

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat dan sangat penting bagi manusia. Sebab pendidikan sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya peran guru dan siswa, serta penerapan strategi, media dan metode pembelajaran. Guru harus mempertimbangkan hal yang berkenaan dengan masalah kemampuan anak di dalam melakukan aktivitas belajar, dan kegiatan pembelajaran yang menarik agar anak termotivasi. Hal ini dianggap penting sebab tanpa motivasi kegiatan pembelajaran sulit untuk berhasil. Media pembelajaran merupakan cara mengajar yang tepat dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Tujuan yang ingin dicapai oleh guru diantaranya menciptakan suasana aktif di dalam kelas akan berdampak baik bagi siswa, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rendahnya aktivitas belajar IPA pada siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri Surakarta dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: 1) Adanya pembelajaran yang terpusat pada guru, dimana guru menerangkan materi pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru;

2) Siswa menganggap pelajaran IPA mudah dipahami dan tidak memerlukan pemikiran yang mendalam, sehingga siswa cenderung meremehkan; 3) Dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga siswa merasa bosan dan malas dalam mengikuti pembelajaran; 4) media pembelajaran kurang menarik, dimana guru hanya memakai papan tulis saja sehingga siswa difungsikan untuk melihat dan mendengarkan ceramah guru saja.

Media ular tangga merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran *Numbered Head Together*. Media ular tangga ini dapat digunakan oleh para guru sebagai upaya melaksanakan pembelajaran dengan baik dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas serta masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri Surakarta terlihat dari nilai mata pelajaran IPA yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum ( KKM ) yaitu 75, dari 28 siswa hanya beberapa siswa saja yang nilainya mencapai KKM. Guru perlu meningkatkan aktivitas dan mengembangkan model pembelajaran yang menarik. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MENGGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA DENGAN STRATEGI

*NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) SISWA KELAS VB MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012/2013*".

#### **B. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah, efektif, dan efisien maka perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri Surakarta
- 2) Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan media ular tangga dengan strategi *Numbered Head Together* (NHT)
- 3) Parameter dalam penelitian ini adalah meningkatnya aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri Surakarta

#### **C. Perumusan Masalah**

Sesuai latar belakang penelitian, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Apakah dengan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas IPA kelas VB di MIN Surakarta ?
- 2) Bagaimana cara mengaplikasikan media ular tangga dengan strategi *Numbered Head Together* yang efektif sehingga hasil belajar IPA kelas VB siswa dapat meningkat?

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

- 1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VB dalam mata pelajaran IPA
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB dalam mata pelajaran IPA

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dipakai :

- a. Untuk mengetahui secara nyata peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan media ular tangga. Sebagai acuan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di dalam kelas

### 2. Manfaat Praktis

#### a) Bagi Siswa

- 1) Dengan diterapkannya media ular tangga , hasil belajar siswa meningkat
- 2) Lebih mudah memahami IPA
- 3) Semangat dan senang belajar IPA

#### b) Bagi Guru

- 1) Dengan diterapkannya media ular tangga dapat meningkatkan motivasi guru untuk selalu berupaya menemukan dan menggali metode pembelajaran yang efektif
- 2) Meningkatkan gairah guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan khususnya dalam pembelajaran IPA.
- 3) Dengan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan kreativitas guru untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas.
- 4) Memberikan pengalaman pembelajaran IPA yang efektif dan memotivasi siswa untuk aktif bekerjasama dalam kelompok.

c) Bagi Sekolah

- 1) Dapat memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran IPA.
- 2) Meningkatkan prestasi sekolah dengan meningkatnya prestasi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Aktivitas**

Menurut Sriyono aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Aktivitas adalah keikutsertaan atau kegiatan secara aktif dalam pembelajaran. Aktivitas siswa dalam penelitian ini meliputi penggunaan pertanyaan kepada guru ataupun kepada siswa lain, menanggapi jawaban dari kelompok lain, mengembangkan pendapat sendiri, diskusi merupakan aktivitas yang lain dengan kegiatan pembelajaran.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melaksanakan kegiatan belajar dan merupakan penilaian terhadap siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

## **3. Pengertian IPA**

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti "saya tahu". Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti "pengetahuan".

Dalam kamus H.W Fowler dalam Abu Ahmadi dan Supatmo (2004:1) IPA didefinisikan sebagai: "pengetahuan yang sistematis dan disusun dengan menghubungkan gejala-gejala alam yang bersifat kebendaan dan didasarkan pada hasil pengamatan dan induksi". IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah bidang keilmuan yang memahami dan mempelajari alam raya secara sistematis (KBBI 2001). IPA adalah merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman langsung melalui serangkaian proses ilmiah yang meliputi penemuan, penelitian, penyusunan dan pengujian gagasan.

## **4. Media**

Kata media berasal dari bahasa latin dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan

dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, diharapkan hasil siswa belajar dapat ditingkatkan setelah menggunakan media. Briggs (Arsyad 2002:6) berpendapat bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.

#### **5. Ular Tangga**

Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain

#### **6. Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)**

*Numbered Head Together* (NHT) atau Kepala Bernomor oleh (SPENCER KAGAN, 1992). NHT adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahan, buat kelompok heterogen dan tiap siswa memiliki nomor tertentu, berikan persoalan materi bahan belajar (untuk tiap kelompok sama tapi untuk tiap siswa tidak sama sesuai dengan nomor siswa, tiap siswa dengan nomor sama mendapat tugas yang sama) kemudian bekerja kelompok, presentasi kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai dengan tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas.