

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang terhadap orang lain agar orang lain memiliki pengetahuan dan ketrampilan. Dalam proses pendidikan selalu terjadi perubahan tingkah laku, bukan saja hanya perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, tetapi lebih dari itu, perubahan yang diharapkan meliputi seluruh aspek-aspek pendidikan, seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Peningkatan mutu pendidikan dirasakan sebagai suatu kebutuhan bangsa yang ingin maju. Dengan keyakinan bahwa pendidikan yang bermutu dapat menunjang pembangunan disegala bidang. Oleh karena itu, pendidikan perlu mendapat perhatian yang besar agar kita dapat mengejar ketinggalan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang mutlak kita perlukan untuk mempercepat pembangunan dewasa ini. Karena itu pendidikan yang bermutu perlu mendapat perhatian serius dari pemerintah. Guru memegang peranan strategis terutama dalam upaya membentuk watak bangsa melalui pengembangan kepribadian dan nilai-nilai yang diinginkan.

Dari dimensi tersebut, peranan guru sulit digantikan oleh yang lain. Dipandang dari dimensi tetap dominan sekalipun teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berkembang amat cepat. Hal ini

disebabkan karena ada dimensi-dimensi proses pendidikan, atau lebih khusus lagi proses pembelajaran, yang diperankan oleh guru yang tidak dapat digantikan oleh teknologi.

Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA sering menjadi masalah tersendiri bagi para guru karena terdapat banyak faktor baik internal maupun eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Guru menerapkan prinsip-prinsip motivasi belajar siswa dalam desain pembelajaran, yaitu ketika memilih strategi dan metode pembelajaran. Pemilihan strategi dan metode tertentu ini akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam mempunyai peranan yang sangat esensial untuk ilmu lain, utamanya sains dan teknologi. Sehingga ilmu pengetahuan alam menjadi sangat penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, para siswa dituntut untuk untuk menguasai ilmu pengetahuan alam. Bidang studi ilmu pengetahuan alam berfungsi untuk mengembangkan logika berfikir siswa dalam meningkatkan pemahaman atau memecahkan masalah-masalah logis baik yang terkait dengan materi secara langsung ataupun bidang studi lain yang mengandung unsur logika. Lebih jauh dari itu IPA juga harus mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan para siswa pada saat mereka bermain, jajan di warung, belanja ke pasar dan lain-lain.

Problematika pembelajaran IPA (SAINS) di kelas VI MI Manba'ul Ulum Japanan, Kemlagi, Mojokerto timbul akibat kurangnya penggunaan alat

peraga IPA (SAINS), ini disebabkan terbatasnya sarana alat peraga IPA (SAINS). Terbatasnya alat peraga IPA (SAINS) tidak bisa dijadikan alasan untuk mengajarkan anak didik tidak menggunakan alat peraga IPA (SAINS). Kita bisa mensiasati dengan membuat alat peraga sederhana. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan tuntutan orang tua yang ingin anaknya berprestasi. Selain itu pengaruh dari sekolah-sekolah lain yang lebih maju. Misalnya : MI Unggulan atau MI Favorit.

Sebagai guru kelas VI menanggapi tuntutan orang tua tersebut dengan memberikan dorongan atau respon untuk mengajarkan IPA (SAINS) kepada anak-anak sebagaimana mestinya layaknya pelajaran IPA (SAINS) di MI Inti atau MI Favorit. Berbagai macam strategi yang dilakukan guna untuk memenuhi keinginan orang tua dengan mengajarkan IPA (SAINS) pada anak didik dengan menggunakan metode tepat dengan prinsip *Learning trough play, playing with learn, dan learning is fun*.

Pemberian pengalaman belajar dengan cara melibatkan siswa aktif melakukan percobaan, demonstrasi, permainan akan sangat bermakna bagi para siswa. Teori belajar mengatakan, bahwa belajar yang efektif harus melalui pengalaman. Dalam aktivitas belajar, siswa harus berinteraksi langsung terhadap objek yang dipelajari dengan melibatkan penggunaan alat inderanya. Belajar melalui pengalaman langsung, berarti pengetahuan yang diperoleh siswa berasal dari hal-hal nyata dan bukan bersifat khayalan. Belajar

dengan pengalaman langsung tentu saja lebih menyenangkan dan tidak muda lupa.

Pengalaman menunjukkan bahwa pembelajaran IPA (SAINS) dengan tanpa alat peraga kurang berhasil dalam mencapai prestasi belajar siswa. Dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat penting untuk melaksanakan pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam melakukan berbagai pengamatan dan percobaan, dengan begitu siswa belajar lebih banyak melakukan sendiri dalam memahami dan bahkan menemukan konsep-konsep dalam IPA. Namun fenomena yang terjadi dalam pembelajaran IPA di kelas VI MI Manba'ul Ulum Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto hasil belajar siswa belum memuaskan. Nilai rata-rata siswa baru mencapai 60,63, dan secara klasikal siswa yang mencapai KKM baru 11 orang dari 28 orang siswa atau 45,83%. Artinya ketuntasan belajar siswa baru mencapai 45,83%, sedangkan ketuntasan belajar yang diharapkan adalah 85.00%. Berarti proses pembelajaran yang dilaksanakan belum berhasil. Hal tersebut salah satunya disebabkan proses pembelajaran IPA yang dilakukan belum menggunakan alat peraga yang dapat memperjelas materi pelajaran. Untuk memperbaiki hasil belajar IPA diperlukan solusi yang tepat, peneliti akan menggunakan alat peraga IPA untuk mengatasi masalah pembelajaran IPA tersebut. Pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah dasar terdapat banyak faktor penentu keberhasilannya, akan tetapi peneliti memandang pembelajaran IPA tentang konsep gaya dan gerak dapat agar dapat berhasil diserap oleh siswa dengan

menggunakan Alat Peraga IPA. Dengan menggunakan Alat Peraga IPA siswa dapat belajar secara langsung berbuat dan membuktikan konsep-konsep yang dipelajarinya dengan melakukan pengamatan, percobaan-percobaan dengan menggunakan Alat Peraga IPA tersebut. Penggunaan alat peraga IPA dalam proses pembelajaran diharapkan akan membantu kelancaran efektivitas dan efesiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Alat/media dapat mempertinggi kualitas proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Berlatar belakang dari permasalahan tersebut, dipandang perlu melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, sebab Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran yang bersifat individual dan luwes, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan alat peraga.

Pendekatan yang digunakan dalam penggunaan alat peraga diantaranya adalah pendekatan kontekstual, yaitu pendekatan mengaitkan pelajaran dengan lingkungan anak, menjelaskan dengan menggunakan alat peraga, meminta siswa mencari contoh dari lingkungan sekitar, dan memberikan umpan balik dan penguatan.

Pembelajaran pada anak kelas VI harus dilakukan dengan pendekatan yang persuasive agar mereka tetap dalam kondisi gembira, ceria tetapi kreatif. Untuk itu, maka tindakan pengajaran yang diberikan pada anak hendaknya

didasarkan pada potensi dasar yang dimiliki anak diikuti dengan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik serta mengundang anak untuk belajar (*invitation learning media*).

Beberapa prinsip tindakan yang dipilih adalah : (1) mengajarkan anak dengan menggunakan alat peraga dan berdiskusi dengan temannya dengan menggunakan alat peraga; (2) mendorong anak berkomunikasi secara ekspresi dengan temannya dengan menggunakan alat peraga; (3) memperkaya kosa kata anak melalui media gambar; (4) mengkondisikan proses sosialisasi anak melalui media gambar; (5) meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan kata-kata sederhana melalui media gambar.

B. Rumusan Masalah

Setelah dikemukakan latar belakang masalah di atas maka perlu kiranya dikemukakan pula permasalahan yang akan dijadikan obyek penelitian. Adapun masalah yang perlu dalam laporan Penelitian Tindakan Kelas di atas dapat dikemukakan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

“Bagaimanakah penggunaan alat peraga dalam meningkatkan keterampilan melakukan percobaan pada materi gaya dan gerak kelas VI MI Manba’ul Ulum Japanan Kemlagi Mojokerto?”.

C. Tindakan Yang Dipilih

Pendekatan yang digunakan dalam penggunaan alat peraga di antaranya adalah pendekatan kontekstual, yaitu pendekatan mengaitkan pelajaran dengan lingkungan anak, menjelaskan dengan menggunakan alat peraga, meminta

siswa mencari contoh dari lingkungan sekitar, memberikan umpan balik, dan penguatan.

Pembelajaran pada anak kelas VI harus dilakukan dengan pendekatan yang persuasive agar mereka tetap dalam kondisi gembira, ceria tetapi kreatif. Untuk itu, maka tindakan pengajaran yang diberikan pada anak hendaknya didasarkan pada potensi dasar yang dimiliki anak diikuti dengan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik serta mengundang anak untuk belajar (*invitation learning media*).

Beberapa prinsip tindakan yang dipilih adalah : (1) mengajarkan anak dengan menggunakan alat peraga dan berdiskusi dengan temannya dengan menggunakan alat peraga; (2) mendorong anak berkomunikasi secara ekspresi dengan temannya dengan menggunakan alat peraga; (3) memperkaya kosa kata anak melalui media gambar; (4) mengkondisikan proses sosialisasi anak melalui media gambar; (5) meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan kata-kata sederhana melalui media gambar.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan :

Untuk mengetahui penggunaan alat peraga dalam meningkatkan ketrampilan melakukan percobaan pada materi gaya dan gerak kelas VI MI Manba'ul Ulum Japanan Kemlagi Mojokerto.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki sejumlah manfaat, antara lain :

1. Bagi Lembaga

- a. Menjadi model pembelajaran anak yang efektif.
- b. Meningkatkan mutu pembelajaran di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

2. Bagi Kepala Madrasah

- a. Menjadi masukan bagi perbaikan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah yang dipimpinnya, karena kepala madrasah merupakan pemimpin pembelajaran.
- b. Menjadi bahan untuk meningkatkan pembinaan profesionalisme guru yang dipimpinnya.
- c. Menjadi eksperimentasi kurikulum yang kreatif dan inovasi dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam.

3. Bagi Guru

- a. Sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas mengajar terutama bidang studi IPA (SAINS).
- b. Dapat digunakan untuk transfer model pengembangan bidang Ilmu Pengetahuan Alam.
- c. Sebagai pengalaman baru untuk meningkatkan praktik pembelajaran di kelas menjadi lebih profesional.

4. Bagi Anak Didik

- a. Memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan meningkatkan kemampuan dalam Ilmu Pengetahuan Alam.

- b. Mengalami variasi belajar yang menyenangkan dan memberkaskan ingatan tahan lama (*long term memory*) melalui refleksi diri.

5. Bagi Sekolah/Madrasah lain

- a. Sebagai bahan perbandingan dan masukan dalam pengembangan bidang Ilmu Pengetahuan Alam.
- b. Sebagai inspirasi untuk turut mengekperimenkan pengembangan bidang-bidang yang lain.

6. Bagi Peneliti yang lain

- a. Sebagai bahan dasar untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada bidang pengembangan lain yang sesuai dengan kompetensi dasar dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
- b. Sebagai bahan dasar untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada bidang pengembangan yang sama, tetapi dilakukan pada situasi yang berbeda.