

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi adalah sesuatu hal yang tidak bisa kita hindari pada zaman yang sudah modern seperti saat ini, karena semakin majunya ilmu pengetahuan maka semakin maju pula perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi telah memungkinkan terciptanya lingkungan belajar global yang berhubungan dengan jaringan yang menempatkan siswa di tengah-tengah proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dapat memudahkan kita untuk belajar dan mendapatkan informasi yang kita butuhkan dari mana saja, kapan saja dan dimana saja.

Pada dasarnya pembelajaran yang dilakukan di kelas diharapkan dapat menjadi proses perubahan pada siswa. Siswa diharapkan mampu memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru dan mencapai indikator serta tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan guru dan mendapatkan nilai yang mencapai kriteria ketuntasan minimum. Pendidikan bukan hanya sebuah kewajiban, akan tetapi pendidikan merupakan sebuah kebutuhan. Dalam hal ini, pendidikan pula lah yang akan membuat manusia menjadi berkembang. Tujuan pendidikan itu sendiri beragam, tergantung pribadi tiap individu memandang pendidikan itu sendiri, ada yang memandang pendidikan yang baik dapat memperbaiki status kerjanya, sehingga mendapatkan pekerjaan yang nyaman, ada pula yang memandang pendidikan adalah sebuah alat transportasi untuk membawanya menuju ketinggian pendidikan yang lebih tinggi. Terlepas dari pandangan itu semua, sebenarnya pendidikan adalah perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis.

UU No.20 tahun 2003 Bab II pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sedangkan pembangunan

nasional yang sedang dilaksanakan bertujuan untuk membangun manusia Indonesia yang seutuhnya. Ini berarti bahwa pembangunan mempunyai jangkauan yang luas dan jauh. Berhasil tidaknya program pembangunan, manusia memegang peranan yang sangat penting. Untuk membangun ini diperlukan manusia yang berjiwa pemikir, kreatif dan mau bekerja keras, memiliki pengetahuan dan keterampilan serta memiliki sifat positif terhadap etos kerja.

Pendidikan bukan hanya sebatas dalam lembaga formal saja akan tetapi pendidikan juga akan dapat diperoleh melalui non formal, dengan harapan melalui pendidikan formal maupun non formal manusia dapat memperoleh suatu perubahan baik dalam bertingkah laku maupun dalam mensejahterakan kehidupannya sampai akhir hayatnya, karena pendidikan yang baik tidak hanya membekali manusia atau peserta didiknya untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mewujudkan visi dan misi mencapai suatu pendidikan menuju kearah yang lebih baik, guna meraih sesuatu yang dicita-citakan, lembaga yang tepat mewujudkan visi dan misi tersebut adalah sekolah, karena sekolah merupakan lembaga formal yang dapat memacu meningkatkan kualitas dan potensi sumber daya manusia khususnya dalam bidang pendidikan. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Dalam proses belajar mengajar tersebut guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan dan keterampilan seseorang diperoleh melalui belajar. Keberhasilan proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari luar diri/individu, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan permainan anak, dan faktor dari dalam yaitu faktor yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri, terdiri dari fisiologis dan psikologis.

Namun sering juga terdapat masalah yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran ketika guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini mungkin karena penjelasan guru yang tidak disertai dengan model pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran IPA yang terkadang terdapat kata, kalimat maupun sebuah istilah yang jarang didengar oleh para siswa. Akibatnya para siswa menjadi mengantuk, malas, tidak termotivasi, tidak

semangat ketika belajar dan menganggap pelajaran IPA adalah pelajaran yang membosankan.

IPA atau sains mempelajari tentang aspek-aspek makhluk hidup dan non makhluk hidup, bumi dan alam sekitarnya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan informasi yang diperoleh, bahwa hasil perolehan nilai Ulangan Harian mata pelajaran IPA masih tergolong rendah atau di bawah standar ketuntasan minimal. Berikut ini dapat disajikan pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V Tahun Pelajaran 2017/2018

| KKM | Jumlah Siswa | Jumlah Siswa | | Nilai rata-rata |
|-----|--------------|--------------|--------------|-----------------|
| | | Tuntas | Tidak Tuntas | |
| 70 | 32 | 23 (71.88 %) | 9 (28.12%) | 65 |

Sumber : SD Negeri 043934 Simpang Singa

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat diketahui bahwa hasil perolehan nilai mata pelajaran IPA masih tergolong rendah atau di bawah KKM. Hasil belajar yang tidak memuaskan tersebut diakibatkan dari proses pembelajaran yang selama ini berlangsung, tidak ditampilkan semenarik mungkin sehingga tidak ada motivasi pada siswa.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka perlu diadakan perbaikan dan motivasi yang dapat mengarahkan dan membangkitkan semangat siswa kearah belajar yang lebih baik. Dalam hal ini model yang dapat digunakan untuk

mengatasi masalah di atas ialah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Screamble*.

Berdasarkan uraian yang disajikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Screamble* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 043934 Simpang Singa Kabanjahe Tahun Pelajaran 2018/2019.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dapat diidentifikasi antara lain:

1. Guru cenderung menggunakan metode ceramah.
2. Siswa masih sering mengantuk di dalam kelas.
3. Guru kurang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Siswa kurang aktif dan masih pasif dalam mengikuti pelajaran.
5. Siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Penggunaan Model *Screamble* Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Alat Pencernaan pada Manusia di Kelas V SD Negeri 043934 Simpang Singa Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Screamble* Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Alat Pencernaan pada Manusia di Kelas V SD Negeri 043934 Simpang Singa Tahun Pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimanakah ketuntasan hasil belajar dengan Model Pembelajaran *Screamble* Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Alat Pencernaan pada

Manusia di Kelas V SD Negeri 043934 Simpang Singa Tahun Pelajaran 2018/2019?

3. Apakah hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan Model Pembelajaran *Screamble* Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Alat Pencernaan pada Manusia di Kelas V SD Negeri 043934 Simpang Singa Tahun Pelajaran 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Screamble* Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Alat Pencernaan pada Manusia di Kelas V SD Negeri 043934 Simpang Singa Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Screamble* Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Alat Pencernaan pada Manusia Di Kelas V SD Negeri 043934 Simpang Singa Tahun Pelajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran *Screamble* Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Alat Pencernaan pada Manusia di Kelas V SD Negeri 043934 Simpang Singa Tahun Pelajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah yang diteliti dan tujuan penelitian yang dikemukakan, hasil penelitian mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan masukan untuk dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar.
2. Bagi Guru, adalah sebagai bahan masukan bagi guru untuk pedoman mengajar dalam menerapkan Model Pembelajaran *Screamble* dan meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
3. Bagi Siswa, adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa pada materi alat pencernaan manusia.

4. Bagi Peneliti, adalah sebagai pedoman mengajar yang nantinya diterapkan di lapangan dan sebagai bahan informasi lanjutan kepada peneliti berikutnya di kemudian hari.
5. Bagi Pembaca, sebagai sumber bahan bacaan dan literatur diruang perpustakaan.

