

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Pelajaran IPA di SD memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan siswa SD. Siswa diharapkan dapat mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut dalam kehidupan sehari-harinya.

IPA adalah pelajaran yang penting karena ilmunya dapat diterapkan secara langsung dalam masyarakat. Menurut Sрни M. Iskandar (1997: 16) beberapa alasan pentingnya mata pelajaran IPA yaitu, IPA berguna bagi kehidupan atau pekerjaan anak dikemudian hari, bagian kebudayaan bangsa, melatih anak berpikir kritis, dan mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi dapat membentuk pribadi anak secara keseluruhan.

Pendidikan IPA seharusnya dilaksanakan dengan baik dalam proses pembelajaran di sekolah mengingat pentingnya pelajaran tersebut seperti yang telah diungkapkan di atas. Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai, yang terungkap dalam hasil belajar IPA. Namun dalam kenyataannya, masih ada sekolah-sekolah yang memiliki hasil belajar IPA yang rendah karena belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan.

Kenyataan tersebut didasarkan pada hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2012 di SD Negeri Panembahan Yogyakarta pada

siswa kelas 2B. Hasil belajar IPA yang didapatkan masih rendah, hal ini ditunjukkan pada nilai UAS semester gasal yang sebagian siswanya masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Batas nilai KKM IPA yang telah ditentukan adalah 6,5. Namun siswa yang belum tuntas hasil belajarnya adalah sebanyak 16 siswa dari 27 siswa. Ke-16 siswa tersebut masih memiliki nilai hasil belajar IPA dibawah 6,5.

Dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa rendahnya hasil belajar IPA disebabkan karena beberapa faktor yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran IPA diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, antusias siswa dalam belajar IPA rendah, kondisi lingkungan yang kurang mendukung siswa dalam belajar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran IPA berlangsung adalah ceramah dan penugasan.. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran IPA berlangsung secara monoton atau kurang bervariasi. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton akan membuat siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang disampaikan.

Sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan dari guru saat pembelajaran berlangsung. Ada yang bermain dan berbicara dengan teman, beraktivitas sendiri, dan kurang konsentrasi dengan penjelasan guru.

Selain itu, lingkungan baik dari lingkungan keluarga ataupun masyarakat juga memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran. Bagi beberapa anak yang memiliki masalah di lingkungan keluarga maupun masyarakat terlihat bahwa hasil belajar IPA mereka jauh berada di bawah nilai KKM.

Selama proses pembelajaran IPA berlangsung, sumber belajar yang digunakan adalah buku pelajaran IPA saja. Belum ada media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga kegiatan siswa hanya menulis, membaca, dan mendengarkan ceramah dari guru.

Beberapa faktor di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih berjalan secara konvensional. Faktor guru, siswa, dan sumber belajar di atas yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih dilakukan secara konvensional. Materi pelajaran IPA disampaikan dengan metode ceramah. Peran siswa dalam pembelajaran hanyalah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Sumber belajar yang digunakan oleh guru hanyalah buku pelajaran IPA.

Pembelajaran konvensional yang dilakukan secara terus-menerus pada siswa kelas 2B ternyata menimbulkan masalah yang menyebabkan hasil belajar IPA tidak tercapai dengan baik. Masalah yang timbul adalah siswa merasa kesulitan dalam menerima materi pelajaran IPA yang dilakukan dengan metode ceramah oleh guru. Siswa tidak dapat mengerti dan memahami konsep-konsep IPA yang disampaikan dengan metode ceramah. Siswa sulit untuk membayangkan materi pelajaran IPA yang disampaikan dengan metode ceramah saja. Kesulitan dalam belajar tersebut membuat

siswa tidak dapat mengerjakan soal-soal tes yang diberikan guru sehingga hasil belajar yang didapat rendah.

Kesulitan yang dialami oleh siswa kelas 2B dalam mempelajari IPA menimbulkan dampak rendahnya motivasi belajar selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi bosan dan kurang tertarik dalam belajar IPA. Sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Mereka ada yang bermain sendiri dan bercanda dengan teman sebangkunya. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas tidak dapat berjalan dengan baik.

Dari uraian masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA yang telah berlangsung kurang berjalan dengan baik. Masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran di atas merupakan suatu kendala yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Masalah-masalah tersebut yang menyebabkan hasil belajar IPA yang dicapai rendah atau masih dibawah KKM.

Permasalahan tersebut perlu segera diatasi. Salah satu caranya adalah memperbaiki rencana pembelajaran yaitu dengan memberikan tindakan berupa permainan sains. Permainan sains adalah permainan yang bermedia sains (Tina Dahlan, 2010: 6). Siswa dapat belajar dengan bermain menggunakan permainan sains. Siswa dapat merencanakan, merancang, mengkonstruksi, melakukan eksperimen, dan merevisi gagasan mereka melalui permainan sains.

Permainan sains digunakan dalam memperbaiki pembelajaran karena di dalamnya terdapat kegiatan bermain yang menarik bagi siswa. Siswa dapat belajar IPA melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Pemilihan permainan sains ini didasarkan pada karakteristik siswa yang menyukai kegiatan bermain dalam kehidupannya.

Pada tingkatan sekolah dasar, secara umum karakteristik siswa dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas 1–3, sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas 4–6. Menurut teori perkembangan Piaget, siswa kelas rendah masih berada pada tahap berpikir pra-operasional, sedangkan pada siswa kelas tinggi sudah berada pada tahap operasional konkret.

Siswa yang masih berada pada tahap pra-operasional dalam kehidupannya masih sangat membutuhkan kegiatan bermain. Untuk kelas rendah, seharusnya pembelajaran dilaksanakan dengan metode bermain. Begitu pula dalam pembelajaran IPA, siswa dapat dikenalkan dengan materi pelajaran dengan kegiatan bermain. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan bermain akan membuat siswa lebih tertarik dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang memiliki esensi tertentu. Suatu kegiatan dapat disebut bermain apabila memenuhi esensinya. Esensi bermain yang paling penting pada anak usia sekolah adalah *pleasure* atau kesenangan. Bermain dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik. Bermain dapat menimbulkan emosi-emosi yang positif, yaitu ceria, semangat, dll. Bermain

bersifat fleksibel, yaitu kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain. Bermain lebih menekankan proses dibandingkan hasil.

Melihat esensi bermain yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, maka pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk kegiatan bermain. Siswa diberikan media yang berbentuk permainan sains untuk mempelajari materi IPA. Dengan belajar menggunakan permainan sains diharapkan siswa dapat mempelajari IPA dengan mudah dan memiliki hasil belajar IPA yang baik, yaitu yang mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada permasalahan yang perlu dikaji untuk dicarikan solusi permasalahannya. Permasalahannya dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPA siswa kelas 2B SD Negeri Panembahan Yogyakarta masih rendah atau nilai rata-rata kelas masih berada dibawah KKM.
2. Kurang tepatnya pemilihan metode pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran IPA berlangsung.
3. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPA.
4. Kurangnya sumber belajar yang digunakan selama pembelajaran.
5. Lingkungan keluarga ataupun masyarakat yang kurang mendukung siswa dalam belajar di sekolah.

C. Batasan Masalah

Rendahnya hasil belajar IPA perlu segera ditangani, yaitu dengan memperbaiki pembelajaran melalui permainan sains. Pemilihan permainan sains dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran IPA sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Penelitian ini dibatasi pada meningkatkan hasil belajar IPA materi energi dan perubahannya melalui permainan sains pada siswa kelas 2B SD Negeri Panembahan Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penggunaan permainan sains untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi energi dan perubahannya pada siswa kelas 2B SD N Panembahan Yogyakarta?
2. Bagaimanakah hasil belajar IPA materi energi dan perubahannya dengan permainan sains pada siswa kelas 2B SD N Panembahan Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara meningkatkan hasil belajar IPA materi energi dan perubahannya dengan permainan sains pada siswa kelas 2B SD N Panembahan Yogyakarta.
2. Mengetahui hasil belajar IPA materi energi dan perubahannya dengan permainan sains pada siswa kelas 2B SD N Panembahan Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat dijadikan acuan bagi pengajar IPA pada umumnya dan khususnya berkaitan dengan meningkatkan hasil belajar IPA menggunakan permainan sains.

2. Secara praktis

- a. Bagi guru, memperoleh pengalaman dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media permainan sains. Guru dapat menciptakan pembelajaran IPA yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga materi pelajaran IPA dapat tersampaikan dengan baik
- b. Bagi siswa, dapat bermain sekaligus belajar IPA dalam proses pembelajaran, dengan bermain siswa menjadi lebih tertarik dan senang untuk belajar IPA.
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan baru mengenai cara belajar menggunakan media permainan sains untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.