

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan dapat dijadikan sebagai sarana untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi peserta didik sebagai bekal untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan dimasa yang akan datang. Terlebih pada era globalisasi saat ini yang menuntut adanya persaingan potensi dan ketrampilan yang ada dalam diri peserta didik. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dalam Elmubarok (2008: 2) tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal I dinyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat , bangsa dan negara.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana. Pendidikan tidak sekedar untuk mentransfer ilmu pengetahuan saja, namun hal terpenting adanya proses pendidikan adalah pengembangan potensi dan keterampilan serta pembentukan ahlak dalam diri peserta didik

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting terhadap kemajuan bangsa. Indonesia sebagai Negara berkembang memerlukan pendidikan sumber daya manusianya guna meningkatkan peradaban bangsanya. Tujuan pendidikan adalah mencerdas kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman,

bertaqwaterhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur serta memiliki pengetahuan dan keterampilan kesehatan jasmani dan rohani.

Pendidikan meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan keberhasilan, diantaranya adalah pembelajaran yang menjadi inti pendidikan tersebut. Pembelajaran menurut Rusman (2013: 15-16), “merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Komponen belajar yang dimaksud dalam pernyataan di atas beragam diantaranya model pembelajaran dan media pembelajaran sebagai sarana penyampai pesan dimana keduanya dapat meningkatkan rasa percaya diri dan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi kelasIV SD Negeri 1 Karangcengis, peneliti memperoleh informasi bahwa terdapat kendala yang terjadi di kelas yaitu prestasi belajar yang masih rendah. Peserta didik kurang memperhatikan guru pada saat menerangkan pelajaran di buktikan dengan masih banyak peserta didik berbicara dengan temannya, tata cara duduk peserta didik yang masih bersandar di meja dan bermain sendiri, peserta didik hanya mengerjakan apa yang diperintahkan guru, hasil belajar peserta didik juga masih kurang dibuktikan dari hasil nilai peserta didik yang masih dibawah KKM. Oleh karena itu, prestasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut perlu dimiliki peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran. Sehingga permasalahan yang ada pada penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar.

Masalah yang ditemukan di kelas IV SD Negeri 1 Karangcengis dapat diatasi dengan cara salah satunya adalah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *learning tournament*. Pembelajaran aktif itu sendiri yaitu pembelajaran yang membuat peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar dengan membuat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Strategi *learning tournament* mengacu pada teknik yang menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim, dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran atas macam-macam fakta, konsep, dan keahlian yang luas (Sillberman dan Melfin, 2007: 171)

Salah satunya yaitu dengan media pembelajaran ular tangga. Ular tangga sebagai media pembelajaran merupakan suatu alat perantara untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik dan mempermudah dalam proses pembelajaran. Media ular tangga dapat membuat daya tarik sendiri bagi peserta didik, karena media ular tangga dapat menyampaikan materi dengan anak dapat bermain langsung. Peserta didik akan tertarik dengan media ini karena anak pasti akan terus berusaha untuk mencapai *finish*. Manfaat media ular tangga ini akan membuat efektif dan efisien, serta materi pembelajaran dapat tersampaikan dan dikemas secara menarik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa masalah yang ditemukan saat melakukan observasi di kelas IV SD Negeri 1 Karangcengis yaitu rendahnya prestasi belajar peserta didik, oleh karena peneliti dan guru wali kelas IV SD Negeri 1 Karangcengis setuju akan mengadakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan judul “Upaya

Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Learning Tournament* Berbantu Media Ular Tangga Kelas IV SD Negeri 1 Karangcengis”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Learning Tournament* Berbantu Media Ular Tangga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada Tema 9 Kayanya Negeriku di Kelas IV SD Negeri 1 Karangcengis?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Meningkatkan rasa percaya diri kelas IV SD N 1 Karangcengis pada Tema 9 Kayanya Negeriku melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Learning Tournament* berbantu media ular tangga.
2. Meningkatkan prestasi belajar kelas IV SD N 1 Karangcengis pada Tema 9 Kayanya Negeriku melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Learning Tournament* berbantu media ular tangga.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah untuk:

### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan sumbangan pada ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan peran Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Learning Tournament* berbantu media ular tangga guna meningkatkan rasa percaya diri dan prestasi belajar.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran, memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

#### **b. Bagi Guru**

Memberikan referensi berupa Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Learning Tournament* pada kegiatan pembelajaran tema 9 Kayanya Negeriku di kelas dan mengoptimalkan kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran.

#### **c. Bagi Sekolah**

Manfaat praktis bagi sekolah yaitu menambah jumlah koleksi media pembelajaran berupa ular tangga yang disediakan pertanyaan dan juga jawaban.

d. Bagi peneliti

Manfaat praktis bagi peneliti adalah memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran dan menjadi bahan informasi untuk penyusunan strategi pembelajaran aktif tipe *learning tournament* pada materi-materi lain.

