

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan sebagai bagian kehidupan masyarakat dunia pada era global harus dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya kemampuan intelektual, sosial, dan personal siswa. Oleh karena itu, sekolah sebagai institusi pendidikan perlu mengembangkan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kebutuhan.

Pembelajaran di sekolah harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima ceramah dari seorang guru tentang pengetahuan. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus membangkitkan berbagai aktivitas belajar siswa, agar potensi yang ada dalam diri siswa dapat berkembang. Guru hendaknya membimbing dan mengarahkan siswa agar dapat mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki. Siswa yang harus aktif mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya, sehingga ia mampu memahami materi dengan baik, bukan hanya sekedar hafalan.

Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran di sekolah belum sesuai dengan harapan. Saat ini masih banyak ditemui proses pembelajaran di sekolah yang belum terpusat pada siswa (*student centered*). Siswa masih menjadi objek pasif dalam proses pembelajaran, yang hanya duduk tenang

mendengarkan penjelasan dari guru, tanpa berusaha mencari dan menemukannya sendiri.

Kondisi pembelajaran yang demikian juga terlihat pada dua kali observasi yang dilakukan terhadap pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Kalasan, khususnya kelas VII A. Berdasarkan observasi diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPS belum terpusat pada siswa, karena guru lebih banyak menyampaikan materi, sehingga siswa menjadi pasif. Selama proses pembelajaran siswa hanya menerima curahan ilmu pengetahuan dari guru, tanpa berusaha mencari dan menemukannya sendiri. Aktivitas belajar IPS siswa juga masih rendah, sehingga potensi yang ada dalam diri siswa kurang berkembang. Aktivitas belajar siswa hanya terbatas pada mendengarkan dan mencatat penjelasan guru. Sebagian besar siswa malu untuk bertanya jika belum paham atas materi yang disampaikan oleh guru dan tidak berani mengemukakan pendapatnya.

Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas belum mampu membangkitkan aktivitas belajar siswa. Guru cenderung menggunakan metode ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan malas untuk mengikuti pelajaran IPS. Ketika guru sedang menjelaskan materi, sebagian siswa asyik mengobrol dengan temannya dan mengantuk di kelas. Hal ini menunjukkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran IPS masih rendah, karena pembelajaran IPS di kelas kurang menarik bagi siswa. Siswa juga menganggap pelajaran IPS hanya

sekedar hafalan dan kurang menantang. Oleh karena itu, siswa cenderung tidak menyukai pelajaran IPS.

Jika siswa tidak menyukai pelajaran IPS, maka siswa tidak memiliki dorongan untuk belajar IPS dengan rajin. Hal ini tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki cara atau strategi yang menarik agar siswa menyukai dan senang mengikuti pelajaran IPS yang disampaikan. Guru perlu melakukan berbagai inovasi agar siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru, yaitu menerapkan metode yang dapat membangkitkan aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, proses pembelajaran akan terasa lebih hidup dan lebih menarik bagi siswa daripada hanya sekedar mendengarkan ceramah dari guru. Siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, karena siswa ikut mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang ia dapatkan, bukan hanya sekedar pemberian dari guru. Siswa juga akan terlatih untuk dapat berpikir kritis dan lebih peka terhadap masalah-masalah sosial yang ada, lebih berani mengeluarkan pendapatnya, dan bertanya tentang hal-hal yang tidak diketahuinya.

Penggunaan metode pembelajaran aktif dalam pembelajaran di kelas diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa. Siswa tidak hanya menjadi objek pasif dalam pembelajaran di kelas, tetapi siswa ikut aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini membuat pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru (*teacher centered*) tetapi sudah terpusat pada siswa (*student centered*).

Dengan demikian, pembelajaran menjadi tidak membosankan, bahkan akan membuat kesan menyenangkan bagi siswa dalam belajar IPS. Sehingga hasil belajar siswa diharapkan akan meningkat.

Berbagai permasalahan di atas memerlukan solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu bentuk metode pembelajaran aktif yang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa yang belum pernah diterapkan di SMP Negeri 3 Kalasan adalah metode *Learning Starts With A Question*. Metode *Learning Starts With A Question* merupakan salah satu metode yang menuntut siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran sejak awal, karena metode ini merangsang siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran, sebelum ada penjelasan dari guru terlebih dahulu. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “penerapan metode *Learning Starts With A Question* untuk meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Kalasan.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat kesenjangan-kesenjangan yang terjadi dalam pembelajaran IPS di kelas VII A SMP Negeri 3 Kalasan, antara lain:

1. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.
2. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas belum mampu membangkitkan aktivitas belajar IPS siswa.
3. Pembelajaran IPS belum terpusat pada siswa, karena guru lebih banyak menyampaikan materi, sehingga siswa menjadi pasif.

4. Rendahnya aktivitas belajar IPS siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, mengingat begitu luasnya permasalahan yang ada, maka peneliti hanya memfokuskan permasalahan pada rendahnya aktivitas belajar IPS siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa dengan menggunakan metode *Learning Starts With A Question* di kelas VII A SMP Negeri 3 Kalasan?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar IPS yang terjadi saat siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Kalasan belajar dengan metode *Learning Starts With A Question*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang sudah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan:

1. Menjelaskan upaya meningkatkan aktivitas belajar IPS dengan menggunakan metode *Learning Starts With A Question* pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Kalasan.
2. Mengetahui besarnya peningkatan aktivitas belajar IPS yang terjadi setelah siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Kalasan belajar dengan metode *Learning Starts With A Question*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dapat memberikan kejelasan teoritis dan pemahaman yang mendalam tentang metode *Learning Starts With A Question*, sehingga dapat memperkaya metode pembelajaran IPS yang dapat membangkitkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan pengembangannya di sekolah.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan bagi pihak sekolah dalam usaha meningkatkan aktivitas belajar siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan lebih membuka wawasan guru akan keberagaman metode pembelajaran yang dapat dipilih dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Dengan penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan siswa, diharapkan dapat menarik minat belajar, keberanian, dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga siswa akan lebih mudah menyerap materi yang diajarkan.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman sebagai bekal apabila nanti terjun sebagai pendidik.