

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia karena pada hakekatnya manusia lahir dalam keadaan yang tidak berdaya, dan tidak dapat langsung berdiri sendiri, dapat memelihara dirinya sendiri. Manusia pada saat lahir sepenuhnya memerlukan bantuan orang tuanya. Karena itu pendidikan merupakan bimbingan orang dewasa mutlak diperlukan manusia. Hal ini sesuai dengan pendapat Langeveld dalam Uyoh Sadulloh (2010:3) mengemukakan bahwa pendidikan adalah bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai kedewasaannya. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2005:5) pendidikan adalah tujuan sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia, sebagai suatu kegiatan sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan yang semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral. Dari beberapa pengertian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan tidak terbatas pada anak yang belum dewasa untuk mencapai kedewasaannya, tetapi pendidikan juga mencakup pada sistem yang ada di dalam unsur pendidikan itu sendiri.

Menurut Made Pidarta (2006:33) salah satu sistem pendidikan ialah sistem pengembangan *input* menjadi *output*, salah satunya yaitu subsistem

proses, dimana proses belajar mengajar yang melibatkan pendidik, materi pelajaran, alat belajar, evaluasi dan sebagainya. Guru mengambil peran penting dalam proses tersebut. Dimana guru harus menentukan bahan pelajaran, metode belajar mengajar, alat belajar, alat peraga, dan media belajar, lingkungan dan iklim belajar, nara sumber, mengontrol peserta didik, sebagai *supervisor* atau pengawas, dan melakukan evaluasi dan umpan balik. Apa bila hal tersebut telah dipenuhi secara tepat, maka tidak dapat dipungkiri kalau proses belajar mengajar tersebut telah berhasil.

Tetapi hal tersebut tidak sesuai dengan kenyataan karena saat ini banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional terutama menggunakan metode ceramah. Guru sebagai pusat pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Apa bila hal ini dilakukan secara terus menerus dapat membuat minat dan prestasi belajar siswa menurun. Hal ini dapat dilihat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dimana siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar seringkali guru menggunakan model pembelajaran satu arah. Guru sering kali memberikan berbagai informasi sehingga dalam kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru (*teacher centered*). Pengajaran tersebut menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar tentang Ilmu Pengetahuan Sosial.

Hasil wawancara dan observasi awal dengan guru kelas V SD Negeri Krikilan I, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen diperoleh bahwa dalam

pembelajaran IPS hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dapat ditunjukkan dengan data hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1: Data Nilai Ulangan IPS

No.	Nilai	Jumlah Siswa
1.	35	2
2.	39	3
3.	45	4
4.	49	4
5.	50	2
6.	55	4
7.	59	5
8.	60	1
9.	65	2
10.	69	3
11.	70	3
12.	75	2
13.	80	1
14.	85	3
15.	90	1
16.	100	1
Jumlah Siswa		41

Data tersebut terlihat banyak ditemukan siswa yang bernilai dibawah KKM yakni 65 yang telah ditetapkan guru sebelumnya. Hal ini terjadi karena faktor yang mempengaruhi, bisa dari guru yang belum bisa mengajar dengan strategi yang baik dan cenderung monoton yaitu pembelajaran berpusat pada guru. Siswa cenderung hanya menulis penjelasan dari guru dan mendengarkan informasi dari guru saja. Sehingga siswa tidak termotivasi dalam proses pembelajaran dan kurang aktif dalam proses pembelajaran menyebabkan hasil belajar menjadi kurang optimal.

Padahal dalam proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus secara totalitas. Artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, psikomotor, sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar interaktif. Bila kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah saja dilakukan terus-menerus, siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa. Setiap siswa harus menaruh minat yang besar terhadap mata pelajaran yang mereka ikuti, karena minat selain memusatkan pikiran juga akan menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar.

Dari kondisi tersebut, maka guru dituntut untuk dapat menggunakan metode yang aktif dan variatif yang digunakan dalam pembelajaran. Guru harus pandai dalam memilih berbagai permainan yang relevan dengan materi ajar agar dapat menumbuhkan minat, memberikan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS. Hal ini akan ini akan menumbuhkan minat dan motivasi siswa serta cenderung aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS. Sehingga siswa lebih rajin dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Memperhatikan hasil pembelajaran yang telah menggunakan metode konvensional terutama metode ceramah, belum mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ini. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang "Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Metode *Learning Tournament* pada Kelas V SD Negeri Krikilan I Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa terhadap materi IPS masih rendah.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kurang baik.
3. Metode belajar yang digunakan guru di dalam menyampaikan materi ajar kurang aktif dan bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini mendalam pembahasannya serta jelas ruang lingkungannya, maka permasalahan ini dibatasi oleh:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Krikilan I Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen.
2. Peningkatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *learning tournament*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas maka penulis merumuskan masalah penelitian adalah “Apakah metode *Learning Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas V SD Negeri Krikilan I Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui strategi *Learning Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri Krikilan I Kalijambe Sragen.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V SD Negeri Krikilan I Sragen Tahun 2011/2012.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk kegiatan penelitian yang selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang disampaikan oleh guru.
- 2) Membiasakan siswa aktif dalam mencari informasi yang bersangkutan dalam pembelajaran.
- 3) Meningkatkan rasa tanggung jawab dan kebersamaan dalam kelompok belajar dalam melaksanakan tugas.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan wacana baru mengenai pembelajaran aktif dengan melalui metode *Learning Tournament*.
- 2) Memberikan informasi tentang pembelajaran aktif dalam proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa.

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan input yang bermanfaat dari penggunaan strategi *Learning Tournament* untuk pertimbangan dalam melaksanakan program kegiatan belajar siswa di masa yang akan datang.
- 2) Meningkatkan mutu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan tentang penerapan pembelajaran dengan metode *Learning Tournament* dan menambah pengalaman mengajar sehingga dapat diterapkan kelak sebagai guru.