

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasar pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa standar kompetensi IPS disusun sebagai landasan pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.¹ Standar kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

IPS bagi siswa SD/MI berguna untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.² Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Selain tujuan tersebut, IPS juga memiliki tujuan utama yaitu di harapkan peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial.³ Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat tersebut.

Berdasarkan hasil Pengamatan di MI Negeri Kalibuntu Wetan menunjukkan bahwa masih sering dijumpai permasalahan dalam pembelajaran IPS, guru dalam mengajar masih menggunakan metode konvensional yaitu

¹ Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung : CV Yasindo Multi Aspek, 2008), hlm 160 – 161.

² Sapriya, *Konsep Dasar IPS*, (Bandung : UPI PRESS, 2006), hlm 4.

³ Udin S. Winataputra, *Materi dan Pembelajaran IPS SD*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), hlm 1.9.

metode ceramah. Karena hal tersebut peserta didik kurang antusias, tidak bersemangat dan cenderung bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran IPS anak kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya. Proses pembelajaran di kelas lebih menekankan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak di paksa untuk mengingat dan menimbun informasi yang di dengarnya dari guru. Anak tidak di dorong menjadi aktif untuk belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Dan menurut teori pengalaman belajar bahwa metode ceramah memberi kontribusi 10% saja. Sehingga hal tersebut menyebabkan hasil belajar IPS belum maksimal. Tampaknya dalam pembelajaran IPS dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya hasil belajar yang maksimal. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak.⁴

Melihat permasalahan yang ada maka peneliti memberikan solusi agar pembelajaran IPS dapat disenangi oleh anak dan membuat anak tidak bosan yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar IPS. Sehingga dapat mendorong siswa aktif, kreatif serta berfikir kritis dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan IPS di MI salah satunya adalah dengan menggunakan metode *Gallery Walk*.

Metode yaitu jalan atau cara yang dilalui untuk mencapai tujuan tertentu.⁵ Suatu metode sangat terkait langsung dengan pembelajaran, maksudnya terkait langsung antara guru dan peserta didik dalam suatu pembelajaran. *Gallery Walk* berasal dari bahasa Inggris, *Gallery* artinya Pameran, serambi⁶ sedangkan walk adalah berjalan.⁷ Jadi *Gallery Walk* berarti Pameran berjalan. Metode *Gallery Walk* / Galeri belajar merupakan suatu cara

⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2010), hlm 174.

⁵ Armai Arif, *Pengantar Ilmu Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta : Ciputat Press, 2002), hlm 40.

⁶ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama,2005), hlm 262.

⁷ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, hlm 635.

untuk menilai dan mengingat apa yang telah siswa pelajari.⁸ Metode ini juga sebagai salah satu pembelajaran aktif (PAIKEM) sebagai metode alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk mendorong keaktifan peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Metode ini di gunakan dalam proses interaksi belajar dalam mengimplementasikan pembelajaran *active learning*.

Dari ulasan latar belakang tersebut di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian Kuantitatif Eksperimen dengan judul **”Pengaruh Penggunaan Metode *Gallery Walk* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Kelas V Semester 1 di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal”**

B. Penegasan Istilah

Penegasan istilah diperlukan Untuk menghindari adanya kesamaan judul dan kekeliruan pemahaman atas judul di atas, maka peneliti memandang perlu untuk menjelaskan beberapa istilah yang dipergunakan pada judul di atas, yaitu :

a. Pengaruh

Pengaruh adalah Daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

Pengaruh yang dimaksud adalah sesuatu yang ditimbulkan karena penggunaan metode *Gallery Walk*.

b. Metode *Gallery Walk*

Gallery Walk berarti Pameran berjalan.⁹ Metode *Gallery Walk* / Galeri belajar merupakan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat

⁸ Melvin L. Silberman, *101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta : Pustaka Insan Madani, 2002), hlm 264.

⁹ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang : Rasail Media Group, 2009), hlm. 89.

mempermudah daya ingat karena sesuatu yang di temukan itu dilihat secara langsung.

c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar.¹⁰

d. Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah atau nama program di perguruan tinggi yang identik dengan istilah *social studies* yang merupakan mata pelajaran dasar di jenjang pendidikan persekolahan yang di dalamnya mengarahkan siswa untuk menjadi warga Negara yang baik.¹¹

e. Materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia

Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia merupakan salah satu materi pokok dalam mata pelajaran IPS yang diajarkan pada kelas V semester I. Pada penelitian ini akan dikhususkan pada kompetensi dasar (KD) mengenal keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

Apakah Penggunaan Metode *Gallery Walk* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS materi pokok keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia Kelas V Semester 1 di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Metode *Gallery Walk* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Kelas V Semester 1 di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal.

¹⁰ Anni Catharina Tri, *Psikologi Belajar*, (Semarang : UPT UNNES Pers ,2006), hlm. 5

¹¹ Sapriya. *Konsep Dasar IPS*, hlm. 3.

E. Manfaat Penelitian

a. Bagi peserta didik

Dengan penggunaan metode *Gallery Walk* siswa dapat menerima pengalaman belajar yang berbeda dari yang sebelumnya sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan kualitas dan hasil belajar IPS, siswa menjadi lebih semangat, tidak bosan, aktif, kreatif, memiliki rasa ingin tahu tinggi, perhatian dan minat terhadap mata pelajaran IPS.

b. Bagi guru

Memberikan informasi serta wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang penggunaan metode *Gallery Walk* sehingga guru tidak terpacu dalam model pembelajaran konvensional yang masih menitikberatkan pembelajaran pada guru semata sedangkan peserta didik merasa jenuh dan bosan pada pembelajaran konvensional. Selain itu memberikan wacana untuk menambah variasi mengajar.

c. Bagi sekolah

Memperkaya wawasan tentang berbagai metode pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Menambah pengalaman tentang berbagai masalah yang dapat timbul dalam proses pembelajaran dan cara menyelesaikan sebagai bekal menuju lapangan pekerjaan.