

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan penting yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan yang belum dimiliki ataupun sudah ada namun belum lancar penggunaannya pada diri sendiri dan menerapkannya dalam kehidupan. Kata belajar pada umumnya tidak terlepas dengan pendidikan, pada dasarnya pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupannya. Dalam hal ini kita sudah tau betapa pentingnya pendidikan dalam hal memperoleh pengetahuan. Terutama pada mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) sejalan dengan mengembangkan nilai dan moral anak.

Faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah kemampuan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, seharusnya setiap guru yang mengajar di dalam kelas sudah memiliki persiapan yang sangat baik. Sehingga pada saat guru mengajar, siswa mampu mendapatkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru merupakan pusat perhatian siswa dalam mendapatkan pengetahuan yang dibutuhkan oleh siswa. Maka diharapkan guru menguasai model, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik dalam membelajarkan siswa. Selain itu juga diperlukan sikap mental untuk mau memperbaiki atau meningkatkan kemampuan belajar.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam dunia pendidikan dengan ditemukan dan digunakannya berbagai strategi pembelajaran penting.

Dimana para siswa dituntut aktif dan lebih cepat memahami materi pelajaran dengan menggunakan berbagai cara seperti variasi metode dan variasi menggunakan strategi pembelajaran. Karena setiap mata pelajaran memiliki karakter yang berbeda. Sehingga guru selayaknya menentukan strategi dan metode yang digunakan pada mata pelajarannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan seorang guru kelas IV C yang dilakukan peneliti di SD Negeri 104204 Sambirejo Timur bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih dikategorikan rendah, dimana masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Hal ini dapat dilihat dari nilai mid semester ganjil siswa kelas IV C SD Negeri 104204 Sambirejo Timur, dimana dari jumlah siswa kelas IV C berjumlah 23 siswa. Siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 40% yaitu 9 siswa. Sedangkan yang tidak mencapai nilai KKM sebanyak 60% yaitu 14 siswa.

Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar tematik diantaranya adalah pembelajaran yang dilaksanakan kurang efektif. Proses pembelajaran kurang melibatkan partisipasi aktif siswa karena pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), dimana guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan penjelesan kemudian dilanjutkan dengan latihan soal yang ada di buku siswa dan diakhiri dengan mengoreksi hasil pekerjaan siswa. Pembelajaran seperti ini membuat siswa cenderung pasif dan cepat bosan sehingga banyak siswa lebih memilih bercerita dengan temannya dibandingkan dengan turut serta dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti merasa perlunya pemecahan masalah yang telah terjadi. Oleh sebab itu peneliti menyiapkan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menerapkan strategi *learning tournament*. Strategi *learning tournament* yaitu termasuk salah satu strategi yang merupakan bagian dari pembelajaran *active learning* yang mengutamakan keaktifan siswa. Pembelajaran aktif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran baik dalam bentuk interaksi sesama siswa maupun siswa dengan pengajar pada proses pembelajaran aktif tersebut. Strategi *Learning Tournament* adalah menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan.

Pembelajaran aktif strategi *learning tournament* dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar karena siswa dilibatkan secara langsung untuk memahami materi pelajaran dan memacu semangatnya untuk berlomba cepat menyelesaikan masalah yang diberikan guru. Penerapan strategi ini dapat membuat pembelajaran tidak hanya aktif dari guru tetapi melibatkan keaktifan siswa sehingga siswa tidak lagi merasa bosan dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi *Learning Tournament* Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 104204 Sambirejo Timur T.A 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar siswa.
2. Pembelajaran tematik kurang efektif masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Proses pembelajaran kurang melibatkan keaktifan siswa.
4. Kurangnya semangat dan minat siswa saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Guru belum menggunakan Strategi *Learning Tournament* yang memungkinkan dapat meningkatkan keaktifan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada “Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan strategi *Learning Tournament* pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku pembelajaran 3 dan 4 di kelas IV C SD Negeri 104204 Sambirejo Timur T.A 2019/2020”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan Strategi *Learning Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku pembelajaran 3 dan 4 di kelas IV C SD Negeri 104204 Sambirejo Timur T.A 2019/2020”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari dilaksanakannya penelitian ini adalah “Untuk Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan Strategi *Learning Tournament* pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku pembelajaran 3 dan 4 di Kelas IV C SD Negeri 104204 Sambirejo Timur T.A 2019/2020”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama pada penerapan strategi-strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di kelas.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa:

Melalui penelitian ini, siswa mampu memahami materi pelajaran dengan mudah, siswa dapat terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

2. Bagi Guru:

Sebagai umpan balik bagi guru untuk mengukur keberhasilan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar melalui Penelitian Tindakan Kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah:

Meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 104204 Sambirejo Timur, sehingga mampu bersaing dengan sekolah-sekolah yang lain. Dan dapat digunakan sekolah menjadi referensi sebagai evaluasi atau masukan bagi guru-guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Bagi Peneliti:

Menambah wawasan penelitian dalam menjalankan tugas guru di masa yang akan datang dan memperoleh pengalaman langsung serta pengetahuan mengenai cara mengajar tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku pembelajaran 3 dan 4 dengan menggunakan Strategi *Learning Tournament*.

5. Bagi Peneliti lainnya:

Sebagai bahan referensi/rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa.