

Tantangan Dalam Mengatasi Rasa Bosan Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Siti Salwa Sabilla Hasan¹, Putri Liani Azzahra², Irma Inesia Sri Utami³

¹Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda; ²Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda; ³Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda

E-mail: salwasabila143@gmail.com , lianiazahraputri@gmail.com , Irma.inesia@unida.ac.id

Abstract

Artikel ini berfokus pada pendidikan IPS di tingkat SD, dengan penekanan pada tantangan dan strategi mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan studi kasus di dua sekolah dasar yang berbeda. Penelitian ini melibatkan empat guru serta 50 murid dari dua sekolah yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan variasi dalam minat dan keterlibatan siswa terhadap mata pelajaran IPS, dengan beberapa siswa menunjukkan minat yang tinggi, sementara yang lain kurang berminat. Guru menggunakan berbagai strategi untuk meningkatkan minat siswa, seperti mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, menggunakan media pembelajaran seperti video dan teknologi interaktif, serta melibatkan siswa dalam aktivitas praktis seperti proyek kelompok. Temuan juga menunjukkan bahwa banyak siswa merasa bosan dengan metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif, sehingga mereka cenderung kehilangan minat dalam pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya terus berinovasi dalam pendekatan pengajaran untuk menjaga minat siswa dan memaksimalkan potensi pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

Keywords: *IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), Kebosanan belajar, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, individu diberdayakan untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal, menjadi pribadi yang mandiri, kritis, dan bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya terjadi di dalam ruang kelas, tetapi juga melalui pengalaman hidup sehari-hari, interaksi sosial, dan penggunaan teknologi. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia untuk mempersiapkan generasi muda agar dapat memecahkan masalah yang ada pada kehidupan serta memenuhi kebutuhan hidupnya di masa kini maupun masa yang akan datang (Singkawang, Penyebab, and Belajar 2022).

Selain itu pendidikan dalam arti yang lebih luas merupakan kegiatan yang meliputi semua perbuatan atau semua usaha dari generasi yang lebih tingkat pengetahuan dan pengalaman untuk mengalihkan pengetahuan, pengalaman, serta keterampilan nya kepada generasi yang tingkat pengetahuannya lebih rendah (Kadir, Astaman, and Masdul 2022). Pendidikan merupakan elemen penting dalam perkembangan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga nilai-nilai, sikap, dan norma yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan politik.

Pendidikan berperan dalam membentuk karakter, meningkatkan taraf hidup, dan membuka peluang untuk kemajuan pribadi serta profesional. Hal ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran IPS yaitu mempersiapkan generasi muda menjadi warga negara yang baik, mengajar generasi muda agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa di kehidupan yang akan datang (Nasution and Lubis 2018). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam masyarakat. Dalam IPS, kita belajar tentang bagaimana orang berinteraksi, bekerja sama, dan membentuk komunitas. IPS mencakup berbagai topik seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, yang membantu kita memahami peristiwa masa lalu, lokasi geografis, cara mengelola sumber daya, dan hubungan antarindividu dan kelompok.

Melalui IPS, kita bisa mengetahui bagaimana masyarakat berfungsi, bagaimana aturan dan kebijakan dibuat, serta bagaimana kita bisa berperan aktif dalam masyarakat. Pemahaman siswa

terhadap isi materi yang diajarkan merupakan hasil belajar kognitif yaitu salah satu tujuan pembelajaran yang dicapai, hasil belajar adalah hasil ketercapaian yang diperoleh siswa dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu indikator hasil belajar yang baik, dimana siswa mampu memahami isi materi yang diajarkan oleh guru. Pelaksanaan pendidikan tentunya tidak mudah dalam mencapai tujuan Pendidikan nasional, permasalahan Pendidikan di Indonesia begitu kompleks, salah satu permasalahan yaitu siswa merasa bosan dengan kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran IPS (Mariska 2021).

Dalam durasi jam belajar yang cukup panjang setiap harinya dan dibarengi dengan mata pelajaran yang cukup banyak dan cukup berat yang diterima oleh memori siswa yang dapat menyebabkan proses belajar sampai pada batas kemampuan siswa, karena keletihan dapat menyebabkan rasa bosan pada siswa (Harahap 2017). Siswa SD memerlukan hal nyata serta konkret dalam pembelajaran, bukan hanya sekedar membaca atau mendengarkan penjelasan dari guru saja. Seorang siswa yang sedang dalam keadaan bosan dan jenuh, sistem akalnya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses item-item informasi atau pengalaman baru, sehingga kemajuan belajarnya seakan-akan “jalan di tempat”. Permasalahan kejenuhan belajar merupakan hal yang harus diatasi oleh guru, orang tua, dan siswa itu sendiri. Berapa banyak siswa yang tidak bisa menerima materi pembelajaran IPS dikarenakan permasalahan kejenuhan belajar. Jika dibiarkan terus menerus tanpa mencari solusi, maka akan terjadi penurunan.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis tantangan guru dalam mengatasi rasa bosan siswa pada pembelajaran IPS pada kelas V SD dan menjadikan hasilnya sebagai tolak ukur untuk pembelajaran di masa depan. Selain itu hasil dari penelitian ini juga untuk meminimalisir dan mengatasi permasalahan rasa bosan dan kejenuhan siswa pada mata pelajaran IPS agar bisa di atasi oleh pihak sekolah, orang tua, dan siswa itu sendiri guna memperbaiki pendidikan khususnya di dalam mata pelajaran IPS di masa yang akan datang.

METODE

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deksriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan berdasarkan apa yang terjadi di lapangan tanpa adanya perubahan, manipulasi, atau perlakuan lainnya. Metode penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena dengan lebih mendalam dan memperoleh interpretasi yang kaya tentang pengalaman, sikap, dan persepsi subjek penelitian. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci tentang suatu fenomena. Subjek pada penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas v di sekolah dasar dengan sampel 4 guru dan 50 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yakni wawancara, observasi serta dokumentasi.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil dan diskusi pada artikel ini dipisah, Dimana hasil berisikan tentang jawaban narasumber terhadap hasil wawancara dan diskusi berisikan tentang persoalan yang di dapat dari jawaban narasumber tersebut.

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 5 dengan 4 guru dan jumlah 50 siswa pada 2 sekolah yang berbeda. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru kelas 5 pada 2 sekolah yang berbeda mengenai tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas, bahwa keterlibatan siswa sangat bervariasi. Tidak hanya untuk pembelajaran IPS, karakteristik siswa dalam hal minat dan antusias siswa ketika belajar berbeda-beda. Beberapa siswa memiliki minat yang tinggi, beberapa siswa biasa saja, dan ada pula yang kurang berminat. Hal ini terlihat jelas di kelas 5, di mana tidak semua siswa menunjukkan antusiasme yang sama. Meskipun demikian, siswa umumnya aktif dalam menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas, yang menunjukkan rasa penasaran dan keingintahuan mereka terhadap pembelajaran IPS, meskipun ada beberapa siswa yang kurang berminat. Keaktifan siswa dalam belajar dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan beberapa tugas yang telah di tetapkan. Pelajaran IPS sangat bermanfaat dan penting untuk menambah pengetahuan siswa tentang sejarah. Materi pembelajaran IPS yang diberikan di kelas 5 telah disampaikan dengan baik sesuai

dengan kurikulum, dan siswa sangat antusias untuk menambah ilmu dari pelajaran ini. Pada observasi harian juga menunjukkan keaktifan siswa dalam berinteraksi satu sama lain dan menyelesaikan permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPS. Dengan melakukan diskusi kelas dapat membantu siswa menerima pendapat satu sama lain dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Guru di sekolah 1 dan 2 menyimpulkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS dinilai melalui berbagai indikator seperti keaktifan dalam menjawab pertanyaan, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam belajar ips. Tingkat keterlibatan ini bervariasi antara satu siswa dengan yang lain, dengan beberapa siswa menunjukkan minat yang tinggi sementara yang lain kurang berminat. Strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS adalah dengan mengkombinasikan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Guru juga mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar lebih relevan dan mudah dipahami. Untuk meningkatkan minat siswa, guru memberikan materi pembelajaran secara berkelanjutan dan memanfaatkan media pembelajaran seperti video sejarah dan cerita yang disangkut pautkan dengan kehidupan nyata. Guru juga menggunakan visualisasi untuk membantu siswa memahami materi yang sulit. Selain itu, metode lain yang diterapkan adalah melibatkan siswa dalam membaca buku terkait materi yang dipelajari dan memberi kesempatan kepada mereka untuk menceritakan kembali apa yang telah mereka baca. Hal ini membuat siswa menjadi aktif dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran IPS. Ketika siswa merasa bosan, guru mencoba berbagai metode untuk mengatasi hal tersebut, seperti menggunakan video pembelajaran singkat terkait materi IPS atau melakukan ice breaking. Guru juga menggunakan metode praktis seperti membagi siswa ke dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang mereka pelajari. Cara ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Guru juga menggunakan teknologi seperti infokus untuk menampilkan video sejarah dan memberikan latihan soal melalui platform seperti Quizizz dan Google Form. Guru perlu pintar membaca situasi di kelas dan menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan. Hubungan yang baik antara guru dan siswa sangat penting untuk memahami kebutuhan dan keinginan siswa dalam pembelajaran. Guru juga harus terus berinovasi dan beradaptasi dengan berbagai metode dan strategi untuk membuat pembelajaran IPS menjadi menarik dan menyenangkan. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan pembelajaran IPS dapat lebih diminati oleh siswa, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan wawancara dan observasi di lapangan, terungkap bahwa banyak siswa di SD 1 dan SD 2 merasa bosan dalam pembelajaran IPS. Wawancara dengan siswa di kedua sekolah menunjukkan bahwa mereka merasa materi yang disampaikan kurang menarik dan cenderung monoton. Seorang siswa di SD 1 mengungkapkan bahwa pelajaran IPS seringkali hanya berisi hafalan dan jarang dikaitkan dengan hal-hal yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, sehingga membuat mereka sulit untuk memahami dan mengapresiasi pentingnya materi tersebut. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan oleh guru juga dianggap kurang interaktif. Banyak siswa merasa bahwa pembelajaran IPS sering kali bersifat satu arah, di mana guru lebih banyak berbicara sementara siswa hanya mendengarkan. Hal ini membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Seorang siswa di SD 2 mengatakan bahwa mereka lebih menyukai pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik atau permainan, karena hal tersebut membuat mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Observasi di lapangan mendukung temuan dari wawancara tersebut. Di SD 1, terlihat bahwa banyak siswa yang kurang bersemangat dan tampak tidak fokus selama pelajaran IPS berlangsung. Guru sering kali mendapati siswa yang suka mengalihkan perhatian mereka ke aktivitas lain seperti menggambar atau bermain di kelas. Situasi serupa juga terjadi di SD 2, di mana siswa tampak kurang terlibat dalam diskusi kelas dan lebih memilih untuk diam daripada berpartisipasi aktif.

Dari hasil wawancara dan observasi ini, jelas terlihat bahwa ada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan metode pengajaran IPS agar lebih menarik dan interaktif. Menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta melibatkan siswa dalam aktivitas yang lebih menyenangkan dan bermakna dapat menjadi langkah-langkah penting untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan wawancara dan observasi di lapangan di SD 1, terungkap bahwa suara terbanyak yakni terdapat 20 siswa yang merasa terganggu dan kurang fokus saat suasana kelas berisik. Selain itu, beberapa siswa juga menganggap materi yang sulit membuat mereka bosan saat belajar, terutama

ketika mereka harus menulis banyak. Kondisi ini menunjukkan bahwa suasana kelas yang tidak kondusif dan metode pengajaran yang monoton dapat mengurangi minat dan motivasi belajar siswa. Di SD 2, terdapat 16 siswa yang menganggap bahwa terlalu banyak membaca pun dapat membuat mereka bosan saat belajar. Selain itu, ketika guru terus-menerus berbicara dan jarang melibatkan siswa secara aktif, serta ketika materi yang diajarkan sulit dipahami, siswa juga merasa bosan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang tidak interaktif dan materi yang tidak disesuaikan dengan kemampuan siswa dapat menjadi faktor utama yang menyebabkan kebosanan dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menggunakan metode pengajaran yang variatif dan interaktif untuk menjaga minat belajar siswa.

Berdasarkan wawancara dan observasi di lapangan di SD 1 yang memiliki 25 siswa, banyak dari mereka merasa bahwa pembelajaran IPS bisa menjadi lebih menarik jika materi yang disampaikan lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Para siswa menginginkan contoh-contoh nyata yang dapat mereka lihat dan rasakan dalam kehidupan sehari-hari mereka, seperti cerita tentang lingkungan sekitar, sejarah lokal, dan budaya setempat. Selain itu, mereka juga berharap adanya lebih banyak aktivitas praktis, seperti kunjungan lapangan, proyek kelompok, dan penggunaan media interaktif yang dapat membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan. Sementara itu, di SD 2 yang memiliki 15 siswa, pendapat tidak jauh berbeda. Siswa juga menekankan pentingnya relevansi materi dengan kehidupan nyata dan lebih banyak aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung. Namun, ada beberapa siswa yang juga mengusulkan agar guru lebih sering menggunakan permainan edukatif dan teknologi, seperti video pembelajaran dan aplikasi pendidikan, untuk membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Siswa-siswa ini merasa bahwa penggunaan teknologi bisa membuat pelajaran lebih menarik dan memudahkan mereka dalam mengingat materi yang diajarkan.

Berdasarkan wawancara dan observasi di lapangan, di SD 1 yang memiliki 24 siswa, mayoritas siswa merasa bahwa metode pembelajaran yang lebih interaktif dan praktis akan membuat pelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan. Mereka menyukai metode seperti diskusi kelompok, bermain peran, dan simulasi yang memungkinkan mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Siswa-siswa ini juga menyebutkan bahwa mereka lebih menikmati pelajaran ketika guru menggunakan alat bantu visual seperti peta, gambar, dan video yang membuat materi lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Di SD 2 yang memiliki 14 siswa, pendapat serupa juga ditemukan. Siswa-siswa di sekolah ini lebih menikmati pembelajaran IPS ketika guru menggunakan metode yang melibatkan partisipasi aktif mereka, seperti proyek kelompok dan presentasi. Mereka juga menganggap bahwa penggunaan teknologi, seperti aplikasi edukatif dan platform pembelajaran online, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi. Beberapa siswa juga menyebutkan bahwa mereka lebih termotivasi belajar IPS ketika materi yang diajarkan dikaitkan dengan isu-isu terkini atau kejadian nyata yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Berdasarkan wawancara dan observasi di lapangan di SD 1, terungkap bahwa terdapat berbagai cara yang dilakukan siswa untuk menghilangkan kebosanan. Lima siswa merasa bahwa membaca buku bisa menghilangkan rasa bosan mereka. Empat siswa lainnya berpendapat bahwa bercanda dengan teman-teman juga dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, lima siswa merasa bahwa berdiskusi tentang pelajaran yang telah dipelajari atau seputar materi IPS membantu mereka tetap tertarik. Tujuh siswa memilih menggambar sebagai cara untuk menghilangkan kebosanan, sementara beberapa siswa lainnya lebih suka keluar kelas dan pergi ke toilet untuk sejenak menghilangkan rasa bosan mereka. Di SD 2, cara-cara yang dilakukan siswa untuk mengatasi kebosanan saat belajar IPS sedikit berbeda namun tetap beragam. Sepuluh siswa berpendapat bahwa berdiskusi membahas materi pelajaran sangat efektif dalam menghilangkan rasa bosan. Delapan siswa lainnya merasa bahwa menggambar dan mencatat membantu mereka tetap fokus dan terhindar dari kebosanan. Sementara itu, sisa siswa lainnya melakukan hal-hal umum seperti ngobrol, bercanda dengan teman, atau keluar kelas untuk menghilangkan kebosanan saat pelajaran IPS berlangsung. Kedua sekolah menunjukkan bahwa siswa memiliki berbagai strategi untuk menjaga minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran IPS, meskipun metode yang mereka pilih bervariasi.

Berdasarkan wawancara dan observasi di lapangan di SD 1 dan 2, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran yang menggunakan teknologi. Mereka merasa bahwa penggunaan teknologi dalam proses belajar membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik.

Berbagai aplikasi dan perangkat digital yang digunakan mampu menghadirkan visualisasi dan interaksi yang lebih kaya, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, para siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan teknologi membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Mereka menikmati proses belajar yang tidak monoton dan lebih dinamis. Teknologi memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis online, video edukatif, dan simulasi yang dapat mereka ikuti secara langsung. Lebih lanjut, para siswa merasa bahwa pembelajaran yang melibatkan teknologi cenderung lebih seru. Penggunaan media tambahan ini memberikan variasi dalam metode pengajaran, sehingga mereka tidak mudah bosan. Dengan adanya elemen-elemen baru yang diperkenalkan melalui teknologi, rasa antusiasme dan semangat belajar mereka meningkat. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS di SD 1 dan 2 memberikan dampak positif bagi siswa. Mereka lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan temuan lapangan di SD 1 dan SD 2, terungkap bahwa banyak siswa lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan kegiatan proyek. Di SD 1, terdapat 20 siswa yang menyatakan preferensi mereka terhadap kegiatan proyek. Mereka berpendapat bahwa dengan melibatkan diri dalam proyek, mereka dapat menjadi lebih kreatif dan menganggap bahwa proyek memberikan tantangan yang menarik. Kegiatan proyek dianggap menyenangkan karena memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok dan menghasilkan sesuatu yang nyata dari pembelajaran mereka. Para siswa di SD 1 merasa bahwa kegiatan proyek memberikan variasi dalam proses belajar yang tidak mereka dapatkan dari metode pengajaran tradisional. Siswa juga menghargai kesempatan untuk bekerja sama dengan teman-teman mereka, yang meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan kerja tim mereka. Di SD 2, preferensi terhadap kegiatan proyek juga sangat kuat. Sebanyak 17 siswa menyatakan bahwa mereka lebih suka pembelajaran IPS yang melibatkan kegiatan proyek. Mereka berpendapat bahwa proyek-proyek tersebut membuat pembelajaran lebih seru dan tidak monoton. Siswa menikmati dinamika yang dibawa oleh kegiatan proyek, yang memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Proyek-proyek ini memberikan variasi yang menarik dalam cara belajar mereka, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar IPS. Siswa di SD 2 juga merasa bahwa kegiatan proyek memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan praktis dan pemecahan masalah. Siswa menghargai aspek kolaboratif dari proyek, di mana mereka bisa belajar dari teman-teman mereka, berbagi ide, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan penting seperti komunikasi, kerja sama, dan manajemen waktu. Secara keseluruhan, baik di SD 1 maupun SD 2, siswa menunjukkan preferensi yang kuat terhadap pembelajaran IPS yang melibatkan kegiatan proyek karena aspek-aspek kreatif, menyenangkan, dan interaktif yang ditawarkan oleh metode ini.

Berdasarkan wawancara dan observasi di lapangan di SD 1 dan SD 2, terdapat beberapa masukan yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran IPS. Salah satu saran yang paling banyak disampaikan oleh siswa adalah meningkatkan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Mereka merasa bahwa pembelajaran yang melibatkan video, animasi, dan permainan edukatif dapat membuat materi IPS lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Penggunaan media interaktif tidak hanya memperjelas konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Selain itu, siswa juga menyarankan untuk lebih sering mengadakan kegiatan kelompok atau proyek. Mereka berpendapat bahwa bekerja dalam kelompok dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar siswa. Kegiatan proyek yang menantang dan relevan dengan kehidupan sehari-hari akan membuat siswa lebih antusias dalam mempelajari IPS. Mereka merasa bahwa melalui kegiatan proyek, mereka dapat lebih mengaplikasikan pengetahuan yang didapatkan di kelas ke dalam situasi nyata. Saran lainnya adalah mengadakan lebih banyak kunjungan lapangan atau studi lapangan. Siswa merasa bahwa dengan mengunjungi tempat-tempat yang berkaitan dengan materi IPS, seperti museum, situs sejarah, atau lingkungan alam, mereka dapat belajar secara langsung dan lebih mendalam. Pengalaman nyata ini akan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi lebih berkesan. Terakhir, siswa mengusulkan agar guru menggunakan metode pengajaran yang lebih bervariasi dan kreatif. Mereka menyarankan agar guru tidak hanya menggunakan metode ceramah, tetapi juga mencoba metode diskusi, debat, role-play, dan simulasi. Metode pengajaran yang bervariasi ini akan mencegah

kebosanan dan menjaga perhatian siswa selama pembelajaran. Secara keseluruhan, masukan dari siswa ini menunjukkan bahwa untuk membuat pembelajaran IPS lebih menarik, perlu adanya penggunaan media interaktif, kegiatan kelompok, kunjungan lapangan, dan metode pengajaran yang bervariasi. Dengan mengimplementasikan saran-saran ini, diharapkan pembelajaran IPS dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi semua siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil di atas pada kedua sekolah yang berbeda melibatkan guru kelas 5, terungkap bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS sangat bervariasi. Beberapa siswa menunjukkan minat tinggi dan antusiasme yang kuat, sementara yang lain biasa saja atau bahkan kurang berminat. Meskipun demikian, umumnya siswa aktif dalam menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas, menunjukkan rasa penasaran dan keingintahuan mereka.

Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS

Siswa kelas 5 umumnya aktif dalam proses pembelajaran IPS. Mereka berpartisipasi dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas. Ini menunjukkan bahwa meskipun minat individu bervariasi, tingkat keaktifan peserta didik sangat berperan, seperti keterbukaan, ada rasa penasaran dan keingintahuan yang mendasari kegiatan belajar mereka (Nuraini 2013). Hal ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran IPS mampu memfasilitasi siswa untuk menjadi aktif dan terlibat.

Metode Pengajaran dan Strategi Guru

Metode mengajar yang digunakan harus melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Pangaribowo 2022). Guru di kedua sekolah menggunakan berbagai metode untuk meningkatkan minat siswa dalam IPS. Metode yang digunakan meliputi ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Guru juga mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa agar lebih relevan dan mudah dipahami.

Strategi belajar aktif dengan a reaction to video yaitu memberikan informasi tentang materi yang ditayangkan oleh guru melalui video kemudian siswa memberikan reaksi atas video yang ditayang oleh guru berupa kritikan yang membangun. Harapan pembelajaran aktif melalui Strategi Pembelajaran A reaction to video, siswa mampu mengorganisasikan kelas dan dapat menjelaskan pint-point penting dalam materi (Pangaribowo 2022). Penggunaan media pembelajaran seperti video dengan materi sejarah, cerita yang berkaitan dengan kehidupan nyata, dan visualisasi membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Guru juga berinovasi dengan menggunakan teknologi seperti infokus untuk menampilkan video sejarah dan memberikan latihan soal melalui platform seperti Quizizz dan Google Form. Selain itu, guru juga menerapkan metode praktis seperti membagi siswa dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang dipelajari.

Hambatan dan Tantangan dalam Pembelajaran IPS

Meskipun terdapat upaya untuk membuat pembelajaran menarik, banyak siswa di kedua sekolah merasa bosan dalam pembelajaran IPS. Materi yang dianggap kurang menarik dan cenderung monoton menjadi salah satu faktor utama. Siswa mengungkapkan bahwa pelajaran IPS sering kali hanya berisi hafalan dan jarang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga sulit untuk memahami dan mengapresiasi pentingnya materi tersebut. Guru pun dituntut untuk lebih kreatif melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang membuat siswa tertarik dan semangat sehingga tidak mudah jenuh atau merasa bosan saat mengikuti pembelajaran (Putri and Nurafni 2021).

Metode pengajaran yang kurang interaktif juga menjadi hambatan.

Kegiatan pembelajaran lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru tanpa adanya peran aktif siswa (Sumarni, Santoso, and Suparman 2018). Siswa merasa bahwa pembelajaran IPS sering kali bersifat satu arah, di mana guru lebih banyak berbicara sementara siswa hanya mendengarkan. Ini membuat mereka cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Kebutuhan untuk Meningkatkan Metode Pengajaran

Dari hasil wawancara dan observasi, jelas terlihat bahwa ada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan metode pengajaran IPS agar lebih menarik dan interaktif. Guru perlu menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menggunakan metode pengajaran yang variatif dan interaktif untuk menjaga minat belajar siswa. Materi IPS yang bersifat abstrak akan terbantu dengan media pembelajaran yang menggunakan benda-benda konkret (Rezkyana, Nursalam, and Sulfasyah 2023).

Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta melibatkan siswa dalam aktivitas yang lebih menyenangkan dan bermakna dapat menjadi langkah-langkah penting untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS.

Preferensi Siswa terhadap Metode Pembelajaran

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia dapat memperoleh berbagai informasi di bidang tertentu. Siswa di kedua sekolah menunjukkan preferensi yang kuat terhadap pembelajaran yang melibatkan teknologi dan kegiatan proyek. Mereka merasa bahwa penggunaan teknologi dalam proses belajar membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Pembelajaran dengan teknologi memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis online, video edukatif, dan simulasi. Selain itu, kegiatan proyek juga sangat disukai oleh siswa. Mereka merasa bahwa kegiatan proyek memberikan tantangan yang menarik dan memungkinkan mereka untuk lebih kreatif. Kegiatan ini juga memberikan variasi dalam proses belajar yang tidak mereka dapatkan dari metode pengajaran tradisional. Proyek memberikan kesempatan untuk bekerja sama dengan teman-teman mereka, meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan kerja tim mereka (Kristin 2016).

SIMPULAN

Artikel ini menyoroti pentingnya pendidikan sebagai proses transfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensinya secara maksimal, menjadi mandiri, kritis, dan bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga melalui pengalaman sehari-hari, interaksi sosial, dan penggunaan teknologi. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membantu siswa memahami peran mereka dalam masyarakat dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Namun, banyak siswa mengalami kebosanan dalam pembelajaran IPS, yang menghambat proses belajar mereka. Penelitian ini menganalisis tantangan yang dihadapi guru dalam mengatasi kebosanan siswa dan menyarankan penggunaan metode pengajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Integrasi teknologi dan kegiatan proyek juga dianggap penting untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, saya panjatkan puji dan syukur atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Penelitian ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari beberapa pihak.

DAFTAR RUJUKAN

- Harahap, Juliawati. 2017. "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips Kelas Viii d Smpn 7 Muaro Jambi." *Repository Universitas Jambi* 17.
- Kadir, Surni, Astaman, and Muh. Rizal Masdul. 2022. "Upaya Mengatasi Kejenuhan Belajar." *Jurnal Kolaboratif Sains* 1(1):983–93.
- Kristin, Firosalia. 2016. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd." *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 6(2):74–79. doi: 10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79.
- Mariska, Refi. 2021. "Upaya Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS Dengan Permainan Ular Tangga Di MI Walisongo Kebaran Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan." *SEMAI: Seminar Nasional PGMI* 1(1):668–90.
- Nasution, Toni, and Maulana Arafat Lubis. 2018. "Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial." 1–213.
- Nuraini, Ani. 2013. "PERBEDAAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI BEBAS PADA ASPEK KOGNITIF PESERTA DIDIK (Penelitian Eksperimen Pada Materi Geografi Di Kelas X SMAN 6 Cimahi)." *Jurnal Pendidikan Geografi Gea* 13(2):1–19. doi: 10.17509/gea.v13i2.3352.

- Pangaribowo, Saksono. 2022. "Penerapan Strategi Pembelajaran A Reaction To Video Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Fisika Materi Pokok Sistem Tata Surya Kelas VIII-A SMP Negeri 1 Situbondo." *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS* 11(1):158–66.
- Putri, Hanny Pramitha, and Nurafni Nurafni. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(6):3538–43. doi: 10.31004/edukatif.v3i6.986.
- Rezkyana, Nursalam, and Sulfasyah. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Berbantuan Media Audio - Visual Video Terhadap Kemampuan Higher Order Thinking Skills Pada Pembelajaran IPS Dan Self-Efficacy Siswa Kelas IV SD Wilayah II Kecamatan Simbang Kabupaten Maros." *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 7(2):1526–41. doi: 10.35568/naturalistic.v7i2.3018.
- Singkawang, Stkip, Faktor Penyebab, and Kejenuhan Belajar. 2022. "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KEJENUHAN BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS IV." 94–104.
- Sumarni, Sumarni, Bimo Budi Santoso, and Achmad Rantes Suparman. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik." *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)* 2(1):59. doi: 10.32585/jkp.v1i1.17.