

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Peran tersebut dapat dilihat dari bagaimana pendidikan dapat dijadikan sebagai upaya mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Muhibinsyah (2003:10) Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses dengan melakukan cara-cara tertentu sehingga seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan pendapat tersebut pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia. Tujuan pendidikan berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasarkan pada pancasila dan undang-undang dasar 1945. Undang-undang mengamanatkan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, Majid (2011:2). Upaya yang dilakukan secara keseluruhan dalam proses pendidikan di sekolah yaitu dengan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam pencapaian tujuan pendidikan, hal ini karena pembelajaran merupakan bagian proses yang dialami langsung oleh siswa. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut Hamalik (2014:80) dengan adanya tujuan pendidikan dapat mengarahkan kegiatan guru dan murid dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dan mengarahkan pencapaian hasil belajar yang diinginkan.

Upaya yang digunakan dalam meningkatkan tujuan pembelajaran tidak lepas dari peran seorang guru. Setiap metode, teknik, taktik, dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Hamalik (2014:123) guru mempunyai peran dan tanggung jawab yang sangat besar dalam pendidikan. Peran guru meliputi sebagai pengajar, pembimbing, pemimpin, ilmuwan, dan pemberi fasilitas belajar. Berdasarkan pendapat tersebut peran guru sesungguhnya sangatlah luas. Sedangkan tanggung jawab seorang guru adalah dengan menuntun siswa agar belajar dengan rasa senang. Usaha yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah dengan cara merencanakan pembelajaran sedemikian rupa, agar siswa dapat belajar dengan aktif dan belajar dengan rasa senang.

Seorang guru dalam merancang dan melakukan kegiatan pembelajaran harus berpedoman pada kurikulum. Menurut UU No. 20 tahun 2003 dalam Sagala (2011:233) kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Khusus bagi guru sekolah dasar harus mampu menguasai dan mengajar berbagai mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum yang digunakan saat ini, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam KTSP yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang berhubungan dengan pengetahuan tentang alam semesta dan segala isinya. Ilmu pengetahuan alam atau sains sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Hal tersebut karena tolak ukur

kemajuan bangsa dimasa yang akan datang sangat dipengaruhi oleh tingkat kemampuan sumberdaya manusia dalam bidang sains dan teknologi.

Pembelajaran IPA di SD hendaknya dapat membuka kesempatan siswa untuk memupuk rasa ingin tahu secara alamiah. Hal ini akan membantu mengingat dan mengembangkan kemampuan bertanya, mencari jawaban berdasarkan logika serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Menurut Samatowa (2009:6) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam diajarkan di sekolah dengan tujuan agar siswa mengerti dan memahami proses dan gejala-gejala yang terjadi di alam semesta. Sedangkan fokus pengajaran IPA di SD ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan siswa terhadap dunia dimana siswa hidup. Hal terpenting dalam pembelajaran IPA adalah bagaimana menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Upaya mencapai tujuan pembelajaran IPA di SD tidak lepas dari bagaimana profesionalisme guru dalam mendesain pembelajaran dengan metode yang bervariasi dan inovatif dengan menjadikan siswa sebagai subjek belajar. Hal tersebut karena siswa adalah salah satu penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Menurut Hamalik (2014:170) siswa adalah suatu organisme yang hidup, yang didalam dirinya terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja. Sehingga kegiatan pembelajaran yang baik yaitu dengan memberikan kesempatan siswa untuk aktif, sehingga kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa dikatakan belajar dengan aktif jika pembelajaran dapat melibatkan siswa secara langsung dan siswa mendominasi dalam proses pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, saat ini metode pembelajaran yang digunakan guru di jenjang SD masih banyak yang kurang melibatkan aktivitas siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil wawancara dan observasi di SD Negeri Bancaran 3 Bangkalan pada tanggal 06 Januari 2016. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran masih didominasi oleh guru, siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan guru. Guru kurang memperhatikan perbedaan, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPA hal tersebut karena guru lebih terfokus terhadap siswa yang terlihat paham atau mampu menjawab dan yang mengajukan pertanyaan, tanpa memperhatikan apakah siswa lain memahami materi yang disampaikan. Siswa cenderung menghafal materi tersebut daripada memahaminya. Serta pembelajaran yang telah dilakukan belum bisa mengidentifikasi adanya keberhasilan dalam ketercapainya pembelajaran, ketidak ketercapaian tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada saat ujian akhir semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 dari keseluruhan siswa kelas 3 di SD Negeri Bancaran 3 siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 14 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 34 siswa. KKM pada pelajaran IPA sebesar 70.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah metode *active learning*. *Active learning* adalah suatu upaya menciptakan segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi sesama siswa maupun

siswa dengan guru dalam proses pembelajaran tersebut, Machmudah dan Rosyidi (2008:64). Interaksi yang tidak hanya searah antara siswa dan siswa namun dapat terjalin secara keseluruhan dan guru tidak lagi sebagai pentransfer ilmu melainkan sebagai pengarah kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa selama proses pembelajaran tidak hanya duduk mendengarkan tetapi bisa aktif dengan mengajukan pertanyaan, mencari, mengomentari, bahkan menjelaskan pendapat yang diketahui dan dipahami. Berdasarkan tujuan dari metode *active learning* adalah menjadikan agar siswa tetap tertuju pada proses pembelajaran (Silberment, 2014: 62)

Metode *active learning* memiliki berbagai tipe atau bentuk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tipe yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *active learning* Tipe *Quiz Team*. *Quiz team* adalah suatu pembelajaran yang membantu siswa mendapatkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap secara aktif, Silberment (2014:19). *Quiz Team* melatih siswa untuk belajar secara bersama sehingga meningkatkan kemampuan tanggung jawab siswa terhadap apa yang telah dipelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. *Quiz Team* ini merupakan salah satu pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Melvin L Silberment dimana siswa dibagi ke dalam tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban dan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatan. Melalui pertandingan akademis ini tercipta kompetisi antara kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi dan meningkatkan kerja sama agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Apabila dalam proses pembelajaran IPA menggunakan metode

belajar yang tepat maka proses belajar yang dilakukan dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2014), menyatakan bahwa motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas VIII pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan penggunaan metode *active learning* tipe *Quiz team* berpengaruh positif dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah. Perbedaan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka dilaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Metode *Active Learning* Tipe *Quiz Team* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA di SD Negeri Bancaran 3 Bangkalan.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan diteliti adalah “Bagaimana pengaruh metode *active learning* tipe *quiz team* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas 3 di SD Negeri Bancaran 3 Bangkalan”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan dalam penelitian ini adalah “Mengetahui bagaimana pengaruh metode *active learning* tipe *quiz team* terhadap terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas 3 di SD Negeri Bancaran 3 Bangkalan”

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan terhadap penyelesaian masalah-masalah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari IPA sehingga dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar mereka juga dapat meningkat.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pendidikan dan sebagai masukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

1.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang sudah dijabarkan oleh peneliti, dapat diajukan rumusan hipotesis sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan metode *active learning* tipe *quiz team* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas 3 di SD Negeri Bancaran 3 Bangkalan.

Ha: Ada pengaruh yang signifikan metode *active learning* tipe *quiz team* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas 3 di SD Negeri Bancaran 3 Bangkalan.

