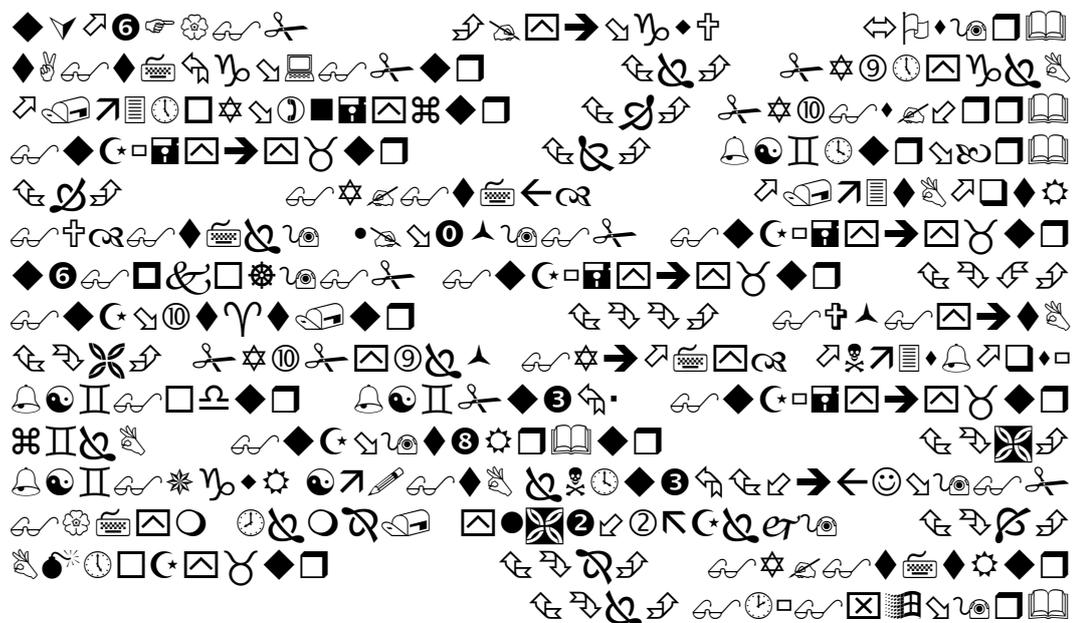


BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

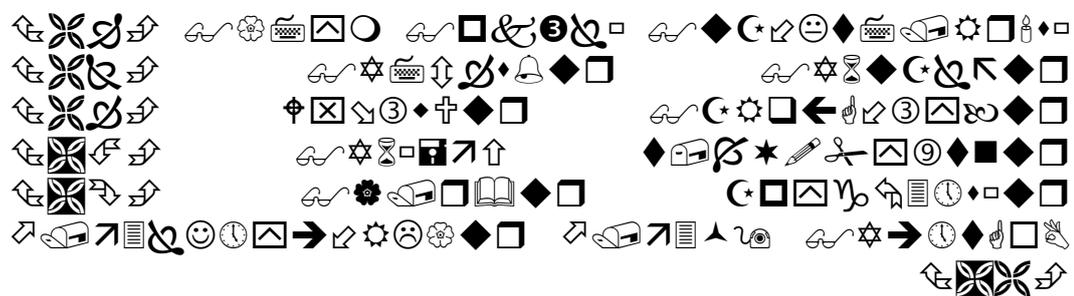
Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya penguasaan pengumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Al-Qur'an menjelaskan bahwa pada prinsipnya Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam, yang terdiri dari makhluk hidup, bumi, langit, gunung-gunung, tumbuhan dan air. Sebagaimana Allah berfirman dalam surat An-Naba' ayat 6-16, yaitu:



Artinya: *Bukankah kami telah menjadikan bumi itu sebagai hamparan, dan gunung-gunung sebagai pasak, dan kami jadikan kamu berpasang-*

pasangan, dan kami jadikan tidurmu untuk istirahat, dan kami jadikan malam sebagai pakaian, dan kami jadikan siang untuk mencari penghidupan, dan kami bina di atas kamu tujuh buah (langit) yang kokoh, dan kami jadikan pelita yang amat terang (matahari), dan kami turunkan dari awan air yang banyak tercurah, supaya kami tumbuhkan dengan air itu biji-bijian dan tumbuh-tumbuhan, dan kebun-kebun yang lebat, malam itu disebut sebagai pakaian karena malam itu gelap menutupi jagat sebagai pakaian menutupi tubuh manusia. (Q.S An-Naba' : 6-16).¹

Allah juga berfirman dalam QS. 'Abasa ayat 27-32, yaitu:



Artinya: lalu Kami tumbuhkan biji-bijian di bumi itu, anggur dan sayur-sayuran, zaitun dan kurma, kebun-kebun (yang) lebat, dan buah-buahan serta rumput-rumputan, untuk kesenanganmu dan untuk binatang-binatang ternakmu. (QS. 'Abasa : 27-32).²

Berdasarkan alasan di atas, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam harus dikuasai dengan baik oleh siswa. Karena IPA membantu siswa bagaimana mengenal dan mempelajari tentang alam. Selain itu, pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupannya sehari-hari. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.

¹ QS. An-Naba' : 6-16

² QS. 'Abasa : 27-32

2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara Ilmu Pengetahuan Alam, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan Ilmu Pengetahuan Alam sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.³

Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam harus dikuasai dengan baik oleh siswa. Untuk itu, pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah harus mampu meningkatkan hasil belajar. Idealnya Ilmu Pengetahuan Alam diajarkan di tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah mengembangkan kemampuan dalam mengajukan pertanyaan, mencari jawaban, memahami jawaban, menyempurnakan jawaban tentang “apa”, “mengapa”, dan “bagaimana”. Melalui kemampuan tersebut, diharapkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar (SD) dapat disajikan secara menarik, efektif dan efisien.

³ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009, hlm. 111

Ilmu Pengetahuan Alam telah diajarkan guru di Sekolah Dasar Negeri 05 Berumbung Baru Kecamatan Dayun Kabupaten Siak diantaranya dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan pemberian tugas. Namun hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Dari 14 orang siswa hanya 6 orang atau 42,85% yang nilai ulangnya di atas KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65.
2. Guru masih kurang melakukan pendekatan terhadap siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, hal ini terlihat siswa masih terkesan sulit untuk menjawab soal ulangan, yaitu terdapat 8 orang atau 57,14% tidak dapat menjawab soal dengan benar.
3. Siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sewaktu guru menguji ulang tentang materi pelajaran yang baru dijelaskan, siswa yang menjawab benar hanya 5 orang atau 35,71% siswa saja, sedangkan 9 orang atau 64,28% siswa tidak dapat menjawab dengan benar.
4. Dari 14 orang siswa hanya 6 orang atau 42,85% siswa yang dapat mengerjakan soal latihan dengan benar, sedangkan 8 orang atau 57,14% siswa tidak dapat menyelesaikan soal latihan dengan benar.

Berdasarkan gejala-gejala yang dikemukakan di atas dapat dianalisa bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih tergolong rendah. Guru telah berupaya untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya: guru menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, selalu memberikan tugas rumah, memberikan pujian bagi siswa yang menjawab pertanyaan guru dengan benar, seperti bagus, pintar, hebat dan cerdas. Namun upaya tersebut kurang berhasil, dan hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Dalam hal ini, peneliti perlu mengadakan tindakan perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Perbaikan proses pembelajaran ini, yaitu dengan mencoba menggunakan strategi permainan papan bujur sangkar. Strategi permainan papan bujur sangkar merupakan suatu permainan dimana siswa harus menjawab pertanyaan untuk melengkapi jalur lurus ke bawah atau kesamping pada permainan papan bujur sangkar. John Dabell menjelaskan bahwa permainan papan bujur sangkar mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

1. Untuk memperkaya kosakata dan mengembangkan pemahaman akan istilah-istilah ilmiah.
2. Untuk memperlancar dan membenarkan cara berpikir.
3. Untuk memperkuat hubungan antara konsep kunci dan gagasan, dan
4. Untuk mempertimbangkan sumber informasi apa yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan.⁴

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui Strategi Permainan Papan Bujur Sangkar di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 05 Berumbung Baru Kecamatan Dayun Kabupaten Siak”.

B. Definisi Istilah

1. Hasil Belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan

⁴John Dabell, *Aktivitas Permainan Dan Ide Praktis Belajar Sains*, Bandung: Erlangga, 2012, hlm. 232

puncak proses belajar.⁵ Sedangkan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai atau skor yang diperoleh setelah mengikuti tes.

2. Strategi permainan papan bujur sangkar adalah suatu permainan dimana siswa harus menjawab pertanyaan untuk melengkapi jalur lurus ke bawah atau kesamping pada permainan papan bujur sangkar.⁶ Strategi ini dimulai dari menjelaskan cara mainnya, membagi kelompok, menentukan juru bicara, meminta siswa memilih huruf dari papan bujur sangkar, membacakan pertanyaan yang mendampingi huruf tersebut, meminta siswa menjawab pertanyaan dengan mendiskusikan sampai membentuk satu garis horizontal atau vertikal dan dilakukan dalam tiga babak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang hendak dirumuskan dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui strategi permainan papan bujur sangkar di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 05 Berumbung Baru Kecamatan Dayun Kabupaten Siak dapat meningkat?.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 05 Berumbung

⁵Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006, hlm. 3

⁶ John Dabell, *Op.Cit*, hlm. 232

Baru Kecamatan Dayun Kabupaten Siak melalui strategi permainan papan bujur sangkar.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang akan diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

a. Bagi Siswa

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV Sekolah Dasar Negeri 05 Berumbung Baru Kecamatan Dayun Kabupaten Siak.
- 2) Memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas.

b. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya.
- 2) Memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang merupakan permasalahan selama ini.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan mutu tenaga pengajar khususnya pada guru Sekolah Dasar Negeri 05 Berumbung Baru Kecamatan Dayun Kabupaten Siak dari segi penggunaan strategi pembelajaran yang tepat.

d. Bagi peneliti

- 1) Untuk memenuhi persyaratan penyelesaian Sarjana Pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 2) Menambah wawasan penulis tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas.