

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan alat yang ampuh untuk menjadikan setiap peserta didik dapat duduk sama rendahnya dan berdiri sama tingginya. Melalui pendidikan dapat dihilangkan rasa perbedaan kelas dan kasta, karena di mata hukum setiap warga negara adalah sama dan harus memperoleh perlakuan yang sama. Pendidikan juga dapat menjadikan wahana baik bagi negara untuk membangun sumber daya manusia yang diperlukan bagi setiap peserta didik untuk dapat mengembangkan diri sesuai dengan potensi yang dimiliki.¹

Di Indonesia pendidikan yang ideal itu sebenarnya sudah ada dibenak seorang guru karena guru memiliki beberapa kompetensi. Kompetensi pertama yaitu pedagogik yang meliputi penguasaan karakter peserta didik, menguasai teori belajar, mengembangkan kurikulum, menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, memfasilitasi potensi peserta didik, mengevaluasi, berkomunikasi secara efektif dan santun. Sedangkan kompetensi yang kedua profesionalisme yang meliputi menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar, mengembangkan materi pembelajaran, memanfaatkan teknologi, dan menguasai materi.²

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan. Yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan

¹Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 1*, Bandung: Grasindo, hlm. 1

²Kusmiati, Pendidikan yang Ideal, <http://atigeulis.blogspot.com>, Diakses: 29 Maret 2014, Pukul 13.06 WIB

tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan-perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”³

Dalam Islam, belajar merupakan suatu kewajiban bagi seorang muslim, baik laki-laki maupun perempuan. Sebagaimana hadits di bawah ini:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

Artinya : “Mencari ilmu itu adalah wajib bagi setiap muslim laki-laki maupun muslim perempuan”. (HR. Ibnu Abdil Barr)

Menuntut ilmu tidak hanya terbatas pada hal-hal ke akhiratan saja tetapi juga tentang keduniaan. Jelaslah kunci utama keberhasilan dan kebahagiaan, baik di dunia maupun di akhirat adalah ilmu. Rasulullah saw. pernah bersabda:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya: “Barangsiapa menghendaki kehidupan dunia maka dengan ilmu, dan barang siapa yang menghendaki kehidupan akhirat maka dengan ilmu, dan barangsiapa yang menghendaki keduanya (kehidupan dunia dan akhirat) maka dengan ilmu.”

Untuk memperoleh pengetahuan, perlu ada usaha. Oleh karena itu, Rasulullah saw. pernah meminta umat Islam agar menuntut ilmu walaupun ke negeri Cina.⁴ Sebagaimana Sabda Rasulullah SAW:

أَطْلُبُوا الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

Artinya: “Tuntutlah ilmu mulai dari buaian sampai liang lahat.”

³Daryanto , *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, Jakarta: AV Publisher, 2009, hlm. 2

⁴Dhaif dan Maudhu, Carilah Ilmu Walau Ke Negeri Cina, <http://maftuh2002.wordpress.com>. Diakses : 17 agustus 2014, pukul 16.45 WIB

Untuk kehidupan dunia kita memerlukan ilmu yang dapat menopang kehidupan dunia, untuk persiapan di akhirat. Kita juga memerlukan ilmu yang sekiranya dapat membekali kehidupan akhirat. Dengan demikian, kebahagiaan di dunia dan di akhirat sebagai tujuan hidup insya Allah akan tercapai.

Pada hakikatnya setiap anak dilahirkan dengan bakat untuk menjadi ilmuan. Ia dilahirkan dengan membawa suatu keajaiban yaitu dorongan rasa ingin tahu tentang apa yang ia lihat, dengar dan rasakan di lingkungan sekitarnya. Dukungan dari orang dewasa akan memicu rasa ingin tahunya, sehingga dapat membuat mereka tertarik untuk selalu menyelidiki fenomena alam yang terjadi di sekelilingnya.⁵

Kemudian mata pelajaran IPA adalah salah satu pelajaran pokok di Sekolah Dasar yang mempunyai tujuan diantaranya agar peserta didik memiliki kemampuan untuk selalu aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera.⁶

Mengajar adalah penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Guru dan siswa harus memainkan peran serta ada hubungna dalam sosial.⁷ Dalam proses belajar mengajar, guru hanya menerapkan metode-metode lama, seperti ceramah, tanya jawab, dan resitasi

⁵Rahman, *Metode Pengembangan Kognitif Anak*, Pekanbaru: 2013, hlm. 98

⁶Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012, hlm. 136

⁷J.j. Hasibuan dan Moedjono, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1999. hlm. 3

(penugasan). Metode-metode inilah yang selalu diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar dan tidak ada variasi dengan metode lain, akhirnya siswa menjadi bosan dan tidak bersemangat saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini disebabkan karena metode yang diatas hanya berpusat kepada guru (*teacher center*) bukan berpusat pada siswa (*student center*) sehingga guru menjadi aktif dan siswa menjadi pasif. Prilaku negatif didalam kelas contoh umumnya adalah tidak menyelesaikan tugas, mengganggu proses belajar siswa lain, dan tidak memperhatikan pelajaran. Mengganggu kelas adalah prilaku yang tidak terkendali yang aktif, sedangkan tidak memperhatikan dan tidak menyelesaikan tugas adalah prilaku yang tidak terkendali yang pasif.⁸

Salah satu keuntungan keaktifan belajar adalah tanggapan sesuatu dari yang dialami atau dikerjakan siswa lebih sempurna dan mudah direproduksi dan pengertian yang diperoleh siswa lebih jelas. Selain itu, beberapa sifat watak tertentu dapat dipupuk misalnya: rajin, tekun, dan tahan uji, percaya pada diri sendiri, perasaan social, dan sebagainya. Seorang guru selalu mengharapkan siswanya untuk mencapai keaktifan belajar yang baik. Untuk mencapai keaktifan belajar yang baik tentu tidaklah mudah, guru sebagai pendidik proses pembelajaran harus merancang strategi pembelajaran yang tepat dengan materi pembelajaran yang bersumber dari kurikulum. Setiap sekolah tentunya menginginkan hasil belajar IPA yang optimal, semuanya bisa tercapai bila didukung oleh keaktifan belajar yang tinggi.

⁸Pat Hollingsworth dan Gina lewis, *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan Dikelas*, Jakarta: PT indeks, 2008, hlm. 17

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Pekanbaru, terlihat bahwa aktifitas belajar siswa masih tergolong rendah, hal ini dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Dari 36 orang siswa hanya 8 orang siswa atau 22,22% yang berinisiatif untuk bertanya, sedangkan yang lain merasa sudah mengerti materi.
2. 52,7% atau 19 orang siswa kurang aktif dalam proses belajar, hal ini terlihat dari aktifitas siswa yang tidak memperhatikan guru yang menyampaikan materi pembelajaran.
3. Jika diberikan pertanyaan, hanya 36,11% atau 13 Orang siswa yang menjawab pertanyaan guru.

Guru sudah melakukan upaya untuk dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa seperti, guru menerangkan sambil berjalan menghampiri siswa yang tidak memperhatikan guru, guru mengajukan pertanyaan pada siswa yang tidak memperhatikan guru. Namun upaya tersebut kurang berhasil, hanya beberapa siswa yang mulai aktif belajar dalam pembelajaran IPA. Oleh sebab itu peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan kelas sebagai upaya dalam melakukan perbaikan dalam mata pelajaran sains dengan judul “Penggunaan Teknik Permainan Kategori untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Pekanbaru”.

B. Penegasan Istilah

1. Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang di dalamnya para pebelajar mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menentang. Ini merupakan teknik yang

sangat memotivasi terutama untuk konten yang membosankan dan repetitive. Permainan sering kali mengharuskan para pelajar untuk menggunakan keterampilan menyelesaikan masalah, kemampuan untuk menghasilkan solusi.⁹

2. Aktivitas adalah Kegiatan, kesibukan, keaktifan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan tiap bagian dalam perusahaan.¹⁰
3. Teknik Permainan Kategori adalah sebuah permainan kata. Pada permainan kata ini, setiap pemain memikirkan kata-kata yang dimulai dengan huruf tertentu dan termasuk ke dalam kategori tertentu.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya yaitu: Apakah penggunaan permainan *kategori* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 15 pekanbaru?

D. Tujuan dan Manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui permainan kategori pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

⁹Sharon E. Smaldino, Deboran L.Lowther dan James D.Russelt, *Instructional Technology and Media For Learnin*, Jakarta: Fajar Interpretama Offset, 2011, Hlm. 39

¹⁰Nurkholit Hazim, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Superbaru*, Surabaya: Terbit Terang, 2013, Hlm. 27

a) Bagi siswa

- 1) Memberikan pengalaman kepada siswa dalam proses belajar mengajar disekolah.
- 2) Meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- 3) Diharapkan pembelajaran dengan menggunakan permainan ini dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak dan membuat anak menjadi focus.
- 4) Mempermudah siswa dalam memahami dan mendalami materi yang diberikan guru.

b) Bagi guru

- 1) Melalui Penelitian tindakan kelas Guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan sumber data bagi guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.
- 3) Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan di luar sekolah
- 4) Guru dapat lebih cepat mengetahui kesulitan belajar siswa.

c) Bagi sekolah

- 1) Sekolah akan berkembang pesat
- 2) Memberi sumbangan sebagai peningkatan proses pembelajaran, sehingga prestasi siswa meningkat dan kualitas sekolah semakin baik.

d) Bagi peneliti

- 1) Untuk memenuhi syarat penyelesaian Sarjana pendidikan S1 Jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 2) Menambah dan meningkatkan ilmu pengetahuan penulis dalam penulisan karya ilmiah.