

# BAB I

## PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Proses dalam hal ini, merupakan urutan kegiatan yang berlangsung secara berkesinambungan, bertahap, bergilir, berkeseimbangan terpadu yang secara keseluruhan mewarnai dan memberikan karakteristik terhadap belajar mengajar.<sup>1</sup>

Dalam belajar mengajar seorang guru menyampaikan ilmu kepada siswa, sebagai mana dikatakan dalam Al-Quran bahwa manusia diperintah Allah untuk belajar dan mengajar, Allah melarang untuk menyembunyikan ilmu tersebut dan seruan Allah untuk mencari ilmu seperti yang terdapat firman Allah dalam Al-Quran Surat Ali-imran ayat 187:

Artinya : *Dan (ingatlah), ketika Allah mengambil janji dari orang-orang yang Telah diberi Kitab (yaitu): "Hendaklah kamu menerangkan isi Kitab itu kepada manusia, dan jangan kamu menyembunyikannya," lalu mereka melemparkan janji itu ke belakang punggung mereka dan mereka menukarnya dengan harga yang sedikit. Amatlah buruknya tukaran yang mereka terima.*<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), hlm. 4-6

<sup>2</sup> OS, *Surat Ali-Imran*: 187

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.<sup>3</sup>

Agar proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam berjalan dengan baik di kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seorang guru kelas berjalan dengan lancar dan hasilnya optimal. Tidak ada seorangpun guru yang tidak mengharapkan demikian, karena setiap individu guru masih mempunyai nurani yang peka terhadap anak didiknya. Tidak ada guru yang menginginkan kondisi pembelajaran yang kacau dengan hasil belajar yang jelek, sehingga setiap guru pasti akan mempersiapkan strategi pembelajaran yang matang dan tepat.<sup>4</sup>

Untuk mencapai tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam itu, tentunya memerlukan pemahaman yang mendalam dan wawasan yang luas, khususnya bagi guru. Guru harus mampu untuk menciptakan proses pembelajaran sebaik mungkin dan dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran baik dalam menggunakan strategi, metode, pendekatan, permainan ataupun teknik agar

---

<sup>3</sup> Dimyati dan Mujiono, *Belajar dan Proses Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 3

<sup>4</sup> Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia, 2004), hlm. 5-6

pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan, dapat melibatkan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itulah sebagai seorang guru yang baik, hendaklah selalu berusaha untuk dapat melaksanakan pembelajaran semaksimal mungkin, sehingga diharapkan dapat menjadikan siswa yang berkualitas dari segi apapun.

Berdasarkan hasil rapor siswa dan wawancara peneliti dengan IbuNitaEfrianti, S.Pd guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VB Sekolah Dasar Negeri 001 Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar, siswa kelas VB tersebut berjumlah 36 orang siswa, peneliti menemukan beberapa gejala rendahnya hasil belajar siswa dalam belajar. Gejala tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dari 36 orang siswa hanya 17 (47.22%) yang memperoleh nilai diatas KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65, sedangkan yang lain masih tergolong belum tuntas.
2. Siswa masih kesulitan untuk menjawab soal yang diberikan, hal ini terlihat ketika diberikan tes formatif hanya 13 orang siswa (36.11%) yang dapat menjawab soal dengan benar.
3. Dari 36 orang siswa hanya 16 orang (44.44%) yang mengerjakan tugas yang diberikan guru, sedangkan yang lainnya tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, baik pekerjaan kelas maupun pekerjaan rumah.

Adapun usaha yang telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pengetahuan alam, diantaranya dengan menerapkan berbagai metode, seperti metode kerja kelompok, metode pemberian

tugas, dan metode demonstrasi. Memberikan pelajaran tambahan di akhir proses belajar mengajar. Menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa, seperti memberikan pertanyaan diawal pelajaran. Namun, hasil belajar siswa belum dapat tercapai secara maksimal.

Mengingat pentingnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, maka guru perlu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan beberapa usaha perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan bersemangat untuk mengerjakan soal-soal yaitu dengan permainan tunjukkan padaku.

Permainan adalah salah satu yang dapat dijadikan sebagai alternatif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah permainan Tunjukkan Padaku. Bermain bagi siswa sekolah dasar mengandung aspek kegembiraan, kelegaan kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan. Permainan manusia sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas, melatih pribadi untuk siap melewati persaingan, siap menerima kemenangan sekaligus siap menerima kekalahan, dan aktualisasi diri. oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan. Melalui bermain, seorang belajar banyak tentang kehidupan baik itu belajar kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan menyadari arti akan eksistensi dirinya.

Jadi permainan tunjukkan padaku dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh siswa untuk meningkatkan perhatian dalam belajar upaya mendapatkan hasil belajar yang tuntas. Pada permainan ini bertujuan untuk memperkaya kosa kata dan mengembangkan pemahaman akan

istilah-istilah ilmiah serta siswa didorong berfikir untuk mempertimbangkan sumber informasi apa yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Permainan Tunjukkan Padaku Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar”**.

## B. Definisi Istilah

1. Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar.<sup>6</sup>Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kompetensi dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dalam bentuk angka-angka atau skor dari hasil tes setelah proses pembelajaran.
2. Permainan tunjukkan padaku adalah suatu permainan setiap siswa menjawab berbagai pertanyaan sampai hanya tersisa satu orang menjadi juaranya.<sup>7</sup>Guru mempersiapkan daftar pertanyaan berdasarkan materi pelajaran sebelumnya kemudian guru membagikan setiap siswa kertas putih, semua siswa berdiri dan menuliskan jawaban pada kertas putih dan mengangkatnya saat guru berkata “tunjukkan”, guru melanjutkan permainan hingga hanya tersisa satu orang yang berdiri sebagai pemenang.

---

<sup>5</sup> John Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Sains*, (Jakarta: Erlangga, 2002), hlm. 236

<sup>6</sup> Kunandar, *Guru Profesional*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,2008), hlm. 251.

<sup>7</sup> John Dabell, *Op.Cit*, hlm. 236

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang hendak dirumuskan dalam penelitian ini adalah: “Apakah penerapan permainan tunjukkan padaku dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar?”

### **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 V Sekolah Dasar Negeri 001 Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar melalui permainan Tunjukkan Padaku.

#### **2. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

a. Bagi siswa:

- 1) Untuk meningkatkan belajar siswa karena pembelajaran yang disertai permainan akan terasa menyenangkan.
- 2) Memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

b. Bagi guru:

- 1) Menambah alternatif dalam mengajarkan konsep ketika pembelajaran dikelas.

- 2) Menambah wawasan dan kemampuan guru untuk menerapkan permainan tunjukkan padaku dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- c. Bagi sekolah:
  - 1) Dapat dijadikan bahan rujukan untuk perbaikan mengajar guru melalui kegiatan supervisi kepala sekolah.
  - 2) Sebagai sarana penunjang pencapaian ketuntasan kurikulum.
  - 3) Sebagai sarana perkembangan sekolah menuju peningkatan mutu pelajaran.