

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang bertanggungjawab atas pendidikan siswa. Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan yang wajib ditempuh sebagai dasar awal dalam proses peningkatan mutu pendidikan dalam rangka meningkatkan manusia Indonesia seutuhnya yang memiliki daya saing untuk menghadapi tantangan global. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Pendidikan Dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum Sekolah Dasar yang harus disampaikan oleh guru kepada peserta didik agar dapat meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara dan melestarikan lingkungan alam. IPA merupakan mata pelajaran yang memiliki ciri khas dengan lingkungan karena sumber yang dipelajari tidak lepas dari alam. Pendidikan IPA bertujuan untuk mengembangkan keterampilan intelektual dan menemukan keadaan alam secara nyata. Keterampilan alam merupakan keterampilan untuk melakukan sesuatu yang berhubungan

dengan kehidupan alam. Sedangkan keterampilan intelektual merupakan keterampilan berfikir, kecekatan, dan kecepatan dalam menghadapi suatu permasalahan sosial di masyarakat. Jean Puget (Agus Rachman 2004:1.19) “bahwa belajar tentang lingkungan dan dalam lingkungan mempunyai daya tarik tersendiri bagi seorang anak, makin banyak seorang anak melihat dan mendengar semakin ingin ia melihat dan mendengar”.

Ilmu Pengetahuan Alam menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat membantu peserta didik untuk menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman untuk melihat kenyataan alam yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui mata pelajaran IPA, peserta didik diarahkan untuk memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan erat dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Pengajaran IPA mengandung fakta, data, konsep, lambang, dan relasi dengan konsep yang lain, sehingga peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA yang masih kurang optimal menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa rendah. Hasil belajar yang rendah tersebut didorong dari kemampuan siswa yang di bawah rata-rata, dan keaktifan dalam kegiatan belajar mengajar yang kurang melibatkan siswa. Dari kenyataan di atas menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar dalam

pembelajaran IPA yang dilaksanakan oleh guru masih kurang optimal, salah satu tugas guru mengoptimalkan dalam pembelajaran IPA yaitu dengan merumuskan suatu tindakan dalam penyampaian materi pembelajaran yang dapat dipahami dengan mudah dan menyenangkan yang diikuti dengan pemanfaatan metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada mata pelajaran IPA nilai ketuntasan minimal siswa yang ditetapkan oleh sekolah sebagai acuan dan tolak ukur keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara kognitif adalah 65. Dilihat dari data nilai yang terdapat di dalam daftar nilai kelas IV pada mata pelajaran IPA di peroleh data sebagai berikut: Bahwa dari jumlah siswa kelas IV berjumlah 24 siswa hasil nilai tugas menunjukkan sebanyak 13 siswa diantaranya belum mencampai nilai ketuntasan minimal atau sekitar 54,16% dan 11 siswa lainnya mencapai nilai ketuntasan minimal atau sekitar 45,83%.

Untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPA, maka guru harus dapat mengembangkan metode pembelajan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Suyono, dkk ( 2011:19 ) metode pembelajaran adalah “seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah- langkah kegiatan pembelajaran serta cara penilaian yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar mengajar”. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru juga harus dapat mengembangkan alternatif penyelesaian masalah dengan pendekatan bervariasi dengan pendekatan

pembelajaran aktif. Dengan pendekatan pembelajaran aktif apa yang dipelajari oleh siswa akan berguna bagi kehidupan siswa, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dalam menerapkan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran aktif tersebut, yakni dengan menerapkan permainan tebak kata. Permainan tebak kata adalah permainan belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Permainan ini dilakukan dengan cara siswa menjodohkan kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang tepat.

Berdasarkan uraian di atas, dimana dalam pelaksanaan proses pembelajaran di SDN 02 Kaliwuluh dilihat dari daftar nilai menunjukkan adanya hasil belajar siswa masih dibawah rata-rata, sehingga penulis berkeinginan melakukan suatu perbaikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul : “Penerapan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Kaliwuluh Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/ 2012”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini, adalah :

1. Siswa terlalu lambat dalam mendemonstrasikan permainan tebak kata.
2. Siswa kesulitan dalam menebak jawaban dari kartu yang dibacakan temannya.
3. Siswa tidak cermat dan ingin cepat- cepat menyelesaikan tugas dan hasilnya kurang baik.
4. Siswa bekerja sambil bermain tidak berkonsentrasi terhadap pembelajaran, sehingga tidak serius dalam pelaksanaan pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari timbulnya kemungkinan dalam penafsiran judul dan pembahasan serta permasalahannya, maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu sebagai berikut :

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru SDN 02 Kaliwuluh Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar.

### **2. Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPA dan permainan tebak kata.

#### **D. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan menerapkan permainan tebak kata dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA pada siswa kelas IV SDN 02 Kaliwuluh?
2. Apakah dengan menerapkan permainan tebak kata dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN 02 Kaliwuluh?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui peningkatan keaktifan belajar IPA melalui permainan tebak kata pada siswa kelas IV SDN 02 Kaliwuluh.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui permainan tebak kata pada siswa kelas IV SDN 02 Kaliwuluh.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a). Memberikan sumbangan pemikiran kepada pendidik dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi di sekolah dalam pembelajaran IPA.
  - b). Sebagai acuan pembelajaran aktif dan inovatif.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi guru

- a) Sebagai masukan guru dalam menjawab suatu permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar khususnya mengenai permainan tebak kata dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA.
- b) Dengan permainan tebak kata memberikan pengalaman pembelajaran yang aktif serta dapat memanfaatkan segala sumber daya dan kreatifitas anak dalam pelaksanaan pembelajaran.

### b. Bagi siswa

- 1) Dengan permainan tebak kata diharapkan siswa kelas IV SDN 02 Kaliwuluh lebih mudah memahami materi pada pelajaran IPA pada materi bagian- bagian tumbuhan dan fungsinya.
- 2) Dengan permainan tebak kata dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 02 Kaliwuluh, sehingga siswa lebih aktif dalam pelajaran IPA dan hasil belajar lebih meningkat.

### c. Bagi peneliti selanjutnya

- 1) Dapat menemukan alternatif model permainan aktif lainnya.
- 2) Lebih antusias dalam penerapan pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Memberikan pengalaman pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif serta dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.