

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran *krusial* dalam keberlangsungan hidup manusia. Keberhasilan suatu bangsa di bidang pendidikan menjadi fondasi kemajuannya, dan melalui pendidikan pula, sumber daya manusia dapat berkembang menjadi berkualitas. Pendidikan adalah kebutuhan yang berkelanjutan sepanjang hidup. Setiap individu memerlukan pendidikan, tanpa batasan waktu dan tempat. Pendidikan memegang peranan yang *esensial* bagi eksistensi manusia. Kesuksesan dalam pendidikan adalah awal mula kemajuan suatu bangsa, dan pendidikanlah yang menjadikan sumber daya manusia berkualitas.

Sejalan dengan Pendidikan Menurut Munib (2009:34) Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan sistematis oleh orang-orang yang ditugaskan tanggung jawabnya untuk mempengaruhi peserta didik agar memiliki sifat dan tabiat yang sesuai dengan cita-cita pendidikan. Proses interaksi belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan. Dalam proses belajar mengajar, sebaiknya siswa selalu diikutsertakan secara aktif agar kemampuan mereka dalam mengamati, merencanakan, meneliti, dan menemukan hasil dapat dikembangkan. Dengan demikian, guru dapat memahami kesulitan yang dialami siswa, serta menemukan solusi yang tepat sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pendidikan pula berperan menyiapkan generasi muda yang memiliki masa depan yang lebih baik dan berkualitas dari generasi sekarang dan semua orang berhak mendapatkan Pendidikan yang layak dan berkelanjutan dan dilakukan secara berkesinambungan. Sebagaimana tercantum dalam UUD No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menerangkan bahwa Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan direncanakan, sehingga dapat menciptakan suatu proses dan kondisi pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat terangsang untuk menumbuhkan potensinya sendiri, sehingga mampu memperoleh kecakapan spiritual, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta keahlian yang diperlukan bagi dirinya

sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Selain itu, Menurut Ahmad Sopian (2018), tugas seorang pendidik adalah melanjutkan dan membentuk pandangan hidup siswa tentang apa yang harus dilakukan, yaitu mereka harus; (1) mendidik, (2) mengajar, dan (3) melatih.

Jadi, pendidikan dan pendidik memainkan peran penting dalam keberadaan dan kemajuan manusia, membawa kebutuhan mendasar bagi seluruh kualitas sumber daya manusia dan kehidupan. Sebagai upaya sadar dan sistematis, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara komprehensif melalui proses pengajaran dan pembelajaran, termasuk kegiatan siswa untuk menciptakan kaum muda yang lebih baik.

Proses pendidikan mensyaratkan bahwa adanya elemen-elemen yang dilaksanakan dalam pendidikan untuk menciptakan tujuan pendidikan. Dalam proses pendidikan, diperlukan adanya unsur-unsur yang terdapat dalam pendidikan itu sendiri agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Salah satu unsur tersebut adalah metode pengajaran atau metodologi menurut Hasibuan, R (2021). Metode pengajaran atau metodologi merupakan cara yang digunakan oleh pendidik dalam menyajikan materi pendidikan, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif. Salah satu hal yang perlu dilakukan oleh pendidik dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah dengan menyesuaikan serta mengadaptasi model pembelajaran yang digunakan. Jika model pembelajaran sesuai dengan materi pendidikan yang diberikan, maka proses pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih efisien dan menyenangkan, sehingga memungkinkan pendidik mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Ketika seorang guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dan mencapai tujuan mereka, maka proses belajar mengajar akan menjadi sebuah tantangan. Silabus harus selalu dipersiapkan oleh guru begitupun modul ajar yang baik, memahami dengan baik materi pelajaran dan kurikulum, serta selalu mencari variasi dalam kegiatan mengajar dan belajar. Agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik kepada guru, guru perlu memiliki dampak yang positif dalam proses pembelajaran. Siswa berperan sebagai objek yang perlu diisi dengan berbagai materi serta informasi dalam proses belajar.

Begitupun pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Belajar Ilmu Sosial membutuhkan *sinergis* atau keseragaman dari beberapa faktor internal dan eksternal yang ada di antara siswa untuk mencapai pemahaman materi pembelajaran yang sangat baik. Materi IPS yang dipelajari terintegrasi dan mewakili berbagai disiplin ilmu sosial, termasuk geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi.

Dalam belajar IPS, siswa diajarkan berbagai konsep tentang hidup bermasyarakat, seperti mampu berpikir kritis, logis, dan terstruktur, serta memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kehidupan sosial dan kemanusiaan. Yang paling penting, IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar lebih peka terhadap masalah sosial yang terjadi di sekitar masyarakat. Siswa juga dituntut memiliki sikap positif dalam menghadapi berbagai penyimpangan yang terjadi, serta mampu menghadapi berbagai masalah sehari-hari, baik yang mengenai diri sendiri maupun masyarakat. Selain itu, siswa juga belajar bagaimana cara berinteraksi sosial, karena kemampuan berinteraksi dengan orang lain adalah hal yang penting untuk bisa hidup rukun dan berbaur dalam masyarakat.

Pembelajaran yang terpadu dalam mata pelajaran ilmu sosial memerlukan keterampilan yang baik dari guru IPS dalam memilih metode pembelajaran yang tepat, inovatif, dan interaktif dalam proses belajar mengajar di kelas agar materi yang diajarkan dapat dengan mudah dipahami oleh seluruh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari, R, S (2019, hlm. 8) bahwa “Guru IPS itu yang mampu mengelola pembelajaran dengan baik, mampu menguasai kelas, dan menetapkan metode pengajaran yang sesuai, akan menghasilkan proses belajar yang memuaskan”. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa sebaiknya guru membuat suatu trik dimana pembelajaran IPS itu dikemas menjadi pelajaran yang menarik dan mudah dimengerti, mampu meningkatkan pemahaman konsep IPS dan membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar. Seperti yang dikemukakan Fadhillah, dkk (2021) bahwa ketika guru berhasil menciptakan proses pembelajaran IPS yang menyenangkan, siswa akan lebih antusias dalam mempelajari materi yang diberikan.

Dengan demikian, kemampuan pemahaman konsep mereka terhadap materi IPS akan semakin baik.

Pada fakta yang ada dilapangan, guru pada pembelajaran IPS belum banyak yang menerapkan model pembelajaran yang menarik, dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS. IPS dianggap sebagai materi belajar hafalan dan tidak nyaman. Banyak orang berpendapat bahwa belajar dalam ilmu sosial dipandang monoton dan tidak jarang bagi peserta didik untuk merasa sulit untuk dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Soemantri dalam (Ginanjari, 2016) berpendapat bahwa "IPS seringkali dianggap membosankan karena penyajian materi yang masih monoton dan bersifat *ekspositori*. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan membuat proses belajar tidak menarik."

Pada saat yang sama, temuan Al-Muchtar dalam (Ginanjari, 2016) tentang pembelajaran IPS menunjukkan bahwa " Dalam pembelajaran IPS, orientasi guru cenderung lebih fokus pada penyelesaian materi pelajaran secara subjektif, sedangkan pengembangan keterampilan berpikir dan tindakan kurang mendapat perhatian. Fokus utama adalah hanya membentuk siswa menjadi warga negara yang baik.". Para pendidik IPS selama ini lebih memperhatikan buku paket yang tersedia di sekolah. Mereka meminta siswa untuk merangkum, menghafal, dan diakhiri dengan ujian tertulis. Kebiasaan ini menyebabkan kurangnya pemahaman konsep terhadap materi yang diajarkan, terutama dalam pembelajaran IPS. Hal ini juga membuat semangat belajar siswa menurun. Siswa menjadi jenuh dan kurang tertarik karena materi yang diajarkan hanya berupa menghafal dan teori. Akibatnya, kemampuan mereka dalam memahami konsep masih tergolong rendah.

Saat melakukan observasi di kelas IX SMPN 4 Tarogong Kidul dalam proses pembelajaran, ditemukan beberapa masalah. Siswa terlihat kurang bersemangat saat guru sedang memberikan materi. Hal ini dapat dilihat selama proses belajar mengajar berlangsung. Ketika guru memberikan pertanyaan, hanya sebagian kecil siswa yang memberikan respons dan mampu menjawab dengan benar. Sementara itu, siswa lainnya juga dapat menjawab, tetapi

jawaban mereka tidak sesuai dengan harapan. Selain itu, siswa secara umum kurang aktif dalam proses belajar, sehingga memengaruhi kemampuan mereka dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan metode *konvensional* yaitu metode ceramah saja. Selama ini, guru mata pelajaran di kelas IX cenderung menggunakan metode *konvensional* dalam menyampaikan konsep kepada siswa. Meskipun metode interaktif pernah diterapkan, namun efektivitasnya dianggap belum memberikan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan metode *konvensional*.

Berdasarkan indikator pemahaman konsep, siswa-siswa belum dapat menjelaskan suatu konsep secara jelas dengan kalimat sendiri, belum mampu mengklasifikasikan informasi dari kalimat, belum bisa menyimpulkan atau memprediksi, belum bisa membandingkan persamaan dan perbedaan, serta belum dapat mengubah bentuk satu ke bentuk lainnya. Karena hasil pengamatan tersebut menunjukkan kurangnya pemahaman konsep siswa, maka diperlukan tindakan untuk meningkatkan pemahaman konsep mereka.

Sedangkan untuk proses kognitif taksonomi Bloom menurut Chandio, (2021) disajikan dalam Tabel 1.1

TABEL 1.1 Proses Kognitif Taksonomi Bloom

| Proses Kognitif | Komponen | Level |
|------------------------|--|--------------|
| Mencipta (C6) | Merancang, membangun, merencanakan, membuat | Tinggi |
| Mengevaluasi (C5) | Memeriksa, meninjau, menyimpulkan, menjelaskan | Tinggi |
| Menganalisis (C4) | Membandingkan, mengatur | Sedang |
| Menerapkan (C3) | Menerapkan, melaksanakan, menggunakan | Sedang |
| Memahami (C2) | Menggambarkan | Rendah |
| Mengingat (C1) | Memprediksi, mengenali, mengidentifikasi | Rendah |

Kondisi ini selaras dengan temuan Zerri Rahman Hakim dkk., sebagaimana dikutip dalam Kusuma & Wilujeng (2022), yang menyoroti bahwa kendala utamanya terletak pada dominasi metode pengajaran searah (*teacher-centered*), di mana aktivitas kelas masih sangat bergantung pada penjelasan lisan dari pendidik. Hal ini berdampak pada minimnya keterlibatan peserta didik; banyak di antaranya yang tidak fokus, asyik beraktivitas sendiri, serta abai terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan masalah yang sudah dibahas, permasalahan ini cenderung dianggap sepele. Masalah ini menjadi semakin serius ketika dihadapkan dengan fakta bahwa mata Pelajaran IPS belum menarik perhatian yang seharusnya didapat yang menyebabkan pemahaman konsep yang minim. Harus adanya upaya agar tujuan belajar tercapai dan membantu siswa yang kesulitan memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang efektif membutuhkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan menyelesaikan masalah yang dibuat guru. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu belajar secara aktif, kreatif, serta memiliki cara berpikir ilmiah.

Dalam situasi ini, kemampuan bagi para pendidik untuk merancang proses pembelajaran yang efisien dan efektif sangat penting bagi mereka untuk mengatasi tantangan. Oleh karena itu, faktor terpenting dalam berpikir tentang bagaimana guru dapat memotivasi, menginstruksikan dan meningkatkan pemahaman siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka menggunakan berbagai model, teknik, pendekatan, dan metode. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Handayani & Wati, 2022) Jika seorang guru ingin siswanya dapat belajar dengan baik, maka diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Faire dan Cosgrove (dalam Harlen;1992, Epon N. 2010). Model pembelajaran adalah suatu pendekatan dalam proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu objek atau peristiwa melalui berbagai pertanyaan. Model pembelajaran interaktif juga disebut pendekatan "pertanyaan siswa". Artinya, guru memulai dengan mengajukan pertanyaan agar siswa mengenal materi yang sedang dibahas.

Siswa kemudian mencari jawaban atas pertanyaan tersebut yang kemudian diutarakan siswa tersebut kembali. Untuk menjawab pertanyaan ini, siswa perlu melewati proses, yaitu mencari informasi. Artinya, pertanyaan tersebut tidak bisa langsung dijawab oleh siswa segera.

Salah satu model pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep yaitu Model Pembelajaran *Take and Give*, Model ini merupakan modifikasi atau variasi dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh para praktisi dan akademisi pendidikan di Indonesia. Rumpakha dan Dwikurnaningsih (2017) menyatakan bahwa secara *linguistik Take and Give* berarti "ambil dan berikan", dalam metode pengajaran ini siswa tidak hanya mampu menyampaikan materi dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran lainnya serta memahami isi pembelajaran, tetapi juga diberi kesempatan untuk berbagi pengalaman dalam menyampaikan materi secara baik dan memberikan pengajaran kepada teman sekelasnya, sehingga meningkatkan rasa hormat terhadap sesama siswa.

Sederhananya, jenis ini mendorong peserta didik untuk secara aktif membagikan apa yang mereka pelajari kepada teman-temannya dalam beberapa kesempatan. Selain itu, metode pengajaran *Take and Give* berupaya menciptakan lingkungan kelas yang menarik, menstimulasi dan kondusif untuk pembelajaran. Hal ini juga berupaya untuk mengubah suasana hati siswa di seluruh kelas, dari yang membosankan menjadi bersemangat, dan pada akhirnya membantu mereka mengingat lebih banyak apa yang telah mereka pelajari.

Model belajar *Take-and-Give* memungkinkan siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk menemukan solusi suatu permasalahan, belajar satu sama lain ketika mereka tidak cukup tahu untuk mendekati teman sekelasnya yang lebih berpengetahuan untuk meminta bantuan. Setiap siswa bertanggung jawab atas kartu masing-masing. Ini mengikuti keunggulan model kooperatif untuk memberi dan menerima sebagai bagian dari kurikulum. Peserta didik belajar cara belajar secara efektif dengan teman-temannya.

Model Pembelajaran *Take and Give* ini cocok digunakan dalam pembelajaran IPS sebab dalam model ini terjadi interaksi antar peserta didik, seperti dalam mata pelajaran IPS sering kali terkait dengan kehidupan sehari-hari, sehingga metode pembelajaran yang hanya pasif dan menggunakan cara *konvensional* tidak cukup efektif dalam membentuk pemahaman dan keterampilan yang diperlukan. Bukan hanya itu peserta didik juga akan lebih banyak mengingat materi apa yang ia dapat selama pembelajaran dalam pelaksanaan model pembelajaran *Take and Give* ini.

Sebagian besar penelitian sebelumnya menunjukkan adanya perbedaan dalam cara pendekatan, variabel yang difokuskan, dan tingkat pendidikan yang menjadi celah dalam penelitian. Beberapa penelitian yang sudah ada menggunakan metode kualitatif, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, dan *Research and Development (R&D)*, dengan fokus pada siswa di tingkat SD/SMA, serta bertujuan untuk mengukur hasil belajar, keaktifan belajar, dan kemampuan pemecahan masalah. Sementara itu, penelitian ini menggunakan metode *kuantitatif* dengan fokus pada pemahaman konsep siswa SMP dalam mata pelajaran IPS. Perbedaan pendekatan dan fokus dalam penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya mengenai pemahaman konsep IPS, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam mengkaji pemahaman belajar di tingkat SMP, terutama pada mata pelajaran sosial yang masih kurang banyak diteliti.

Salah satu alasan saya tertarik untuk mempelajari pemahaman konsep peserta didik khususnya dalam mata pelajaran IPS, adalah karena pengamatan yang peneliti lakukan di SMP Negeri 4 Tarogong. Dari pengamatan tersebut, peneliti menemukan bahwa banyak siswa merasa bosan dan kurang tertarik belajar IPS. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan mereka selama proses belajar mengajar. Situasi ini semakin memburuk karena penerapan metode pengajaran yang monoton, seperti guru hanya memberikan penjelasan materi secara terus-menerus dengan model *konvensional*. Model pembelajaran yang lebih interaktif dan bisa memicu minat belajar siswa jarang digunakan, sehingga pemahaman mereka tentang materi IPS kurang baik.

Model pembelajaran *Take and Give* ini saya pilih karena memiliki tingkat *fleksibilitas* yang tinggi. Model ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mampu menarik perhatian mereka selama proses belajar berlangsung. Selain itu, model ini menggunakan kartu yang beragam, sehingga bisa memicu rasa ingin tahu siswa. Dalam model *Take and Give*, siswa diminta mengingat informasi dari kartu kelompoknya dan mencari informasi tambahan dari kartu kelompok lain. Dengan demikian, pemahaman siswa menjadi lebih luas, serta keterlibatan peserta didik yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan model ini, peserta didik tidak hanya terlibat secara pasif dalam pembelajaran, tetapi juga aktif dalam mencari informasi dan bekerja sama dengan teman-teman di kelas.

Berdasarkan latar belakang diatas, diperlukan upaya yang serius agar tujuan belajar tercapai dan membantu siswa yang kesulitan memahami materi pelajaran. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TAKE AND GIVE PADA PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi *Quasi Eksperimen* di Kelas IX SMPN 4 Tarogong Kidul)”**. Hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya pada mata Pelajaran IPS.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, untuk untuk memperjelas permasalahan dalam penelitian ini maka rumusan masalah di uraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman konsep IPS peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran *Take and Give* pada mata pelajaran IPS?
2. Bagaimana pemahaman konsep IPS peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Take and Give* pada mata pelajaran IPS?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Take and Give* terhadap peningkatan pemahaman konsep IPS peserta didik pada mata pelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Agar peneliti dapat mencapai tujuan dari kegiatan yang telah direncanakan tercapai, maka berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan. Peneliti merumuskan tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemahaman konsep IPS peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran *Take and Give* pada mata pelajaran IPS.
2. Untuk mengetahui pemahaman konsep IPS peserta didik sesudah diterapkan model pembelajaran *Take and Give* pada mata pelajaran IPS.
3. Untuk mengetahui pengaruh Model pembelajaran *Take and Give* terhadap meningkatkan pemahaman konsep IPS peserta didik pada mata pelajaran IPS.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran adapun manfaat penelitian yang dilakukan ini, telah bersifat teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Temuan dalam penelitian ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi ilmiah, khususnya terkait implementasi model pembelajaran *Take and Give*. Melalui metode ini, diharapkan capaian belajar siswa dapat dimaksimalkan karena proses pembelajaran dikemas dalam bentuk diskusi interaktif yang menyenangkan, sehingga mampu mengeliminasi kejenuhan siswa di dalam kelas.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktisnya yaitu:

- a. Bagi tenaga pendidik: Menjadi referensi strategi instruksional alternatif yang dapat diterapkan guru untuk memperdalam penguasaan konsep siswa secara efektif selama kegiatan belajar mengajar.

- b. Bagi peserta didik: Berperan dalam mengoptimalkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya pada mata pelajaran IPS.
- c. Bagi lembaga pendidikan: Sebagai bahan evaluasi serta inovasi bagi sekolah dalam mendukung guru IPS mengembangkan program pembelajaran yang lebih berkualitas di lingkungan sekolah.

E. Struktur Organisasi Proposal Skripsi

Bab I : Pendahuluan, pada bab ini akan menggambarkan beberapa hal di antaranya terdiri dari: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, dan struktur organisasi proposal skripsi.

Bab II : Kajian Pustaka/tinjauan teoritis. Pada bab ini dicantumkan mengenai beberapa teori terkait variabel yang diteliti seperti: pengetian model pembelajaran *Take and Give*, Pemahaman Konsep, Pembelajaran IPS di SMP, hasil penelitian sebelumnya untuk mengembangkan konspetual permasalahan dan hal-hal yang dikaji di dalam penelitian ini.

Bab III : Bab ini menerangkan metodologi penelitian yang digunakan yang mencakup desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data. Penelitian yang digunakan yaitu studi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, lokasi tempat penelitian yaitu SMPN 4 Tarogong Kidul, sasaran atau populasi dan sampel peserta didik kelas IX, definisi operasional penelitian menggunakan uji validitas dan realibilitas, prosedur penelitian, serta analisis data menggunakan instrument tes dan observasi.

BAB IV :Bab ini , peneliti menyajikan temuan-temuan yang di peroleh dari analisis data. Bab ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan di awal dan menguji hipotesis yang telah di tetapkan.

BAB V :Bab ini berisikan hasil kesimpulan dari temuan dan pembahasan serta pemberian implikasi dan rekomendasi, yang menyajikan hasil olah data terhadap data yang telah diteliti.