

# **BAB I.**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sarana untuk mencapai manusia yang berkualitas. Kualitas pendidikan pada saat ini merupakan suatu masalah yang paling menonjol dalam setiap pembaharuan sistem pendidikan nasional. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus mengikuti perkembangan masyarakat yang sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Perkembangan ilmu dan teknologi dewasa ini, memberikan dampak yang sangat luas disegala aspek kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan termasuk didalamnya perkembangan metode pembelajaran, khususnya di Sekolah Dasar (SD) yang terus diarahkan pada peningkatan hasil belajar siswa.

Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah. Peningkatan kualitas pendidikan salah satunya dapat dicapai melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik. Dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal sesuai dengan kompetensi yang tercantum dalam kurikulum.

Dari beberapa hasil penelitian, faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah kemampuan dasar siswa, selain itu faktor lain yang juga dapat mempengaruhi adalah stimulasi guru terhadap siswa. Dengan menggunakan metode mengajar yang sesuai dan memiliki keterkaitan yang kuat dengan pengalaman belajar siswa, maka hasil belajar yang diperoleh

siswa dalam setiap proses pembelajaran akan lebih baik. Proses kegiatan belajar mengajar yang didasarkan pada pembentukan kemampuan siswa akan lebih baik jika dalam proses belajar mengajar menggunakan metode – metode pembelajaran yang bervariasi.

Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, diharapkan para guru selalu menggunakan beberapa metode dan model pembelajaran yang bervariasi. Pemilihan berbagai macam metode pembelajaran tentu harus dipertimbangkan sebelum digunakan. Dalam memilih metode pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat dan pemanfaatan komponen secara maksimal akan menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Dalam proses pembelajaran saat ini masih sering ditemukan adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kegiatan belajar yang hanya bersifat satu arah antara guru dengan siswa, sehingga hasil yang dicapai siswa dalam setiap proses pembelajaran belum maksimal, karena siswa hanya mampu menghafal fakta, konsep, prinsip dan teori. Dominasi guru dalam setiap proses pembelajaran menyebabkan kecenderungan siswa lebih bersifat pasif, sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang mereka butuhkan.

Demikian pula pembelajaran IPA, masih banyak guru yang mengajarkan IPA secara konvensional. IPA merupakan mata pelajaran yang

berkaitan dengan lingkungan alam sekitar, dimana siswa akan lebih sering berhubungan dengan lingkungan tersebut. Proses belajar mengajar IPA akan mendapatkan hasil yang lebih baik, apabila dalam setiap proses belajar mengajar selalu menggunakan media yang kongkrit.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk memulai tuntutan lulusan yang kompetitif dengan menyelaraskan kegiatan belajar mengajar dengan nuansa kurikulum berbasis kompetensi yang melibatkan siswa secara aktif dalam membangun gagasan / pengetahuan oleh masing – masing individu.

Hasil belajar IPA dapat ditingkatkan dan akan menghasilkan lulusan yang lebih kompetitif apabila pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien yang ditunjang dengan tersedianya sarana dan prasarana pendukung serta kecakapan guru dalam mengelola kelas. Selain itu kemampuan guru dalam mengkaitkan pelajaran dengan pengetahuan awal siswa yang diperoleh diluar sekolah, akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pembelajaran IPA menurut Kurikulum Tingkat Satua Pendidikan (KTSP), menekankan pada tiga aspek yaitu penguasaan konsep, keterampilan pengetahuan alam dan sikap ilmiah. Oleh karena itu pembelajaran IPA diarahkan untuk meraih ketiga aspek tersebut. Ketiga aspek tersebut akan memberikan kesan yang bermakna terhadap siswa.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, kondisi pembelajaran IPA di SD Negeri 02 Macanan belum memuaskan. Hal ini dimungkinkan karena penyajian materi menggunakan strategi pembelajaran yang kurang menarik, pembelajarannya masih konvensional, yaitu transfer pengetahuan dari guru

kepada siswa sehingga tidak membangkitkan motivasi dan kreatifitas. Siswa sangat pasif dan sangat tergantung pada guru, kurangnya inovasi guru saat proses pembelajaran dapat menyebabkan hambatan kemajuan belajar siswa dan nilai kognitifnya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas V SD Negeri 02 Macanan, Kecamatan Kebakkramat, siswa yang tuntas belajar pada pokok bahasan tersebut adalah 5 orang dari 18 siswa keseluruhan. Dengan demikian siswa yang tuntas belajar adalah 27,8 %, sedangkan yang tidak tuntas adalah 72,2 %. Siswa dikatakan tuntas belajar secara individu apabila telah mendapatkan nilai  $> 65$ . Dengan demikian dikatakan tuntas belajar apabila diperoleh 75 % dari jumlah seluruh siswa telah mendapatkan nilai  $> 65$ .

Dari hasil observasi ditemukan satu permasalahan pokok yang harus diselesaikan pada penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi pokok sistem pencernaan makanan. Pada pembelajaran ini siswa diharuskan banyak menghafalkan nama organ sistem pencernaan makanan dengan fungsi dari masing- masing organ secara runtut, sehingga siswa merasa kesulitan dalam menghafalkannya. Luasnya pokok bahasan yang harus dipelajari, menyebabkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi ini sangat rendah. Salah satu strategi yang penulis pilih untuk mengatasi permasalahan yang ada yaitu dengan menggunakan media kartu puzzle sebagai salah satu media yang menarik untuk belajar.

Metode puzzle merupakan metode pembelajaran kolaborasi antara permainan jigsaw puzzle dengan metode PAIKEM

([www.scribd.com/doc/34264492](http://www.scribd.com/doc/34264492) koran pendidikan). Melalui metode puzzle diharapkan siswa mendapatkan pengalaman secara langsung, membuktikan konsep secara menyenangkan, menguatkan hafalan, dan belajar bekerja sama dengan teman. Dengan metode puzzle siswa berpikir merangkaikan kepingan gambar tak beraturan sehingga membentuk konsep yang saling bertautan.

Penggunaan media kartu puzzle yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat meningkatkan semangat, motivasi dan aktifitas belajarnya, sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat.

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, penggunaan media puzzle pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi belajar. Pada pelajaran IPA yang materinya sangat luas dan banyak hafalan akan sangat mudah jika kita menyampaikannya dengan berbagai metode yang menyenangkan salah satunya dengan kartu puzzle. Beberapa hasil penelitian yang menggunakan media puzzle yang telah dilaksanakan oleh Mufti Atik Hapsari : 2009 dengan judul Pembelajaran Sistem Pernafasan Dengan Permainan Puzzle Dan Word Square Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Petarukan

Dari hasil penelitian diatas penggunaan media kartu puzzle dapat memberikan hasil belajar yang memuaskan, terutama pada pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Penggunaan media puzzle ini lebih menekankan kerja sama antar siswa. Kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari

siswa-siswa yang bekerja sama dalam satu perencanaan kegiatan belajar mengajar. Setiap anggota kelompok diharapkan dapat saling bekerja sama secara sportif satu sama lain dan bertanggung jawab baik kepada dirinya sendiri maupun pada anggota dalam satu kelompok (Lie, 2004:24)

Salah satu teknik dalam pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan menggunakan media kartu puzzle yang dapat mengurangi rasa bosan pada siswa, karena dengan memberikan kartu puzzle yang semula acak akan memancing siswa untuk melakukan pembenaran. Konflik di dalam kelas inilah yang memang diharapkan oleh peneliti untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media kartu puzzle ini dikemas dalam bentuk permainan, sehingga akan tercipta suasana belajar menjadi kompetitif diantara siswa. Setiap siswa akan berusaha lebih cepat dalam menata ulang kartu bergambar yang acak menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam permasalahan ini gambar yang terbentuk merupakan gambar dari sistim pencernaan makanan. Pada pembelajaran ini memberikan tantangan dengan tidak memberikan beberapa gambar kunci untuk kelengkapan susunan gambar tersebut, sehingga suasana konflik yang diciptakan akan terasa hidup.

Peneliti beranggapan bahwa dengan media kartu puzzle, siswa akan merasa senang karena siswa belajar sambil bermain, berdiskusi dan berkompetisi. Diharapkan dengan penggunaan media kartu puzzle siswa akan lebih aktif dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, perlu dilakukan penelitian terkait dengan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Makanan dengan Penerapan Media Kartu Puzzle Pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Macanan Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011*”.

## **B. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini perlu pembatasan masalah sehingga yang diteliti lebih jelas dan kesalahanpun dapat dihindari. Dalam penelitian ini penulis membatasi pokok-pokok terpenting dari penelitian tindakan kelas ini.

1. Penggunaan metode pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle pada pokok bahasan sistem pencernaan makanan
2. Hasil belajar IPA sebagai indikator pengukuran pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan.
3. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan media kartu puzzle.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

*Apakah dengan penerapan media kartu puzzle dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA pokok bahasan sistem pencernaan makanan.*

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

Untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas V SD Negeri 02 Macanan Kecamatan Kebakkramat pada mata pelajaran IPA pokok bahasan sistem pencernaan makanan melalui penerapan media kartu puzzle.

#### **E. Manfaat Penelitian**

a. Bagi Siswa :

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA
- 2) Dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa pada pelajaran IPA
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal pemahaman konsep dan ketrampilan siswa
- 4) Dapat memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa;
- 2) Mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Lembaga / Sekolah

- 1) Dapat digunakan untuk meningkatkan mutu para pendidik dan peserta didik
- 2) Menjadikannya sebagai eksperimen pengembangan kurikulum dalam mengembangkan inovasi, metode, dan strategi pembelajaran.