

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan seseorang agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya, yang berlangsung seumur hidup yang dilaksanakan baik di dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat. Pendidikan tersebut sangat berkaitan dengan belajar yaitu belajar dengan melibatkan seluruh mental, meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar sudah menjadi kebutuhan manusia, setiap individu dalam kehidupannya selalu penuh dengan kegiatan belajar. Kegiatan belajar pada umumnya kita temukan di dalam sekolah.

Sekolah adalah suatu lembaga yang memberikan pengajaran kepada murid-muridnya. Lembaga pendidikan ini memberikan pengajaran secara formal. Berbeda halnya dengan keluarga dan masyarakat yang memberikan pendidikan secara informal. Menurut pengertian umum, sekolah adalah sebagai tempat mengajar dan belajar (school is building or institutional for teaching and learning) yang dapat dipandang dari dua subjek yaitu siswa dan guru. Dari segi siswa, sekolah menjadi tempat untuk belajar sedangkan dari segi guru sekolah menjadi tempat untuk mengajar. Tanpa kehadiran kedua subjek tersebut proses belajar

mengajar yaitu pendidikan yang telah diprogramkan di sekolah tidak akan dapat terlaksana, guru menjadi pemegang kendali atas tercapainya tujuan pendidikan tersebut. Tidak ada pendidikan yang bermutu ,tanpa kehadiran guru yang profesional.

Guru adalah kunci pendidikan. Artinya, jika guru sukses maka kemungkinan besar murid-muridnya akan sukses. Guru adalah figur inspirator dan motivator murid dalam mengukir masa depannya. Jika guru mampu menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi anak didiknya, maka hal itu akan menjadi kekuatan anak didik dalam mengejar cita-cita besarnya di masa depan. Guru adalah insan yang layak di tiru dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, yang dalam melaksanakan tugas berpegang teguh pada prinsip “ing ngarso sung tulodho, ing madya mangun karsa,tut wuri handayani yang artinya bahwa pembelajar(guru) di depan sebagai pemberi teladan, pembelajar(guru) di tengah sebagai pemberi semangat, dan pembelajar(guru) sebagai pendorong dari belakang yang memiliki tiga tugas besar, yang sering disebut sebagai Tri Darma Keguruan : yaitu pendidikan, pengajaran, dan pelatihan. Hal ini akan terjadi ketika ada proses pembelajaran di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang sangat perlu dikuasai oleh siswa ialah mata pelajaran IPS.

Pembelajaran IPS adalah ilmu pengetahuan yang membahas tentang masyarakat dan aspek-aspeknya yang membantu siswa untuk melihat dan memahami kenyataan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari serta menanamkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai - nilai soial dan kemanusiaan pada diri siswa sejak dari usia dini. Dengan memperhatikan

tujuannya pelajaran IPS seharusnya adalah pelajaran yang di favoritkan ataupun disenangi, namun pada kenyataanya menjadi pelajaran yang kurang diminati.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama program PPLT di SD Negeri 101771 Tembung selama kurang lebih tiga bulan, masih perlu diperbaharui proses pembelajaran di dalam kelas terutama dalam memicu aktivitas belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang terjadi terkhusus pada mata pelajaran IPS yang seharusnya menarik minat siswa untuk belajar membangun pengetahuannya melalui pembelajaran yang menyenangkan, disertai berbagai aktivitas cenderung tidak ada. Adapun faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah terkhusus pada mata pelajaran IPS bersumber dari guru maupun siswa.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar siswa kurang aktif, mereka tidak dilibatkan dalam pembelajaran sehingga siswa sering kali merasa tidak memiliki tanggung jawab. Seperti yang sudah kita ketahui bahwa dalam kegiatan proses belajar mengajar dituntut supaya siswa aktif bahkan harus lebih aktif dari pada guru. Ini sangat perlu untuk diperhatikan karna jika kita ingin memperbaiki hasil belajar siswa maka terlebih dahulu kita memperbaiki aktivitasnya karena aktivitas sangat mempengaruhi hasil. Dan oleh karena ketidakaktifan itu juga dapat menimbulkan banyak masalah. Terkhusus untuk pembelajaran IPS.

Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dasar cenderung berpusat kepada guru, siswa bersifat pasif dimana siswa hanya diam, mendengarkan dan mencatat tanpa ada respon yang menjadikan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Untuk itu seorang guru dituntut untuk bisa menumbuhkan

aktivitas belajar yang aktif di dalam proses pembelajaran .Ketika berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa akan mencari sendiri pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka. Dengan demikian,pengetahuan baru yang disampaikan oleh guru dapat dipahami, dikembangkan dan diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pelajaran IPS menjadi pelajaran yang membosankan. Banyak siswa yang tidak menyukainya, dan jika ditanya ada banyak alasan dari mereka mengapa pelajaran IPS menjadi pelajaran yang membosankan. Ada yang menjawab sulit untuk di pahami, tidak enak, semuanya harus di hafal, dll. Hanya sedikit siswa yang benar-benar memperhatikan dan paham materi yang disampaikan. Sementara sebagian lagi secara khusyuk mendengarkan, lama kelamaan menjadi mengantuk, mengganggu teman, dan kegiatan-kegiatan lain yang tidak diharapkan. Selain itu kurangnya kegiatan-kegiatan siswa melakukan penguasaan kompetensi yang diharapkan sesuai dengan mata pelajaran yang di belajarkan juga menjadi pemicu kebosanan dalam belajar.

Faktor lain yang menciptakan suasana pembelajaran tidak menyenangkan ,yaitu dengan penggunaan metode yang tidak bervariasi. Biasanya guru sangat senang dengan menggunakan metode ceramah karena metode ini memang sangat mudah dilakukan. Tetapi, metode ini jika dilakukan terus-menerus, akan tidak di sukai siswa, apalagi jika dilakukan pada jam pelajaran terakhir. Seorang siswa tentunya akan merasa lelah kalau setiap hari mendengarkan ceramah guru dari jam pertama masuk sampai guru yang mengajar di jam terakhir. Metode pembelajaran yang bervariasi sesungguhnya tidak hanya menjadikan siswa senang, tetapi kita pun sebagai guru juga akan menikmati aktivitas mengajar.

Dalam pembelajaran, aktivitas belajar memiliki peranan yang penting dalam melihat keberhasilan proses belajar mengajar yang telah berlangsung. Aktivitas belajar ini dilihat dari kegiatan yang telah dilakukan guru yang melibatkan jiwa dan raga peserta didik. Namun pada kenyataannya, aktivitas belajar masih banyak yang belum mencapai hasil yang memuaskan dalam pendidikan. Aktivitas belajar siswa di dalam kelas merupakan hal yang serius untuk kita perhatikan karena aktivitas belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa terkhusus untuk peserta didik di sekolah dasar yang masih lebih dominan untuk bermain.

Oleh sebab itu sangat penting pembelajaran untuk diperhatikan agar dapat terlaksana seperti yang kita inginkan. Untuk memperbaiki proses dan aktivitas siswa dalam memahami materi IPS maka dilakukan dengan berbagai upaya. Salah satu cara untuk memecah kebekuan itu adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang jitu dan tepat dalam menyampaikan materi-materi ajarnya. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa ialah model *active learning* strategi *learning tournament*. Dengan model pembelajaran inilah siswa diharapkan menjadi tertarik pada materi yang diajarkan guru. Sedangkan “ strategi *learning tournament* ” yaitu termasuk salah satu metode yang merupakan bagian dari model *active learning* yang mengutamakan keaktifan siswa. Pembelajaran aktif strategi *learning tournament* dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar karena siswa dilibatkan secara langsung untuk memahami materi pelajaran dengan memacu semangatnya untuk berlomba cepat menyelesaikan masalah yang diberikan guru. Sehingga ketika aktivitas belajar

sudah meningkat maka hasil belajar pun akan meningkat terutama untuk mata pelajaran IPS.

Melalui pembelajaran seperti ini siswa akan merasakan pembelajaran yang berkesan dan bermakna serta memungkinkan siswa untuk terlibat aktif secara fisik dan mental serta dapat membuat siswa lebih percaya mengenai kebenaran atau kesimpulan suatu pengetahuan berdasarkan pemahamannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model *Active Learning* Strategi *Learning Tournament* Pada Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 101771 Tembung T.A 2016/2017**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya aktivitas belajar siswa
2. Pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered)
3. Pelajaran IPS dianggap membosankan oleh siswa
4. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi dan hanya menggunakan metode ceramah
5. Kurangnya kegiatan-kegiatan siswa melakukan penguasaan kompetensi yang diharapkan sesuai dengan mata pelajaran yang di belajarkan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti perlu membuat batasannya, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Active Learning* Strategi *Learning Tournament* Pada Pelajaran IPS Materi Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia di Kelas V SDN 101771 Tembung TA.2016/2017”.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Apakah dengan menggunakan Model *Active Learning* Strategi *Learning Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi perjuangan mempersiapkan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD Negeri 101771 Tembung T.A 2016/2017”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan bagian yang terpenting dari suatu penelitian karena akan menentukan arah dari hasil penelitian secara terperinci. Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui model *active learning* strategi *learning tournament* pada pelajaran IPS materi perjuangan mempersiapkan kemerdekaan Indonesia di kelas V SDN 101771 Tembung T.A 2016/2017.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa, dengan menggunakan model *active learning* strategi *learning tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru dan menambah wawasan baru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pelajaran IPS
3. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sekolah menjadi referensi sebagai evaluasi atau masukan bagi guru-guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah
4. Bagi peneliti
 - a. sebagai bahan informasi untuk mengetahui apakah model *active learning* strategi *learning tournament* mempengaruhi aktivitas belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 101771 Tembung.
 - b. Memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai cara mengajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* strategi *learning tournament*.