

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah dasar. Mata pelajaran IPA juga merupakan gabungan ilmu-ilmu sains yang terintegrasi atau terpadu sehingga memiliki cakupan materi yang sangat luas.

Adapun tujuan dari mata pelajaran IPA SD/MI adalah supaya peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; (4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; (5) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; (6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; dan (7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs. (Undang-Undang Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006)

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Akan tetapi banyak siswa kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran IPA karena begitu luasnya ruang lingkup mata pelajaran IPA.

Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam suatu pembelajaran adalah adanya strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dikerjakan oleh guru dan siswa demi

tercapainya tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang tidak tepat akan menjadi penghalang kelancaran proses belajar mengajar. Oleh karena itu seorang pendidik harus mampu memperbanyak wawasan tentang strategi pembelajaran aktif.

Fakta membuktikan di SD Negeri Bedoro 2 Sambung Macan Sragen diperoleh data bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah artinya masih banyak yang nilainya belum tuntas sesuai dengan KKM. Ini dikarenakan strategi pembelajaran yang di gunakan oleh guru selama ini masih konvensional. Sehingga kegiatan pembelajaran kurang begitu melibatkan siswa secara aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ini berdampak pada psikologis siswa yang cenderung siswa bosan untuk mempelajari mata pelajaran IPA.

Gambaran permasalahan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di SD Negeri Bedoro 2 Sambung Macan Sragen perlu adanya perbaikan guna meningkatkan keaktifan siswa yang akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang penulis tawarkan untuk memberikan bantuan pemecahan masalah hasil belajar siswa tersebut adalah dengan menerapkan penggunaan strategi pembelajaran bermain jawaban.

Kelebihan dari strategi pembelajaran bermain jawaban antara lain: (1) Melibatkan siswa dalam sebuah permainan dari awal sampai akhir. Dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban

yang benar.; (2) Permainan ini juga bisa digunakan untuk pre-test maupun post test, di samping tentunya untuk mengajarkan materi baru.; (3) Menimbulkan keberanian pada diri siswa untuk mengemukakan pendapat dan ide-idenya.

Dengan melihat kelebihan strategi pembelajaran diatas maka mendorong penulis mengangkat masalah tersebut menjadi skripsi dengan judul : penerapan strategi pembelajaran bermain jawaban sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Bedoro 2 Sambungmacan Sragen.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah di atas, maka ruang lingkup masalah penelitian dibatasi pada penerapan starategi pembelajaran bermain jawaban untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD Negeri Bedoro 2 Sambung Macan Sragen.

Agar peneliti ini lebih terarah perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri Bedoro 2 Sambung Macan Sragen.

2. Obyek Penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah penerapan starategi pembelajaran bermain jawaban untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan akan diteliti sebagai berikut :

“Apakah dengan menerapkan strategi pembelajaran bermain jawaban dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di SD Negeri Bedoro 2 Sambung Macan Sragen? ”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

“Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Bedoro 2 Sambung Macan Sragen mata pelajaran IPA dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain jawaban.”

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Bermanfaat sebagai kontribusi teori dalam pembelajaran IPA serta sebagai kerangka kerja yang bermanfaat bagi peningkatan kemampuan dan ketrampilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran IPA melalui strategi pembelajaran bermain jawaban.
- b. Bagi guru, memberikan masukan agar dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPA dengan strategi pembelajaran bermain jawaban.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman siswa serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru dan pada akhirnya peningkatan kualitas sekolah.