

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang wajib dipenuhi dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga merupakan salah satu bentuk usaha yang mampu meningkatkan mutu dari sumber daya manusia pada saat ini. Pentingnya pendidikan telah memotivasi berbagai daya dan upaya serta perhatian masyarakat terhadap setiap perkembangan zaman.

Tujuan utama pendidikan adalah menciptakan interaksi antara pendidik sebagai tenaga ajar atau guru dengan peserta didik sebagai siswa. Dengan demikian guru sangat berperan penting dalam mendidik siswa di sekolah. Melalui proses pendidikan tersebut siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang akan berguna dan menentukan kualitas kehidupannya kelak sehingga mampu memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai alat, dan sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi, oleh sebab itu maka dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut.

Pendidikan juga diperlukan untuk mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Dengan adanya perkembangan tersebut seseorang dituntut untuk terlibat secara langsung. Sebagai seorang pendidik tentunya memiliki kewajiban untuk mempersiapkan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

generasi mendatang yang menguasai pengetahuan dan teknologi terkini. Salah satu yang harus dikuasai peserta didik yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Apa yang dikenal dalam Sains atau IPA merupakan hal yang tidak terpisahkan dari model penyelidikan. Mengetahui IPA tidak hanya sekedar mengetahui materi ke-IPA-an saja tetapi terkait pula dengan mengetahui bagaimana caranya untuk mengumpulkan fakta dan menghubungkan fakta-fakta untuk membuat suatu penafsiran atau kesimpulan, keterampilan proses IPA merupakan keterampilan sepanjang hayat yang dapat digunakan bukan saja untuk mempelajari berbagai ilmu tetapi juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>1</sup>

Kemampuan murid dalam menerima pembelajaran merupakan salah satu unsur untuk pencapaian keberhasilan yang maksimal dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pelaksana langsung lapangan mempunyai peranan sentral untuk menentukan keberhasilan pendidikan. Inti dari semua itu adalah terjadinya proses interaksi antara guru dengan murid dalam sebuah kegiatan yang dinamakan proses pembelajaran. Oleh karena itu mengajar merupakan suatu rangkaian kegiatan penyampaian bahan pelajaran kepada murid agar dapat menerima, menanggapi, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran tersebut.

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan IPA di sekolah banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Proses belajar dapat berjalan efektif jika komponen terkait

<sup>1</sup> Nono Sutarno, *Materi dan Pembelajaran IPA SD*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2008), hlm. 9.8

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

didalamnya saling mendukung dalam mencapai tujuan pelajaran salah satu komponen yang berpengaruh adalah penggunaan cara tepat dan efektif.

Kualitas pembelajaran mempunyai hubungan yang berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Artinya, semakin tinggi kualitas pembelajaran semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh. Hal tersebut tidaklah terlepas dari strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal.<sup>2</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah seorang guru mata pelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Belantik Kecamatan Siak diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran IPA, hasil belajar siswa masih rendah.

Berkaitan dengan hal di atas di kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) 06 Belantik Kecamatan Siak ditemui gejala-gejala sebagai berikut :

1. Dari 23 Orang siswa sebanyak 10 orang siswa ( 43,48%) nilai ulangnya belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 75.
2. Siswa terkesan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas, hal ini terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan hanya 12 orang (52,17%) yang menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
3. Sulitnya siswa mengingat materi yang disampaikan guru, terlihat ketika diadakan kuis di akhir pelajaran dari 23 orang hanya 15 orang (65,22%) siswa yang bisa menjawab pertanyaan.

<sup>2</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 2.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan gejala-gejala tersebut terlihat hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan jauh dari apa yang diharapkan. Melalui wawancara yang peneliti lakukan dengan guru yang bersangkutan, guru telah berupaya untuk memperbaiki hal tersebut di antaranya:

1. Guru menjelaskan kembali materi yang belum dipahami siswa dengan baik.
2. Guru telah memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terhadap materi yang diajarkan.
3. Guru mengulangi kembali materi yang kurang dipahami siswa setelah proses pembelajaran.
4. Guru telah memberikan latihan dalam proses pembelajaran.

Selain upaya di atas guru juga menerapkan strategi *jigsaw*, *group resume* dan strategi *everyone is a teacher here*, akan tetapi dengan upaya-upaya yang dilakukan guru tersebut, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran tersebut dengan menggunakan strategi *games grab the tail*.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, peneliti ingin melakukan perubahan dan perbaikan terutama dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk itu peneliti ingin menerapkan strategi *games grab the tail*. *Games grab the tail* adalah kelompok di mana siswa paling belakang (*tail*) harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Jika dapat menjawab maka kelompok mendapat skor, tetapi jika tidak dapat menjawab mendapat nilai minus. Di

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

akhir *games*, kelompok dengan skor terbanyak adalah pemenang. Selain itu *games* ini juga memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

- a. Ini merupakan permainan yang dapat menumbuhkan sikap sportif dan jujur.
- b. Hubungan antar siswa akan semakin erat.
- c. Dapat melatih keterampilan gerak kaki, tangan dan tubuh siswa.
- d. Permainan ini dapat menumbuhkan rasa saling peduli dan bekerja sama satu dengan lainnya.

Oleh karena itu, agar pembelajaran IPA terlaksana sesuai dengan yang diharapkan, maka pada kesempatan ini, penulis mengemukakan suatu pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif, yaitu *games grab the tail*. Dengan penerapan *games* ini, peneliti harapkan materi yang disampaikan oleh Guru dapat mudah dipahami oleh anak dan pembelajaran IPA akan banyak diminati oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan dan peningkatan terhadap hasil belajar IPA dengan judul : **Penerapan *Games Grab the Tail* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Belantik Kecamatan Siak.**

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian, maka perlu adanya batasan istilah :

1. *Games Grab the Tail* adalah permainan kelompok di mana siswa paling belakang (tail) harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Jika dapat menjawab maka kelompok mendapat skor, tetapi jika tidak dapat menjawab mendapat nilai minus. Di akhir *game*, kelompok dengan skor terbanyak adalah pemenang.
2. Strategi pembelajaran adalah suatu cara atau seperangkat cara atau teknik yang dilakukan dan ditempuh oleh seorang guru atau murid dalam melakukan upaya terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sikap.
3. Penerapan adalah proses, cara perbuatan/menerapkan metode latihan pada mata pelajaran yang terkait.
4. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pada penelitian ini hasil belajar yang dimaksud dilihat pada aspek pengetahuan yang berupa nilai, angka atau skor yang diperoleh melalui tes hasil belajar yang dilaksanakan pada tiap siklus. Tes hasil belajar adalah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada siswa dalam jangka waktu tertentu.<sup>3</sup>

<sup>3</sup>Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Tekhnik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008), hlm.33.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan strategi *Games Grab the Tail* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Belantik Kecamatan Siak?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V dapat ditingkatkan melalui penerapan *Games Grab the Tail* di Sekolah Dasar Negeri 06 Belantik Kecamatan Siak.

#### 2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, penerapan *Games Grab the Tail* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Belantik Kecamatan Siak.
- b. Bagi guru, penerapan *Games Grab the Tail* dapat memperbaiki hasil belajar siswa, sehingga guru dapat menggunakan permainan ini dan

akan lebih terinspirasi untuk berusaha menggunakan permainan-permainan lain dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

- c. Bagi sekolah, tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu masukan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).
- d. Bagi peneliti, hasil dari penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan sebagai suatu landasan dalam rangka menindaklanjuti penelitian dalam ruang lingkup yang lebih luas lagi.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

