

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah kebutuhan hidup bagi setiap manusia. Pendidikan berhubungan dengan proses perbuatan guna memperoleh pengetahuan. Sejak lahir, manusia sudah mengalami pendidikan baik dalam keluarga dan lingkungan pergaulan. Secara formal, pendidikan diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal melalui pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan penyampaian informasi atau pengetahuan yang terjadi antara guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Setelah mengikuti pembelajaran, diharapkan akan terjadi perubahan perilaku pada diri siswa yang dinamakan hasil belajar.

Menurut Sudjana (2008: 22), “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dari definisi tersebut sudah jelas bahwa hasil belajar diperoleh dan dimiliki siswa dari pengalaman belajar siswa itu sendiri. Siswa akan memperoleh dan memiliki hasil belajar jika siswa mengalami dan ikut aktif dalam pemerolehan konsep-konsep yang ia pelajari.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di jenjang SD adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan ilmu pengetahuan yang didalamnya mempelajari segala sesuatu tentang alam semesta dengan segala isinya. Hal ini sejalan dengan definisi IPA yang dikemukakan oleh Iskandar (1996: 2) bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.” Selain itu, Sujana (2010: 118) mengemukakan bahwa

Ilmu pengetahuan alam (sains) merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi secara logis dan sistematis tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, seperti: pengamatan, penyelidikan, penyusunan hipotesis yang diikuti dengan pengujian gagasan.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengetahuan tentang alam diperoleh dan didapat dari hasil proses ilmiah yang di dalamnya terdapat kegiatan pengamatan dan penyelidikan secara langsung. IPA bukan hanya penguasaan konsep melainkan suatu proses atau cara untuk memperoleh pengetahuan konsep kealaman itu sendiri. Seperti yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD (2006: 484) berikut ini.

IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang bersifat fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai hakikat hasil belajar dan definisi IPA itu sendiri, maka pembelajaran IPA di SD harus dilaksanakan dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk diperoleh hasil belajar siswa yang bermakna. Sehubungan dengan hal itu, salah satu prinsip dalam pembelajaran IPA di SD adalah prinsip belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Melalui *learning by doing*, pengalaman yang diperoleh siswa selama pembelajaran dengan ikut aktif melakukan kegiatan-kegiatan mencari dan menemukan konsep-konsep yang dipelajari merupakan hasil belajar yang bermakna dan tidak akan mudah dilupakan oleh siswa.

Selain prinsip belajar sambil melakukan, dalam IPA terdapat prinsip belajar menemukan. Belajar menemukan akan membuat siswa senang karena mereka akan merasa bangga dengan penemuan mereka. Selain itu, belajar penemuan menjadikan pengetahuan yang diperoleh siswa lebih bermakna. Brunner (Dahar, 1996: 103) mengungkapkan beberapa kebaikan pengetahuan melalui belajar penemuan sebagai berikut.

Pengetahuan yang diperoleh dengan belajar penemuan menunjukkan beberapa kebaikan. Pertama, pengetahuan itu bertahan lama atau lama dapat diingat, atau lebih mudah diingat bila dibandingkan dengan pengetahuan yang dipelajari dengan cara-cara lain. Kedua, hasil belajar penemuan mempunyai efek transfer lebih baik daripada hasil belajar lainnya. Dengan lain perkataan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dijadikan milik kognitif seseorang

lebih mudah diterapkan pada situasi-situasi baru. Ketiga, secara menyeluruh belajar penemuan meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir secara bebas. Secara khusus belajar penemuan melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Dari apa yang diungkapkan Brunner di atas dapat disimpulkan bahwa melalui belajar penemuan hasil belajar akan jauh lebih baik daripada hasil belajar dengan cara yang lain. Untuk terlaksananya kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, guru harus bisa memotivasi siswa agar siswa mau terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kenyataannya tidak mudah untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran karena siswa sudah terbiasa hanya duduk mendengarkan apa yang disampaikan guru. Agar siswa termotivasi ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran, maka dibutuhkan kreativitas guru untuk mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menggembirakan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menggembirakan adalah melalui bermain.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan bagi orang dewasa maupun anak-anak. Pentingnya bermain bagi perkembangan kepribadian anak telah diakui secara universal. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan Daeng (Ismail, 2006: 5) bahwa ‘permainan atau bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak’. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak.

Selain itu, “Para Ahli Pendidikan Anak dalam risetnya menyatakan bahwa cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain dalam kegiatan belajar mengajarnya” (Ismail, 2006: 25). Dari hasil riset para ahli tersebut dapat diketahui bahwa cara belajar yang paling efektif adalah melalui permainan. Oleh karena itu, salah satu prinsip dalam pembelajaran IPA di SD adalah prinsip belajar sambil bermain. Pembelajaran IPA di SD hendaknya dilakukan melalui kegiatan bermain agar situasi pembelajaran menjadi menggembirakan. Dengan situasi pembelajaran yang menggembirakan maka siswa akan termotivasi untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti yang telah dijelaskan, permainan mampu memotivasi siswa agar ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, akan dilakukan pembelajaran IPA melalui kegiatan permainan pada materi sifat-sifat cahaya. Pembelajaran sifat-sifat cahaya biasanya dilakukan hanya dengan ceramah dan tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki dan membuktikan sendiri bagaimana sifat cahaya itu. Melalui permainan siswa diberi kesempatan melakukan percobaan untuk menyelidiki dan menemukan sendiri sifat cahaya.

Permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan jelajah cahaya. Dalam permainan jelajah cahaya, guru menyiapkan empat pos cahaya. Dimana di setiap pos cahaya, guru sudah menyiapkan alat dan petunjuk percobaan yang harus dilakukan oleh siswa bersama kelompoknya. Siswa bersama kelompoknya berkeliling dari pos cahaya yang satu ke pos cahaya yang lain, dimana di setiap pos cahaya siswa bersama kelompoknya harus melakukan satu percobaan untuk menyelidiki satu sifat cahaya. Setelah selesai melakukan percobaan di satu pos cahaya kemudian siswa bersama kelompoknya dapat melanjutkan penjelajahan ke pos cahaya berikutnya.

Permainan jelajah cahaya dimaksudkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Melalui permainan jelajah cahaya dapat tercipta situasi pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton sehingga siswa termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dicoba menggunakan permainan yang didalamnya terdapat percobaan untuk memfasilitasi siswa menjadi penemu yang nantinya akan menjadikan hasil belajar siswa lebih bermakna. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan permainan akan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam hal ini akan dilakukan penelitian dengan judul Pengaruh Permainan Jelajah Cahaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD pada Materi Sifat-Sifat Cahaya.

## **B. Rumusan Dan Batasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka masalah pokok dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh dari penggunaan permainan jelajah cahaya terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada materi sifat-sifat cahaya?”, secara rinci rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SD pada materi sifat-sifat cahaya yang mengikuti pembelajaran konvensional?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SD pada materi sifat-sifat cahaya yang mengikuti pembelajaran dengan permainan jelajah cahaya?
- c. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan siswa yang mengikuti pembelajaran melalui permainan jelajah cahaya?

### **2. Batasan Masalah**

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah mengenai metode pembelajaran yaitu pengaruh metode permainan jelajah cahaya terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada materi sifat-sifat cahaya.

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan jelajah cahaya terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada materi sifat-sifat cahaya. Secara rinci tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD pada materi sifat-sifat cahaya yang mengikuti pembelajaran konvensional
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD pada materi sifat-sifat cahaya yang mengikuti pembelajaran dengan permainan jelajah cahaya
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan siswa yang mengikuti pembelajaran melalui permainan jelajah cahaya.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru  
Bertambahnya wawasan tentang metode pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa
2. Bagi Siswa
  - a. Siswa dapat termotivasi karena terlibat aktif dalam pembelajaran
  - b. Meningkatkan keterampilan secara ilmiah dan mengkondisikan siswa sebagai penemu baru
3. Bagi Sekolah  
Memberikan kontribusi dan inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar
4. Bagi Peneliti  
Menambah wawasan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat berinovasi menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.

#### **E. Definisi Operasional**

1. Permainan jelajah cahaya merupakan suatu kegiatan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara berkelompok guna melakukan percobaan mengenai sifat-sifat cahaya dengan cara berkeliling dari pos ke pos dimana di setiap pos terdapat satu percobaan yang harus dilakukan oleh siswa untuk menyelidiki satu sifat cahaya.
2. “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. (Sudjana, 2008: 22)
3. Sifat-sifat cahaya yaitu:
  - a. Cahaya merambat lurus
  - b. Cahaya dapat dipantulkan
  - c. Cahaya dapat dibiaskan
  - d. Cahaya dapat diuraikan(Azmiyawati, 2008: 110-117)