

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakekatnya pendidikan usaha sadar yang dilakukan seseorang terhadap orang lain agar orang lain memiliki kemampuan dan keterampilan. Dalam proses pendidikan selalu terjadi perubahan tingkah laku, bukan saja perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, tetapi lebih dari perubahan yang diharapkan menjadi seluruh aspek-aspek pendidikan seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pemberian pengalaman belajar dengan cara melibatkan siswa aktif melakukan percobaan atau demonstrasi atau juga permainan akan sangat bermakna bagi siswa. Teori belajar mengatakan, bahwa belajar yang efektif harus melalui pengalaman. Dalam aktifitas belajar, siswa harus berinteraksi langsung terhadap obyek yang dipelajari dengan melibatkan semua penggunaan alat indranya. Belajar melalui pengalaman langsung, berarti pengetahuan yang diperoleh siswa dari hal-hal yang nyata dan tidak bersifat khayalan. Belajar dengan pengalaman langsung tentu saja lebih menyenangkan dan tidak mudah lupa.

Untuk menjadikan siswa aktif tidak semudah yang dibayangkan, sangat membutuhkan dukungan dari semua pihak yang terkait diantaranya, pihak sekolah secara keseluruhannya dan pihak orang tua. Hal yang menghambat selama ini adalah disebabkan kurangnya dikemasnya pelajaran dengan metode yang menarik, menantang dan menyenangkan. Para guru sering kali menyampaikan materi apa adanya, sehingga pembelajaran sering cenderung membosankan dan

kurang minat para siswa yang pada gilirannya prestasi belajar siswa kurang memuaskan. Dalam proses pengajaran melalui interaksi dalam suatu kelompok. Setiap anggota kelompok saling bertukar ide tentang suatu isu dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah, menjawab suatu pertanyaan, menambah pengetahuan atau pemahaman, atau membuat suatu keputusan. Apabila proses ini melibatkan seluruh anggota kelas, maka pengajaran dapat terjadi secara langsung dan berpusat pada siswa. Dikatan pengajaran langsung, sebab guru menentukan tujuan yang harus dicapai melalui diskusi, mengontrol aktivitas siswa serta menentukan keberhasilan pengajaran. Dikatan berpusat kepada siswa, karena sebagian besar pengajaran berasal dari siswa, mereka secara aktif akan meningkatkan belajar mereka, serta mereka dapat menentukan hasil nilai mereka.

Pada hakekatnya belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjuk dari berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain pada individu belajar. Keberhasilan siswa belajar itu tidak hanya sekedar berhasil belajar, tetapi keberhasilan belajar yang ditempuhnya dengan belajar aktif. (Rusffendi, 1991:1).

Mempelajari IPA pada prinsipnya tidak hanya sekedar menghafal suatu konsep melalui buku pelajaran. Pendidikan dan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara

ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat (kurikulum 2004).

Pelajaran IPA merupakan pelajaran yang kurang menarik minat siswa kelas III SDN Cilangkap 5 Kec. Tapos Kota Depok. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata hasil ulangan siswa kelas III SDN Cilangkap 5 Kec. Tapos Kota Depok dibawah rata-rata.

Keterbatasan sarana di SDN Cilangkap 5 Kec. Tapos Kota Depok seperti tidak tersedianya ruangan Laboratorium dan alat-alat praktek yang memadai menyebabkan para pengajar di sekolah tersebut menjadi malas untuk mengadakan penelitian sehingga pembelajaran IPA hanya dilakukan dengan metode yang monoton dan masih bersifat konvensional. Para siswa SDN Cilangkap 5 Kec. Tapos Kota Depok hanya duduk sambil mendengarkan serta mencatat dari penjelasan pengajar, sedangkan secara praktis mereka tidak diajarkan sama sekali. Hal tersebut tentu saja menjadi masalah bagi siswa SDN Cilangkap 5 Kec. Tapos Kota Depok dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut khususnya mata pelajaran IPA.

Pembelajaran belum dikondisikan sehingga kegiatan yang memberikan peluang besar dalam mengembangkan potensi siswa secara optimal. Umumnya pendekatan yang berorientasi kepada aktivitas guru bukan aktivitas siswa akibatnya pembelajaran yang digunakan berciri pembelajaran satu arah. Siswa dianggap obyek pembelajaran bukan subyek pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang pengaruh energi bagi kehidupan sehari-hari dengan menggunakan strategi kooperatif tipe STAD?”

C. Definisi Operasional

- ❖ Prestasi belajar adalah : merupakan kesempurnaan dalam berfikir merasa dan berbuat. Peserta didik dikatakan sempurna jika memenuhi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, psikomotorik
- ❖ Kooperatif adalah strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.
- ❖ Pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada kegiatan belajar kelompok dimana secara aktif melakukan diskusi atau kerjasama saling membantu dan anggota semua kelompok mempunyai peran dan tanggung jawab yang sama.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang pengaruh energi bagi kehidupan sehari-hari dengan menggunakan strategi kooperatif tipe STAD.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

a. Bagi siswa

- ❖ Dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pengaruh energi bagi kehidupan sehari-hari.
- ❖ Proses belajar mengajar IPA di SDN Cilangkap 5 menjadi menarik dan menyenangkan.
- ❖ Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas mandiri maupun kelompok meningkat.
- ❖ Keberanian siswa mengungkap ide atau pendapat, pertanyaan dan saran meningkat.

b. Bagi Guru

- ❖ Membantu guru dalam upaya mengembangkan strategi dalam proses belajar mengajar akan lebih bagus.

