

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi seperti ini, salah satu upaya yang harus dilakukan dalam menghadapi era persaingan bebas adalah dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan merupakan suatu syarat mutlak untuk mempercepat terwujudnya masyarakat yang demokratis, masyarakat yang berdisiplin, masyarakat yang bersatu, penuh toleransi dan pengertian serta dapat bekerja sama.

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam pembentukan baik buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2004:79). Hakikat pendidikan adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan setiap peserta didik mengembangkan, bakat, minat, dan kemampuan yang secara optimal dan utuh (mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik). Pada intinya adalah memberikan ruang seluas-luasnya bagi peserta

didik untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Sehingga hasil yang akan didapat nantinya sesuai hakikat itu sendiri.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peranan yang penting dalam usaha mengembangkan dan membina seoptimal mungkin potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Sekolah merupakan sarana yang secara sengaja dirancang untuk melaksanakan pendidikan. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mengemban tugas mempersiapkan SDM yang berkualitas. Sekolah dalam hal ini tidak hanya dibebani untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam hal ranah kognitifnya saja, akan tetapi juga ranah afektif dan psikomotor. Apalah gunanya seorang anak yang kemampuan kognitif lebih, tetapi tidak didukung dengan sikap (afektif) dan psikomotor yang baik pula. Dapat terjadi dengan kemampuannya yang tinggi itu justru disalahgunakan untuk hal-hal yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

Sekolah mempunyai peran yang besar dalam menanamkan nilai-nilai kehidupan kepada peserta didik. Pendidikan nilai tidak sekedar program khusus yang diajarkan melalui mata pelajaran, tetapi mencakup keseluruhan proses pendidikan. Dalam hal ini, pendidikan nilai berusaha membantu peserta didik untuk menyadari, mengalami nilai-nilai yang berlaku dan diterima secara universal. Nilai-nilai yang perlu ditanamkan dalam diri anak mencakup nilai-nilai yang sesuai dengan budaya bangsa Indonesia. Misalnya adalah nilai-nilai sosial,

kesopanan, toleransi, kehormatan, kejujuran, bertanggung jawab, bekerjasama, beribadah, dan lain sebagainya, perlu mendapatkan perhatian secara khusus di sekolah. Bagaimana sekolah itu mampu untuk menanamkan nilai-nilai tersebut. Ironisnya adalah muatan pendidikan nilai mulai pudar dalam proses pendidikan. Pendidikan hanya sebatas mentransfer *knowledge* saja, sehingga yang terjadi adalah pendidikan hanya sebatas mencetak angka-angka saja, tidak membekali dan menanamkan nilai-nilai yang sangat penting untuk keberlangsungan peserta didik di masa yang akan datang.

Dewasa ini dunia pendidikan semakin terpuruk karena dianggap gagal mendidik generasi muda Indonesia. Porsi kegagalan terbesar itu adalah model pengajaran yang diterapkan selama ini. Tidak bisa dipungkiri bahwa selama beberapa dekade ini pendidikan hanya menyuguhkan hafalan dan siswa dianggap sebagai mesin foto kopi yang harus menghafal berlembar-lembar. Siswa tidak diajak untuk berpikir dan bagaimana berpikir untuk mengembangkan hidup. Pendidikan kurang menyentuh pada pembentukan watak dan moralitas seseorang sehingga yang muncul adalah dehumanisasi dan dekadensi moral. Lepas dari faktor penyebab kegagalan, guru memegang peranan penting dalam hal sukses tidaknya proses pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dicapai siswa.

Elemen penting dalam sebuah sistem pendidikan adalah guru, karena ia merupakan ujung tombak. Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh bagaimana siswa memandang *performance* guru mereka. Guru merupakan kunci dalam pembelajaran, keberhasilan anak didik dalam belajar ditentukan oleh peran guru dalam mengolah kegiatan belajar mengajar.

Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan anak sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

Guru mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan murid dalam belajar. Dalam meningkatkan hasil belajar murid khususnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS sangat dibutuhkan kemampuan dari guru untuk mengembangkan kreasi mengajar, mampu menarik minat murid untuk belajar IPS. Dengan demikian guru tidak hanya mentransfer ilmu yang dimilikinya melainkan juga mempertimbangkan aspek intelegensi dan kesiapan belajar murid, sehingga murid tidak mengalami depresi mental seperti kebosanan, mengantuk, frustrasi bahkan antipati terhadap mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS ditingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitude and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Ranah afektif berhubungan erat dengan nilai dan sikap. Pada jenjang SLTP, nilai dan sikap yang ditanamkan harus disampaikan dengan argumentasi yang rasional. Kegiatan-kegiatan yang dijalankan harus diarahkan pada pembentukan sikap pribadi dalam kebersamaan yang dilandasi dengan pemikiran matang dan mendalam. Pada jenjang ini ditanamkan tanggung jawab sosial selain tanggung jawab pribadi dalam kegiatan kelompok yang terarah. Penanaman nilai dan sikap dalam pengajaran IPS Terpadu dapat ditempuh dengan cara pemberian tugas, diskusi, dan tanya jawab.

Untuk mencapai hasil yang optimal dalam hal penanaman nilai khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu, dibutuhkan suatu pola pembelajaran efektif yang diterapkan oleh guru agar penyampaian nilai-nilai yang terkandung dalam materi pelajaran IPS tersampaikan dengan tepat. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran IPS Terpadu benar-benar mampu mengondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi peserta didik untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, secara umum proses pembelajaran di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung tidak jauh berbeda dengan proses pembelajaran di sekolah-sekolah lainnya, yaitu menggunakan metode ceramah. Sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa, yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Metode ini terpusat, sehingga menghasilkan komunikasi yang searah, yaitu proses penyampaian informasi dari pengajar kepada peserta didik, membuat aktivitas

siswa kurang sehingga siswa cenderung lebih cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga terjadi pada proses pembelajaran IPS Terpadu, akibatnya proses penanaman nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya kurang tersampaikan. Pada umumnya mereka menilai hasil belajar siswa dengan menggunakan tes dan lebih menekankan pada aspek kognitif. Mereka menyadari betul sesungguhnya masalah afektif dirasakan penting. Namun dikarenakan untuk merancang pencapaian tujuan pembelajaran ranah afektif tidaklah semudah seperti pembelajaran ranah kognitif dan psikomotor. Hal ini juga sesuai dengan pendapat dari Fatadal (2007: 110-111) yang mengemukakan bahwa:

“Pendidikan berfungsi membantu pengembangan pribadi siswa secara utuh, secara menyeluruh, seluruh kemampuan dan karakteristik pribadi. Untuk mempermudah pemahaman dan penggambaran, para ahli mencoba mengadakan pengelompokkan kemampuan dan karakteristik tersebut ke dalam domain-domain. Dalam kaitan rumusan tujuan pengajaran Bloom dan kawan-kawan, membaginya atas tiga domain, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual, afektif berkenaan dengan sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral, sedang domain psikomotor berkenaan dengan keterampilan-keterampilan”.

Sekolah sebagai tempat berinteraksi antarsesama peserta didik dipastikan melibatkan beragam nilai kehidupan yang lahir secara pribadi dengan berbagai penampilan dalam bentuk pikiran, ucapan, dan perbuatan. Sekolah mempunyai peran yang besar dalam menanamkan nilai-nilai kehidupan kepada peserta didik, termasuk nilai sosial. Namun kenyataannya, masih banyak siswa yang tidak mencerminkan adanya nilai sosial pada diri mereka. Hal tersebut tampak pada sikap mereka yang cenderung membeda-bedakan dalam memilih teman, tidak menerima pendapat orang lain ketika diskusi, kurangnya rasa empati ketika ada teman lain yang kesusahan, serta masih banyak siswa yang kurang hormat pada

guru, masih banyaknya siswa yang berbohong kepada guru, tidak jujur dalam mengerjakan ulangan maupun tugas, tidak peduli terhadap teman yang sedang sakit atau tidak membawa alat tulis dan bila bertemu teman atau guru tidak menyapa.

Penanaman nilai-nilai dalam pembelajaran IPS Terpadu masih bersifat *hidden* (tersembunyi). Hal ini dibuktikan dari sejumlah wawancara dengan para guru IPS Terpadu yang semua menyatakan selalu menyisipkan pesan-pesan penting dalam pembelajaran sebagai upaya penanaman nilai-nilai positif bagi peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran juga belum optimal sebagai salah satu sarana penanaman nilai. Sebagian penyebabnya adalah belum optimalnya para guru mengembangkan media pembelajaran IPS Terpadu yang menantang. Penyebab lain adalah belum lengkapnya sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran IPS Terpadu. Idealnya penggunaan media pembelajaran IPS Terpadu kreatif dapat dilakukan dengan membuat variasi media sederhana namun menantang peserta didik untuk menggali nilai-nilai.

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan para guru juga telah menunjukkan adanya upaya menilai nilai-nilai atau afeksi peserta didik. Namun hal ini juga belum optimal. Idealnya para guru dapat mengembangkan penilaian yang lengkap dengan melaksanakan rencana pembelajaran yang lengkap. Tetapi dari pengamatan para guru bahwa penanaman nilai-nilai tersebut dirasakan ada hasilnya. Walaupun tidak menunjukkan ukuran secara pasti, para guru menyebutkan contoh-contoh misalnya dalam bersikap, bergaul, dan kreativitas para siswa menunjukkan pentingnya penanaman nilai dalam pembelajaran IPS.

Penanaman nilai sosial pada mata pelajaran IPS Terpadu yang rendah menunjukkan bahwa proses pembelajaran di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung kurang efektif. Salah satu penyebab terjadinya diduga karena kurang tepatnya guru memilih model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan secara tepat dapat menanamkan nilai-nilai sosial pada siswa.

Sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang kemudian berdampak pada keberhasilan penanaman nilai-nilai sosial pada mata pelajaran IPS Terpadu adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran mulai dari penyampaian materi yang biasanya dominan dilakukan oleh guru diubah dengan melibatkan peran siswa baik sebagai tugas kelompok maupun individu. Guru dalam pembelajaran kooperatif lebih berperan sebagai fasilitator, menggerakkan siswa untuk menggali informasi dari berbagai sumber sehingga wawasan yang diperoleh siswa lebih luas. Adanya unsur-unsur permainan yang bermakna dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa merasa senang dan tidak jenuh. Perubahan-perubahan ini menimbulkan tantangan baru dalam proses pembelajaran yang dapat menyemangati siswa dalam belajar.

Salah satu faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat dilihat dari indikator-indikator yang ditunjukkan siswa pada saat proses belajar mengajar antara lain adanya perhatian, adanya ketertarikan, dan rasa senang. Indikator adanya perhatian dijabarkan menjadi tiga bagian yaitu perhatian terhadap mata pelajaran, memahami materi pelajaran, dan

menyelesaikan soal-soal pelajaran. Ketertarikan dibedakan menjadi ketertarikan terhadap bahan pelajaran dan untuk menyelesaikan soal-soal pelajaran. Rasa senang meliputi rasa senang mengetahui bahan belajar, memahami bahan belajar, dan kemampuan menyelesaikan soal-soal. Minat siswa berbeda-beda antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, maka disini guru perlu melakukan program pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja dan mengalami apa yang ada di lingkungan secara berkelompok.

Model pembelajaran kooperatif banyak jenisnya. Hal ini lebih memudahkan guru untuk memilih tipe yang paling sesuai dengan pokok bahasan, tujuan pembelajaran, suasana kelas, sarana yang dimiliki dan kondisi internal peserta didik seperti minat belajar siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu *picture and picture* dan *example non examples*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* merupakan salah satu model pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Dalam operasionalnya gambar-gambar dipasangkan satu sama lain atau bisa jadi di urutkan menjadi urutan yang logis. Dalam hal ini guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, menyampaikan materi sebagai pengantar. Setelah itu guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Siswa tidak hanya mendengar dan membuat catatan, guru memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis. Ditanyakan juga alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut. Dari alasan atau urutan gambar, guru mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Sedangkan model pembelajaran *examples non examples* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran, sama halnya dengan model pembelajaran *picture and picture*. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar. Penggunaan model pembelajaran *example non examples* ini lebih menekankan pada konteks analisis siswa. Model pembelajaran *example non examples* menggunakan gambar dapat melalui OHP, proyektor, ataupun yang paling sederhana adalah poster.

Example and non example adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan dua hal yang terdiri dari *example dan non-example* dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. *Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non-example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas. Dengan memusatkan perhatian siswa terhadap *example dan non-example* diharapkan akan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang ada. Menyiapkan pengalaman dengan contoh dan non-contoh akan membantu siswa untuk membangun makna yang kaya dan lebih mendalam dari sebuah konsep penting. Melalui kedua model tersebut diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang

diajarkan oleh guru dan membuat minat belajar siswa meningkat serta dapat mencapai indikator dari kompetensi dasar sehingga hasil belajar siswa dapat dengan mudah menyerap nilai-nilai sosial yang terdapat dalam mata pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Studi Perbandingan Penanaman Nilai Sosial Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture And Picture* Dan *Examples Non Examples* Dengan Memperhatikan Minat Belajar Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Guru pada umumnya lebih menekankan hasil belajar kognitif dibandingkan hasil belajar afektif.
2. Kualitas hasil belajar afektif siswa belum optimal.
3. Penanaman nilai-nilai yang terkandung dalam pelajaran IPS masih sangat kurang diperhatikan.
4. Guru-guru masih banyak yang menggunakan metode konvensional.
5. Proses pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*).
6. Partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran masih sangat rendah.
7. Proses belajar mengajar yang masih monoton sehingga siswa mengalami kejenuhan belajar di kelas.

8. Guru kurang memiliki pengetahuan tentang model-model pembelajaran kooperatif yang menarik dan dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
9. Umumnya siswa memiliki minat belajar rendah.
10. Perbedaan minat belajar siswa kemungkinan menyebabkan perbedaan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian membandingkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dan model pembelajaran kooperatif tipe *example non examples* dengan memperhatikan pengaruh variabel moderator yaitu minat terhadap mata pelajaran siswa pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan penanaman nilai sosial pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dan siswa yang diajar dengan menggunakan model *examples non examples*?

2. Apakah penanaman nilai sosial pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan menggunakan model *examples non examples* pada siswa yang minat belajarnya rendah?
3. Apakah penanaman nilai sosial pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* lebih rendah dibandingkan yang diajar dengan menggunakan model *examples non examples* pada siswa yang minat belajarnya tinggi?
4. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan minat belajar mata pelajaran IPS Terpadu terhadap penanaman nilai sosial?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui ada perbedaan penanaman nilai sosial pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dan siswa yang diajar dengan menggunakan model *examples non examples*.
2. Mengetahui keefektifan pembelajaran *picture and picture* dibandingkan pembelajaran *examples non examples* dalam penanaman nilai sosial pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang memiliki minat belajar rendah.
3. Mengetahui keefektifan pembelajaran *picture and picture* dibandingkan pembelajaran *examples non examples* dalam penanaman nilai sosial pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang memiliki minat belajar tinggi.

4. Mengetahui interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan minat belajar mata pelajaran IPS Terpadu terhadap penanaman nilai sosial.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi lebih lengkap mengenai penelitian yang menekankan pada penerapan model pembelajaran yang berbeda pada mata pelajaran IPS. Sumbangan khasanah keilmuan serta untuk melengkapi teori yang sudah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.

2. Secara praktis

Bagi sekolah hasil penelitian diharapkan menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat untuk perbaikan mutu pelajaran. Bagi guru mata pelajaran IPS diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pemilihan alternatif model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi siswa, untuk membantu peningkatan hasil belajar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian

Objek penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dan model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples*.

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung semester genap tahun pelajaran 2012/2013.

3. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.

4. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan semester genap tahun pelajaran 2012/2013.