

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam usaha meningkatkan pendidikan, pemerintah telah berusaha meningkatkan perbaikan sistem pendidikan, diantaranya kurikulum, perbaikan buku paket, penataran dan pelatihan guru-guru. Guru sebagai fasilitator dan motivator secara berkesinambungan harus mampu menciptakan kondisi yang dinamis, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang harus lebih mengacu kepada yang harus dipelajari dengan menggunakan strategi yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar.

Setiap manusia yang lahir di muka bumi ini telah di perintahkan oleh Allah SWT untuk dapat menuntut ilmu. Hal ini seperti yang pernah dilakukan oleh Nabi Musa sebagai mana yang tertuang dalam Firman Allah SWT dalam surat Al-Kahfi ayat 66:



Artinya: “Musa Berkata kepada ¹ Khidhr: "Bolehkah Aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang Telah diajarkan kepadamu?"

Ilmu merupakan sebuah bekal yang dapat menjadikan manusia untuk bisa memahami corak dan warna dari kehidupan yang telah di berikan. Untuk memperoleh ilmu maka seseorang wajib menjalani suatu proses yang di sebut dengan belajar. “Belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya”.¹

Belajar itu mempunyai tujuan untuk mendapatkan suatu pengetahuan, penanaman

¹Sardiman, A.M, *Interaksi dan l* 1 *jar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011, hal.20

konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap. Dari pernyataan diatas bahwa tujuan tersebut saling berkaitan antara satu sama lain. Di dalam belajar itu adanya beberapa komponen yang salah satu diantaranya adanya guru sebagai tenaga didik dan siswa sebagai peserta didik yang merupakan tuntutan adanya proses pola fikir dari otak.

Ilmu yang di dapatkan dari proses pembelajaran diolah dan di respon oleh otak dan akal sehingga manusia dapat berfikir dan menjadi tahu apa yang tidak diketahuinya. Pendidikan pada hakikatnya adalah ikhtiar manusia untuk membantu dan mengarahkan fitrah manusia supaya berkembang sampai kepada titik maksimal yang dapat di capai sesuai dengan tujuan yang di cita-citakan.²

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat.³ Pendidikan 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. Pendidikan itu tujuan utamanya 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, baik yang mengajar bidang studi yang bersangkutan (secara langsung) maupun yang tidak.

Tugas guru sangat kompleks, baik yang terikat oleh dinas maupun di luar dinas dalam bentuk pengabdian. Tugas guru berjalan dengan lancar apabila dia itu telah mempersiapkan dirinya terlebih dahulu sebelum memperhatikan keadaan dari siswanya. Paling tidak ada tiga hal yang patut menjadi perhatian guru dalam melaksanakan tugasnya, yaitu tahap sebelum mengajar, tahap pengajaran dan tahap setelah pengajaran. Fisik ataupun mental seorang guru

²M. Arifin, M. Ed, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama Di Lingkungan Sekolah dan Keluarga (Sebagai Pola Pengembangan Metodologi)*, Jakarta : N.V. "Bulan Bintang", 1976, hal.14

³Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hal 2

harus juga dipersiapkan. Kesehatan haruslah mantap dan mempunyai semangat yang kuat di dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswanya juga ikut semangat.

Guru yang fisiknya kurang sehat, maka tidak akan dapat mengajar secara maksimal, begitu juga dengan siswanya. Guru bukanlah sekedar orang berdiri di depan kelas menyampaikan materi pengetahuan tertentu akan tetapi adalah anggota masyarakat yang harus ikut kreatif dan berjiwa besar serta kreatif dalam mengarahkan perkembangan anak didik menjadi anggota masyarakat sebagai orang dewasa.

Proses pengajaran ditandai oleh adanya interaksi antara komponen – komponen pengajaran, sebab pengajaran merupakan suatu sistem yang saling keterkaitan, artinya suatu keseluruhan yang terdiri dari komponen – komponen yang berinteraksi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Adapun komponen – komponen tersebut meliputi:

1. Tujuan pendidikan dan pengajaran
2. Peserta didik atau siswa
3. Tenaga kependidikan khususnya guru
4. Perencanaan pengajaran sebagai suatu segmen kurikulum
5. Strategi pembelajaran
6. Media pengajaran
7. Evaluasi pengajaran⁴

Seorang guru selalu mengharapkan siswanya untuk mencapai aktivitas belajar yang baik. Pada saat memulai pembelajaran apapun, guruseorang perlu menjadikan siswa aktif semenjak awal. Belajar aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar

⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara, 2001, hal 77

stimulus dan respon anak didik di dalam suatu pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tersebut menjadi hal yang menyenangkan.

Salah satu keuntungan aktifitas belajar adalah tanggapan sesuatu dari yang dialami atau dikerjakan siswa lebih sempurna dan mudah direproduksi dan pengertian yang diperoleh siswa lebih jelas. Selain itu juga beberapa sifat tingkah laku tertentu dapat dipupuk misalnya: rajin, tekun, dan tahan uji, percaya pada diri sendiri, dan sebagainya.

Akan tetapi, untuk mencapai aktifitas belajar yang baik tentu tidaklah mudah, guru sebagai pendidik proses pembelajaran haruslah merancang strategi pembelajaran yang tepat dengan materi pelajaran yang bersumber dari kurikulum. Setiap sekolah tentunya menginginkan proses belajar siswa yang baik, itu semuanya bisa di tercapai bila didukung oleh aktivitas belajar yang tinggi. Agar siswa aktif, guru harus mengusahakan agar seluruh siswa berpartisipasi dengan aktif pula. Di dalam Q.s. At-Tin: 6 dijelaskan bahwa ada dampak positif dari kegiatan berupa partisipasi aktif.

Firman Allah SWT:



Artinya: *“Kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh, bagi mereka pahala yang tak terhingga”*. (Q.s. At-Tin: 6)

Banyak usaha yang telah dilakukan guru untuk meningkatkan aktifitas belajar siswanya, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diantaranya menerapkan beberapa metode dan strategi pembelajaran. Namun murid tersebut masih kurang aktif dan masih ada yang tidak tertarik atau bosan untuk mengikuti pelajaran terutama pada mata pelajaran IPS.

Adapun gejala-gejala tersebut adalah:

1. Guru memberi kesempatan bertanya, dari 16 siswa hanya 37.5 % atau 6 orang yang berinisiatif untuk bertanya, sedangkan yang lain sudah merasa telah memahami materi pelajaran
2. Ketika diberikan tugas hanya 7 orang atau 43,75% yang dapat aktif mengerjakannya sedangkan yang lain menunggu jawaban dari teman.
3. Terdapat 5 orang dari 16 siswa atau 31,25% yang berani mengambil keputusan tentang materi pelajaran sedangkan yang lain lebih banyak diam.
4. Jika di minta untuk membuat kesimpulan pelajaran, dari 16 orang siswa hanya 3 orang atau 32% yang membuat kesimpulan pelajaran, sedangkan yang lain memilih diam dan menutup buku pelajaran.

Dari gejala-gejala di atas, hal ini terjadi akibat kurangnya kemampuan guru itu terhadap penggunaan strategi pembelajaran, sehingga kurang menarik aktivitas siswa di dalam belajar. Untuk itu, salah satu cara mengatasi masalah yang di timbulkan oleh gejala-gejala itu adalah menggunakan permainan yang benar-benar memancing aktivitas siswa itu yaitu salah satunya adalah permainan “jelaskan kata itu”. Permainan “jelaskan kata itu” dapat menaikkan tingkat energi dalam kelas yang lemah. Permainan ini akan mendorong murid untuk saling aktif di dalam belajar dan akan meningkatkan aktivitas murid di dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

Tujuan permainan “jelaskan kata itu” menurut John Dabell adalah untuk memperlancar, memperkaya kosa kata, membenarkan cara berpikir, untuk mempertimbangkan sumber informasi apa yang akan di gunakan untuk menjawab pertanyaan, memperbaiki interaksi

antar siswa, dan untuk mengembangkan pemahaman akan istilah-istilah⁵. Pembelajaran permainan “jelaskan kata itu” memberikan peranan yang besar bagi siswa sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif dan mandiri. Oleh karena itu, untuk meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran IPS penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul. **“Penerapan Permainan “Jelaskan Kata Itu” untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V Sekolah Dasar Negeri 026 Simpang Kare Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”**.

B. Definisi Istilah

1. Permainan

Permainan atau main adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, atau sesuatu yang di mainkan.⁶

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah kegiatan dan kesibukan.⁷ Dalam hal ini siswa mendominasi aktivitas pembelajaran, dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

3. Permainan “Jelaskan kata itu”

Permainan “jelaskan kata itu” merupakan cara pemberian tugas kepada setiap siswa yang mana siswa di bagi menjadi beberapa kelompok kemudian dari setiap kelompok di minta salah seorang untuk membelakangi gambar, kemudian teman yang lain mendeskripsikan gambar yang di perlihatkan oleh guru yang ada di depan kemudian teman

⁵Dabell John, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Sains*, Bandung: Erlangga, 2012, hal.242

⁶<http://kamusbahasaIndonesia.org/permainan>

⁷ Surayin, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Bandung: CV Yrama Widya, 2001, hal. 9

yang membelakangi tadi akan menjawab gambar yang di deskripsikan oleh temannya tersebut, kalau yang menebak tadi bisa menjawab dengan benar maka akan bergantian dengan teman yang lain, tapi kalau menjawab salah maka akan di lempar ke kelompok lain.

C. Pembatasan Masalah

Sebagaimana yang telah di paparkan di latar belakang masalah, maka masalah yang terjadi kajian pokok penelitian ini adalah: Penerapan Permainan “Jelaskan Kata Itu” Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS pokok bahasan “jasa dan peran tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan” di Kelas V SDN 026 Simpang Kare Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan permainan “jelaskan kata itu” pada pelajaran IPS kelas V di SDN 026 Desa Padang Mutung Simpang Kare.

E. Tujuan dan Manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan aktivitas Belajar siswadengan menggunakan permainan “jelaskan kata itu” pada pelajaran IPS Kelas V SDN 026 simpang kare desa Padang mutung.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian diatas maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

a. Bagi Siswa

- 1) Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 026 desa padang mutung.
- 2) Memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas.
- 3) Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

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.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan dan sumber data bagi guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.
- 4) Sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan nantinya pada siswa kelas V SDN 026 Desa Padang Mutung.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran proses pembelajaran.

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 pengetahuan penulis terutama dalam bidang perbaikan pembelajaran.
- 3) Sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas.
- 4) Dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan tentang penerapan strategi peraga peran melalui penelitian tindakan kelas.