karena itu dalam rangka memberikan bimbingan yang tepat kepada anak didik maka pendidik khususnya dalam bidang IPS perlu memahami masalah yang menyebabkan kesulitan belajar pada mata pelajaran IPS dan berusaha agar kesulitan belajar itu dapat segera teratasi.

Beberapa upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan harus selalu dilakukan baik dari kualitas guru, pembelajaran maupun sarana dan prasarana. Pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan sesuatu. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, sesuatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan sesuatu.

Berdasarkan uraian tersebut, seseorang guru harus menggunakan pendekatan, model dan strategi yang tepat agar apa yang dipelajari oleh siswa dapat dipahami dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran di kelas harus kreatif dan inovatif dengan memperhatikan karakteristik perkembangan siswa kelas IV di SD. Dari permasalahan tersebut dipandang perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yakni pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi, berpusat pada siswa, memberikan pengalaman belajar, dan relevan dengan kehidupan nyata. Salah satu inovasi yang dimaksudkan yakni dengan menerapkan model pembelajaran *Circuit learning* berbantuan media *Flash card*.

Berdasarkan uraian tersebut akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media *Flash card* Terhadap Kompetensi pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus I Kuta Utara Tahun Ajaran 2018/2019”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Masih banyak kekurangan dilihat dari penguasaan kompetensi pengetahuan IPS. Masih banyak minat dan partisipasi siswa yang kurang, terutama pada penguasaan kompetensi.
- 1.2.2 Kurangnya penerapan model yang bervariasi dalam pembelajaran IPS.
- 1.2.3 Kurangnya penerapan media yang bervariasi dalam pembelajaran IPS
- 1.2.4 Kurangnya pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memperhatikan karakteristik perkembangan siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini memiliki pembatas masalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Penelitian ini yang diteliti hanya fokus pada kompetensi pengetahuan IPS siswa.
- 1.3.2 Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *Circuit Learning*.
- 1.3.3 Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media *Flash Card*.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model *Circuit Learning* berbantuan media *Flash Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPS di siswa kelas IV SDN Gugus 1 Kuta Utara Tahun Ajaran 2018/2019?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media *Flash Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPS di siswa kelas IV SDN Gugus 1 Kuta Utara Tahun Ajaran 2018/2019.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat beberapa pihak yakni diantaranya:

1.6.1 Manfaat Teoris

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan, khususnya pada pendidikan sekolah dasar di dalam pengembangan strategi pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa di kelas IV SDN Gugus I Kuta Utara.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapaun manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu kepada :

a. Guru

Hasil penelitian ini dapat dipakai alternatif dan masukan untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai inovasi dalam belajar IPS.

b. Kepala Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan pertimbangan dalam menyusun suatu program pembelajaran oleh Kepala Sekolah.

c. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu masukan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya ba