

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang bertanggung jawab atas pendidikan siswa. Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan yang wajib ditempuh oleh seorang anak sebagai dasar awal dalam proses peningkatan mutu pendidikan dalam rangka meningkatkan pendidikan warga Indonesia seutuhnya yang memiliki daya saing untuk menghadapi tantangan global. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Pendidikan Dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut, Menurut Sagala (2012: 51) menyatakan “belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri”.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sebuah mata pelajaran di sekolah dasar (SD). IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi. Pembelajaran IPA bisa menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari. (Wardhani dkk. 2010: 1-1.5).

Dalam pembangunan nasional, pendidikan diartikan sebagai mengetahui harkat dan martabat manusia serta dituntut untuk menghasilkan kualitas manusia yang lebih tinggi guna menjamin pelaksanaan pembangunan. Peningkatan guna menjamin pelaksanaan dan kelangsungan pembangunan, “Pendidikan di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang khas” (Surya dkk, 2008: 3.11). Peningkatan kualitas pendidikan harus dipenuhi melalui peningkatan kualitas dan kesejahteraan pendidik dan tenaga kependidikan dan teknologi tanpa mengesampingkan nilai-nilai luhur sopan santun dan etika serta didukung penyediaan sasaran dan prasarana yang memadai, karena pendidikan yang dilaksanakan sedini mungkin dan berlangsung seumur hidup menjadi

Raden Ali Syahied, 2015

PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG SUMBER DAYA ALAM DI KELAS IV

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tanggungjawab keluarga, sekolah. Masyarakat dan pemerintah(Yusnandar. 2014 : 1-15).

Siswa sebagai subjek pendidikan, dituntut agar aktif dalam belajar mencari informasi dan mengeksplorasi sendiri atau secara kelompok. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing kearah pengoptimalan pencapaian ilmu pengetahuan yang dipelajari. Diharapkan dalam proses pembelajaran siswa mau dan mampu mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang telah dipahami, bertinteraksi secara positif antara siswa dengan siswa maupun siswa dan guru apabila ada kesulitan..

Pada era gobalisasi, perkembangan IPTEK semakin marak di masyarakat. Maraknya perkembangan IPTEK disebabkan oleh adanya tuntutan manusia untuk berkembang dan maju dalam berbagi bidang sesuai dengan perkembangan Zaman. Pendidikan merupakan upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Dengan demikaian kebutuhan manusia yang semakin kompleks akan terpenuhi. Selain itu melalui pendidikan akan dibentuk manusia yang berakal dan berhati nurani. Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembangunan segala bidang. Hingga kini pendidikan masih diyakini sebagai wadah dalam pembentukan sumber daya manusia yang diinginkan.(Barlia. 2014: 1-10)

Masalah peningkatan mutu pendidikan tentulah sangat berhubungan dengan masalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang sementara ini dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan kita masih banyak yang mengandalkan cara-cera lama dalam menyampaikan materinya. Menurut Suyono, dkk (2011:19) metode pembelajaran adalah “.Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru juga harus dapat mengembangkan alternatif penyelesaian masalah dengan pendekatan bervariasi dengan pendekatan.

Seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah- langkah kegiatan pembelajaran serta cara penilaian yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Banyak guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah atau konvensional yang kurang memperdulikan apakah siswa mengerti ataukah

tidak (Apipudin, 2010: 2). Pernyataan sejenis juga menurut Mulyasa (2008: 22) kebanyakan guru terperangkap dengan pemahaman yang keliru tentang mengajar, mereka menganggap mengajar adalah menyampaikan materi kepada siswa. Pembelajaran yang baik adalah bersifat menyeluruh dalam melaksanakannya dan mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik, sehingga dalam pengukuran tingkat keberhasilannya dilihat dari segi kualitas juga dari kualitas yang telah dilakukan di sekolah-sekolah.

Mengacu dari pendapat di atas, maka pembelajaran yang ditandai dengan adanya rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan siswa secara langsung, komprehensif baik fisik, mental maupun emosi. Hal semacam ini sering diabaikan oleh guru karena guru lebih mementingkan pada pencapaian tujuan dan target kurikulum. Salah satu upaya guru dalam menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan dalam pembelajarannya dengan menggunakan alat peraga.

Dalam rangka pencapaian tujuan dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan teknik permainan Tebak Gambar sangat penting untuk dilakukan karena dapat membantu proses pembelajaran berlangsung lebih berkesan, Susanto (2013: 86) mengungkapkan bahwa “karakteristik anak usia Sekolah Dasar suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya”. Selain itu, menurut Iskandar (dalam Uno, 2012: 137) menyatakan “bangkitnya motivasi belajar intrinsik siswa sangat dipengaruhi oleh motivasi ekstrinsik, yaitu *behavior* (lingkungan)”. sehingga peserta didik menemukan sendiri tentang IPA dan hasilnya dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan pembelajaran IPA dengan menerapkan permainan Tebak Gambar, Penelitian dengan menggunakan teknik permainan tebak gambar ini belum pernah dilakukan oleh orang lain. Sehingga penulis berkeinginan melakukan suatu perbaikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul : “Penerapan Teknik Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Sumber Daya Alam Kelas IV”.

B. Identifikasi dan Perumusan masalah

Bedasarkan latar belakang diatas yang telah dipaparkan maka peneliti membuat rumusan masalah. Adapaun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut::

1. Apakah dengan menerapkan permainan tebak gambar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa tentang sumber daya Alam pada siswa kelas IV ?
2. Bagaimanakah penerapan pembelajaran permainan tebak Gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang sumber daya Alam pada siswa kelas IV ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang di harapkan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui peningkatan keaktifan belajar IPA tentang sumber daya Alam melalui permainan tebak kata pada siswa kelas IV SDN Bunar 2.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar IPA tentang sumber daya Alam melalui permainan tebak kata pada siswa kelas IV SDN Bunar 2

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi siswa

Dengan permainan tebak gambar siswa kelas IV SDN Bunar 2 lebih mudah memahami materi pada pelajaran IPA pada materi sumber daya alam. Dengan permainan tebak gambar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN Bunar 2, sehingga siswa lebih aktif dalam pelajaran IPA tentang sumber daya alam dan hasil belajar lebih meningkat.

2. Bagi guru

Memberikan sebuah masukan bagi guru dalam menjawab suatu permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar khususnya mengenai permainan tebak gambar dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA tentang sumber daya alam. Dengan permainan tebak gambar memberikan sebuah pengalaman pembelajaran yang aktif serta dapat

Raden Ali Syahied, 2015

PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG SUMBER DAYA ALAM DI KELAS IV

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memanfaatkan segala sumber daya dan kreatifitas anak yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran

3. Bagi peneliti

Dapat menemukan sebuah alternatif model permainan aktif lainnya. Agar lebih antusias dalam penerapan pelaksanaan pembelajaran yang kreatif. Memberikan pengalaman pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif serta dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran IPA

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah atau sub masalah yang telah diajukan. Menurut Eddy Yusnandar (2011:15) menyatakan bahwa hipotesis “adalah jawaban sementara terhadap persoalan yang di ajukan oleh penelitian tindakan kelas (PTK), jawaban itu masih bersifat teoritik, dan dianggap benar sebelum terbukti salah benarnya (data empirik) yang di dapatkan di kelas dalam penelitian tindakan kelas”.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka hipotesis tindakan kelas adalah sebagai berikut:

“jika menerapkan permainan tebak gambar dalam pembelajaran IPA tentang sumber daya alam, maka keaktifan siswa kelas IV SD Negeri Bunar 2 dapat meningkat”

“jika menerapkan permainan tebak gambar dalam pembelajaran IPA tentang sumber daya alam, maka hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Bunar 2 dapat meningkat”