

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari pengembangan pendidikan IPS tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja. Keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam keterampilan mencari, memilih, mengolah dan menggunakan informasi untuk memberdayakan diri agar menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab.

Menurut Gunawan (2011: 37) dalam kurikulum tingkat satuan (KTSP) untuk sekolah dasar, mata pelajaran IPS dikelompokkan ke dalam dua aspek yakni (1) kemampuan untuk mengembangkan konsep kehidupan sosial, (2) kemampuan untuk menerapkan konsep kehidupan sosial melalui praktis pengalaman belajar. Kedua hal tersebut harus dijadikan sebagai pegangan dan acuan dalam aktivitas sehari-hari sehingga dengan belajar IPS, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan sosial sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berkaitan dengan fakta, konsep, dan generalisasi diatas, tujuan IPS dalam KTSP bahwa peserta didik harus memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan;
2. memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, ingintahu, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
3. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
4. memiliki kemampuan berkomunikasi bekerja dan kompetensi dalam masyarakat yang menjemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Bertolak dari hal di atas diketahui bahwa konsep dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan suatu pemahaman yang penting dimiliki anak peserta didik.

Adapun Tujuan Pembelajaran IPS menurut Kosasih Djahiri (Supriatna. 2009: 13) adalah:

1. membina peserta didik agar mampu mengembangkan pengertian/ pengetahuan berdasarkan generalisasi serta konsep ilmu tertentu maupun yang bersifat interdispliner / komprehensif dari berbagai cabang ilmu;
2. membina peserta didik agar mampu mengembangkan dan mempraktekkan keanekaragaman keterampilan studi, kerja dan intelektualnya secara pantas dan tepat sebagaimana diharapkan ilmu-ilmu social;
3. membina dan mendorong peserta didik untuk memahami, menghargai dan menghayati adanya keanekagaman dan kesamaan cultural maupun individual;
4. membina peserta didik kearah turut mempengaruhi nilai-nilai kemasyarakatan serta juga dapat mengembangkan, menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya;
5. membina peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik sebagai individu maupun sebagai warga negara.

Karakteristik pembelajaran IPS menurut A. Kosasih Djahiri

(Sapriya dkk, 2009: 8) sebagai berikut.

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas / dari ilmu sosial dan lainnya, sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu) digunakan untuk menelaah satu masalah / tema.
3. mengutamakan peran aktif peserta didik melalui proses belajar inquiri agar peserta didik mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional dan analisi.
4. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan / menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata dimasyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan kepada kehidupan dimasa depan baik dari lingkungan fisik/alam maupun budayanya.
5. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadi proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri peserta didik agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
6. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayat hubungan antar manusia dan keterampilanya.
7. pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.
8. berusaha untuk memuaskan setiap peserta didik yang berbeda melalui program maupun pembelajaran dalam arti memperhatikan minat peserta didik dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.

Sebagaiman pendapat tersebut terlihat bahwa karakteristik pembelajaran IPS merupakan pengabungan dari teori ilmu sosial dengan fakta yang memiliki sifat komprehensif melalui proses belajar problem based learning yang dikemas dalam suatu tema tertentu. Sehingga peserta didik memperoleh pengalaman, pengetahuan, keterampilan dan berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan kehidupan yang

nyata pada masyarakat sesuai dengan prinsip yang bersifat mendasar dalam pembelajaran IPS.

Pengamatan yang dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas V ditemukan beberapa kekurangan, diantaranya: pembelajaran yang berpusat pada guru (*teaching oriented*), metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional, pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran masih kurang.

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Sukamulya II ditemukan kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran IPS yaitu, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPS yang cenderung abstrak sehingga mereka kurang termotivasi dalam belajar, peran aktif siswa dalam pembelajaran tidak dirasakan oleh siswa sehingga semangat belajar siswa menurun.

Mustari (2011, h.103) berpendapat bahwa kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamia seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang. Istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru, rasa ingin tahu bisa diibaratkan bensin atau kendaraan ilmu dan disiplin lain dalam studi yang dilakukan oleh manusia.

Rendahnya hasil belajar IPS siswa dibanding mata pelajaran lain karena hingga kini proses pembelajaran masih menggunakan *paradigma absolutisme* yaitu

proses dimulai dari merancang kegiatan pembelajaran, mengajar, belajar, dan melakukan evaluasi yang mengalir secara linier. Guru lebih banyak berfungsi sebagai instruktur yang sangat aktif dan siswa sebagai penerima pengetahuan yang pasif. Siswa yang belajar tinggal datang ke sekolah duduk mendengarkan, mencatat, dan mengulang kembali di rumah serta menghafal untuk menghadapi ulangan. Pembelajaran seperti ini membuat siswa pasif karena siswa berada pada rutinitas yang membosankan sehingga pembelajaran kurang menarik. Pada umumnya pembelajaran lebih banyak memaparkan fakta, pengetahuan, hukum, kemudian biasa dihafalkan bukan berlatih berpikir memecahkan masalah dan mengaitkannya dengan pengalaman empiris dalam kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Nana Sudjana (2004: 87) mengemukakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang ditunjukkan pembelajar sebagai hasil dari seluruh interaksi yang di sadari oleh guru dan siswa, berbentuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus di lakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang seharusnya dilakukan seorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam suatu kegiatan, diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari peroses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi

orang lain sebagai pengajar. Oleh karena itu hasil belajar yang di maksud disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang di kemukakan oleh DR. Nana Sujana

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Gumilang Paneja Sukmana dengan judul Penerapan Model *PBL* Untuk Meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Sukamulya II pada materi IPS mengemukakan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa sangat dibutuhkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Namun kondisi nyata di SDN Sukamulya II sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa sangat rendah. Terlihat dari kegiatan pembelajaran yang tidak menyenangkan dan siswa enggan untuk mengemukakan pendapatnya. Hanya beberapa siswa yang berani tampil dengan mengemukakan pendapatnya. Peneliti tersebut mengubah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, hasilnya dapat terlihat dari peningkatan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar yang telah dilakukan.

Untuk menggali potensi anak agar selalu kreatif dan berkembang perlu diterapkan pembelajaran bermakna yang akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa makin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperoleh merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri yaitu proses yang melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan suatu konsep. Untuk itu sudah menjadi tugas guru dalam mengelola proses belajar-mengajar adalah memilih model pembelajaran yang sesuai, agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Hal ini disebabkan adanya tuntutan pada

dunia pendidikan bahwa proses pembelajaran tidak lagi hanya sekedar menstransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Guru harus mengubah paradigma tersebut dengan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, dalam mengkaji seperangkat fakta yang terjadi di lingkungan sekitar, siswa harus melakukan sesuatu, mengetahui dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah-masalah yang dialaminya. Untuk hal ini bisa didapatkan melalui model *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini membantu siswa untuk belajar berpikir secara sistematis tentang isu-isu kontemporer yang sedang terjadi di dalam masyarakat, terutama dalam Pembelajaran IPS. Dengan memberikan mereka cara-cara menganalisis dan mendiskusikan isu sosial, model pembelajaran ini membantu siswa untuk berpartisipasi dalam mendefinisikan ulang nilai-nilai sosial. Dengan penggunaan *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan siswa mampu mengungkapkan pendapatnya untuk memecahkan masalah sosial.

Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey (Trianto, 2009, h. 91) bahwa belajar berdasarkan masalah adalah :

Interaksi antara stimulus dan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberikan masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efek tif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik.

Model penggunaan PBL diasumsikan dapat membuat pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna, dan siswa lebih memahami materi-materi yang ada pada

pelajaran IPS terutama materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Menurut David Ausubel (Rusman, 2010, h. 244) membedakan antara belajar bermakna (*meaningfull learning*) dengan belajar menghafal (*rote learning*). Belajar bermakna merupakan proses belajar dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang belajar. Belajar menghafal, diperlukan bila seseorang memperoleh informasi baru dalam pengetahuan yang sama sekali tidak berhubungan dengan yang telah diketahuinya. Kaitan dengan PBM (Pembelajaran Berbasis Masalah) dalam hal mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh siswa.

Menurut Tan (Rusman, 2010, h. 229) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan inovasi dalam pembelajaran, karena dalam PBM kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan. Sedangkan menurut Ibrahim dan Nur (2002, h. 2) mengemukakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar.

Jadi, kesimpulannya penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) juga bisa disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah suatu proses belajar

dengan mengeluarkan kemampuan siswa dengan betul - betul di optimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan yang berorientasi pada masalah dunia nyata.

Proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model PBL menurut Runi (Kusumah, 2009, h. 18) terdapat beberapa kelebihan dari PBL, yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengaplikasian konsep pada masalah
2. Menjadikan siswa aktif dan belajar lebih mendalam (*deep learners*)
3. Memungkinkan siswa untuk membangun keterampilan dan pemecahan masalah
4. Meningkatkan pemahaman melalui dialog dan diskusi dalam kelompok
5. Menjadi pembelajar yang mandiri

Sedangkan kelemahan dari PBL menurut Lia (Kusumah, 2009, h. 18) yaitu memerlukan waktu untuk mengembangkan dasar pengetahuan dan keterampilan akademis, memerlukan cara berfikir divergen yang sukar di tes dan dievaluasi.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa keunggulan penggunaan model PBL yaitu : (1) PBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam penerapan konsep pada suatu masalah, (2) PBL dapat menjadikan siswa aktif dan belajar lebih mendalam mengenai suatu bidang kajian yang dikonstruksi dan dikembangkan sendiri oleh siswa, (3) bahwa cara penyelesaian suatu soal atau masalah tidak harus tunggal dan tidak harus sama antara yang satu dengan orang yang lain, (4) bahwa dalam mempelajari IPS, proses belajar dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang

sudah dimiliki seseorang yang sedang belajar, (5) karena siswa membangun sendiri pengetahuannya baik melalui dialog, diskusi dalam kelompok maka siswa tidak mudah lupa dengan pengetahuannya, (6) suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan karena menggunakan realitas kehidupan, sehingga siswa tidak cepat bosan untuk belajar IPS, (7) siswa merasa dihargai dan semakin terbuka karena setiap jawaban siswa ada nilainya dan hal itu merupakan salah satu manfaat agar siswa dapat menjadi pembelajar yang mandiri.

Selanjutnya Ditjen Dikdasmen (Komalasari, 2011: 17) menegaskan bahwa pembelajaran problem based learning dalam menerapkan peserta didik dalam konteks bermakna yang menghubungkan pengetahuan awal peserta didik dengan materi yang sedang dipelajari dan sekaligus memerhatikan faktor kebutuhan individu peserta didik dan peran guru. Sehubungan dengan itu, pendekatan problem based learning harus menekankan pada hal-hal sebagai berikut :

1. Belajar berbasis masalah yaitu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensi dari mata pelajaran.
2. Pengajaran autentik yaitu pendekatan pengajaran yang memperkenankan peserta didik untuk mempelajari konteks bermakna.
3. Belajar berbasis *inquiri* yang membutuhkan strategi pengajaran yang mengakui metodologi sains dan menyediakan kesempatan untuk pembelajaran bermakna.
4. Belajar berbasis proyek yang membutuhkan suatu pengajaran komprehensif dimana lingkungan belajar peserta didik di desain agar peserta didik dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi suatu pelajaran dan melaksanakan tugas bermakna lainnya.
5. Belajar berbasis kerja adalah suatu pendekatan pengajaran yang memungkinkan peserta didik menggunakan konteks tempat kerja untuk

- mempelajari materi pelajaran berbasis sekolah dan bagaimana materi tersebut dipergunakan kembali ke tempat kerja dan berbagai aktivitas dipadukan dengan materi pelajaran untuk kepentingan peserta didik.
6. Belajar jasa layanan yang memerlukan penggunaan metodologi pengajaran yang mengkombinasikan jasa layanan masyarakat dengan suatu struktur berbasis sekolah untuk merefleksi jasa layanan.
 7. Belajar Kooperatif yang memerlukan pendekatan melalui pendekatan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model problem based learning atau pendekatan dalam pembelajaran, mempunyai tujuan dan manfaat yang sangat besar bagi pengembangan peserta didik. Dilihat dari beberapa tahapan kegiatan yang menjadi acuan dalam pembelajaran, tercermin tujuan yang akan dicapai. Tujuan tersebut yaitu kemampuan menemukan suatu konsep serta sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan bertanya, kemampuan mengemukakan pendapat dan bekerja sama, dan menciptakan sebuah model.

Pada proses pembelajaran seorang guru bertugas menyiapkan situasi yang kondusif bagi siswa untuk memahami apa yang sedang dipelajari dengan memberi fakta, data, serta konsep. Menurut Hermansyah dalam Sumarmo (2003: 4), menerapkan berbagai strategi, metode, dan pendekatan yang tepat dengan kondisi siswa dan materi itu sangat di perlukan karena jika pembelajaran digunakan membuat siswa tertarik, maka motivasi dan minat siswa akan meningkat, sehingga siswa menjadi senang untuk belajar lebih lanjut, dan pembelajaran pun lebih terarah.

Selama ini proses pembelajaran belum memberikan pengalaman langsung pada siswa. Pembelajaran masih berpusat pada guru, ceramah menjadi pilihan utama dalam

menyampaikan materi, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa, guru terkadang dalam memilih model pembelajaran sering tidak sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan media yang kurang optimal menjadikan siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan buku teks sebagai sumber belajar pun kurang optimal karena minat baca siswa kurang, sehingga informasi yang diperoleh tidak diolah menjadi pengetahuan yang bermakna bagi mereka.

Sewajarnya bila melihat kekurangan yang di sajikan sebelumnya bahwa dalam meningkatkan sikap rasa ingin tahu pada mata pelajaran IPS keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia bukanlah perkara yang mudah, maka dari itu sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar harus di tingkatkan dari sejak dini. Tanpa memiliki pemahaman yang luas, dapat di pastikan peserta didik akan sulit meningkat sikap rasa ingin tahu yang peserta didik ketahui.

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan yang khususnya berlangsung di SDN Sukamulya II adalah kurangnya interaksi aktif antara siswa dan guru. Tugas guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi ajar, namun keterlibatan siswa aktif dan penggunaan sumber belajar menjadi hal yang tidak kalah pentingnya. Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai dan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran dan menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat tercipta kondisi pembelajaran yang

baik di kelas dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang baik pula.

Kenyataan yang ada di SDN Sukamulya II di dapatkan data jumlah siswa kelas V yaitu 21 siswa, terdiri dari 11 orang siswa perempuan dan 10 orang siswa laki-laki, masih banyak nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yakni 70. Data keaktifan dan hasil belajarnya pun ditunjukkan dengan nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi hanya mendapatkan 70. Dengan melihat kondisi tersebut, maka perlu dilakukan peningkatan proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan kualitas pembelajaran IPS menjadi meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah di lakukan, di SDN Sukamulya II ketika melaksanakan praktik mengajar terutama pada pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia, hal itu dapat di lihat dari hasil gambaran di lapangan sebagai berikut: (1). Kurangnya kreatifitas peserta didik dalam proses belajar. (2). Metode yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa ceramah dan tugas. (3). Seorang guru harus mampu menciptakan sikap disiplin dan tanggung jawab bagi peserta didik. (4). Pendidik hanya menjadikan buku sebagai sumber utama.

Simulasi masalah digunakan demikian juga dengan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa, dalam pemilihan metode pembelajaran IPS, para pendidik sangat kebingungan dalam mencari metode yang tepat untuk mengajarkan materi IPS, terutama dalam pemilihan metode yang tepat untuk kelas V dan ketersediaan berbagai

macam media untuk pengajaran materi khususnya IPS dirasakan menurut pengajar kelas V, sangat masih minim. Sedangkan menurut para siswa belajar hanya dari buku saja atau menyalin dari papan tulis saja, menurut mereka sangat melelahkan dan bosan. Metode pembelajaran IPS agar guru memiliki pengetahuan yang luas tentang metode-metode dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya, khususnya dalam pembelajaran IPS. Mengetahui keunggulan dan kelemahan dari tiap-tiap metode mengajar sangat penting agar kita dapat menerapkan metode itu dengan tepat, sehingga tujuan instruksional kita dapat tercapai secara optimal.

Dilihat dari masalah yang ada, maka peneliti mengajukan agar para guru bisa lebih menguasai dan menggunakan beberapa metode pembelajaran yang menarik, dan membuat siswa menjadi aktif, salah satu metodenya adalah *Problem Based Learning* dapat diterapkan di dalam kelas agar peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Dari permasalahan inilah peneliti bermaksud mengadakan penelitian di SDN Sukamulya II dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Sikap Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di ketahui identifikasi masalah sebagai berikut :

1. kurangnya kreatifitas peserta didik dalam proses belajar;
2. metode yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa ceramah dan tugas;
3. seorang guru harus mampu menciptakan sikap disiplin dan tanggung jawab bagi peserta didik;
4. pendidik hanya menjadikan buku sebagai sumber utama.
5. Rendahnya kemampuan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPS.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan karena adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori-teori dan supaya kegiatan penelitian terfokus pada variabel yang akan di tingkatkan. Dalam hal ini titik fokus diberikan kepada sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia, dengan menggunakan penerapan model *Problem Based Learning* :

1. Model yang di gunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*;
2. Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Sukamulya II pada mata pelajaran IPS keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia;

3. Peningkatan sikap rasa ingin tahu siswa dan hasil belajar siswa yang menjadi fokus pada penelitian dan kegiatan yang dinanti dapat dilihat pada lembar pengamatan peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka masalah utama penelitian ini adalah “ Apakah model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ips materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada siswa kelas V SD negeri Sukamulya II kecamatan Talegong Kabupaten Garut?”

Rumusan di atas lebih lanjut di jabarkan menjadi pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Sukamulya II kecamatan Talegong Kabupaten Garut?
2. Bagaimana pelaksanaan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Sukamulya II Kecamatan Talegong Kabupaten Garut ?

3. Apakah peningkatan sikap rasa ingin tahu siswa melalui model *problem based learning* dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Sukamulya II Kecamatan Talegong Kabupaten Garut ?
4. Apakah peningkatan hasil belajar siswa melalui model *problem based learning* dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Sukamulya II Kecamatan Talegong Kabupaten Garut?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum:

Secara umum penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menumbuhkan dan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia melalui model *Problem Based Learning* di Kelas V SDN Sukamulya II Kecamatan Talegong Kabupaten Garut.

2. Tujuan khusus:

- a. Ingin memberikan gambaran tentang rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun dengan menggunakan model *problem based learning* agar sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS

materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas V SDN Sukamulya II meningkat.

- b. Ingin memberikan gambaran mengenai proses berlangsungnya belajar mengajar dengan menggunakan model *problem based learning* agar sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas V SDN Sukamulya II meningkat.
- c. Ingin mengetahui peningkatan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas V SDN Sukamulya II menggunakan model *problem based learning*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan berguna untuk meningkatkan pemahaman konsep dan sebagai sumber acuan untuk meningkatkan keterampilan dalam pemahaman konsep pada mata pelajaran ips keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

2. Manfaat Praktis

1. Peserta didik

- a. Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Problem Based Learning*,
- b. Meningkatkan hasil belajar dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Problem Based Learning*.

2. Bagi Guru

- a. Menambah pengetahuan dalam mengelola perencanaan dan kegiatan peserta didik selama berlangsung pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Problem Based Learning*,
- b. Memberikan perbaikan cara mengajar dan bagaimana mengaktifkan peserta didik dengan menggunakan metode *Problem Based Learning*,
- c. Meningkatkan kemampuan profesional dan kreatifitas guru Sekolah Dasar.

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Problem Based Learning*.

4. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian di sekolah secara langsung, peneliti memperoleh pengalaman dan wawasan pembelajaran IPS di sekolah. Dari hasil pengamatan dan Pengalaman langsung tersebut. Peneliti dapat melakukan kajian-kajian lebih lanjut untuk menyusun suatu rancangan pembelajaran IPS dengan penerapan metode *Problem Based Learning*.

Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melakukan perubahan untuk perbaikan pembelajaran IPS di kelas, sehingga dapat menumbuhkan aktivitas, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS.