

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu keharusan bagi anak manusia yang berkembang. Ini disebabkan, bahwa anak manusia mengalami perkembangan dari satu periode perkembangan ke periode perkembangan yang lainnya, hingga mencapai kedewasaannya. Dalam setiap periode perkembangan tersebut, anak harus melaksanakan berbagai perkembangan tugas dimana pendidikan memegang peranan yang penting untuk keberhasilan pelaksanaan perkembangan tugas-tugas tersebut.

Sekolah Dasar merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh selama 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar (SD). Tujuan IPS di SD difokuskan pada kepentingan siswa, ilmu dan sosial (masyarakat), agar pengetahuan dan keterampilan dasar dapat dikembangkan oleh siswa yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang aktif (*active*). Pembelajaran IPS yang aktif menghasilkan adanya kemampuan berfikir reflektif dan membuat keputusan selama pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran IPS saat ini masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Beberapa kelemahan dari model pembelajaran konvensional ini di antaranya, guru kurang mengikutsertakan siswa

dalam proses pembelajaran, namun guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang hanya menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan hafalan kejadian-kejadian serta nama-nama tokoh tanpa mengembangkan wawasan berfikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan siswa belajar lebih aktif.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 101797 Deli Tua, peneliti menemukan masalah yang terjadi di kelas V dimana masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 64. Hal ini dapat di lihat dari hasil ulangan Mid Semester siswa yang masih rendah, salah satunya pada mata pelajaran IPS.

Dalam proses pembelajaran IPS guru masih menggunakan metode konvensional dan proses pembelajaranpun cenderung berpusat pada guru. Siswa hanya bertugas mencatat dan menghafal materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru, sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran cenderung pasif. Siswa juga seringkali merasa bosan dan jenuh dengan hafalan-hafalan yang diberikan, siswa lebih memilih untuk bermain dan mengobrol dengan temannya, sehingga siswa menjadi tidak fokus dalam pembelajaran.

Salah satu upaya untuk menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan teknik pembelajaran *guess the word* (tebak kata). Teknik pembelajaran ini berupa permainan yang dimaksudkan untuk melatih siswa dalam mengingat dan menggunakan konsep yang telah dipelajari bahkan yang baru diketahui atau ditemukan pada saat permainan berlangsung, tanpa ragu atau takut salah, dan tentunya sekaligus melatih berbicara siswa dan bagaimana mengidentifikasi sesuatu dengan membuat kalimat-kalimat.

Melalui teknik ini siswa akan diajak melakukan permainan dengan cara menebak kata. Teknik ini menggunakan media kartu atau kertas berukuran kecil. Siswa akan diminta maju kedepan kelas secara berpasangan/berkelompok, kemudian guru akan memberikan sebuah kartu kepada siswa yang bertugas sebagai penanya yang berisi ciri-ciri/*clue* yang mengarah pada jawaban yang akan dijawab oleh siswa yang bertugas sebagai penjawab. Sementara itu, siswa yang bertugas sebagai penjawab akan mendapatkan sebuah kartu berisi jawaban yang ditempelkan di dahi atau di selipkan di telinga siswa yang bertugas sebagai penjawab. Teknik ini juga dapat melatih daya fikir dan pengalaman siswa untuk menemukan sebuah jawaban. Suasana senangpun akan menjadi pandangan utama dalam kegiatan pembelajaran ini.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Menerapkan Teknik Pembelajaran *Guess The Word* Di Kelas V SD Negeri 101797 Deli Tua T.A. 2017/2018”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
2. Siswa sering bermain dan mengobrol ketika belajar, sehingga siswa tidak fokus dalam pembelajaran.
3. Guru masih mengajar dengan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dalam belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.
4. Guru kurang menyadari bahwa pelajaran IPS akan bermakna apabila lebih difokuskan pada kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Teknik Pembelajaran *Guess The Word* Pada Mata Pelajaran IPS Dalam Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Di Kelas V SD Negeri 101797 Deli Tua T.A. 2017/2018”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah dengan Menerapkan Teknik Pembelajaran *Guess The Word* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 101797 Deli Tua T.A. 2017/2018 ?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan teknik pembelajaran *Guess The Word* pada mata pelajaran IPS dalam materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia di kelas V SD Negeri 101797 Deli Tua T.A. 2017/2018.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan masukan yang berarti terhadap kualitas pendidikan, terutama:

1. Bagi Siswa: Melalui pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran *Guess The Word* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Guru: Sebagai bahan masukan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi yaitu dengan menggunakan teknik pembelajaran *Guess The Word* sehingga diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS akan meningkat.
3. Bagi Sekolah: Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolahnya dengan menggunakan teknik pembelajaran *Guess The Word* khususnya pada mata pelajaran IPS.
4. Bagi Peneliti: Menambah pengetahuan dan keterampilan bagi peneliti sendiri dalam penerapan teknik pembelajaran *Guess The Word*.
5. Bagi Peneliti Lanjutan: Sebagai bahan referensi serta menambah pengetahuan untuk melakukan penelitian dengan permasalahan yang relevan.