

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling berguna untuk merencanakan kesuksesan masa depan kelak. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemajuan pendidikan dari suatu bangsa tersebut. Kunci dari kemajuan yang bernilai adalah pendidikan, sebab melalui pendidikan manusia dapat merealisasikan semua potensi baik sebagai diri sendiri maupun sebagai warga masyarakat.

Semenjak pemerintah memberlakukan pendidikan karakter secara nasional di semua jenjang pendidikan, pendidikan karakter menjadi isu hangat di bidang pendidikan. Istilah karakter berhubungan erat dengan kepribadian seseorang, seseorang bisa disebut orang yang berkarakter jika tingkah lakunya sesuai dengan pedoman budi pekerti. Kejahatan atau kehancuran suatu bangsa diawali dengan kemerosotan karakter warganya. Melihat kebenaran rendahnya karakter sekarang ini, Kementerian Pendidikan Nasional telah mengumumkan gerakan nasional berupa pendidikan karakter. Pengajaran karakter diintegrasikan dalam proses belajar mengajar melalui berbagai model maupun metode pembelajaran. Ada 18 nilai karakter yang telah dirumuskan oleh Kementerian Pendidikan Nasional sebagai upaya pembangunan karakter bangsa. Salah satu nilai

karakter bangsa yang dicanangkan oleh Kemendiknas adalah nilai karakter rasa ingin tahu.

Karakter rasa ingin tahu sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu akan menjadikan siswa menjadi pemikir dan pengamat yang aktif, yang nantinya akan mendorong siswa untuk mempelajari lebih mendalam sehingga memberi kesenangan dan tidak akan ada rasa bosan untuk terus belajar. Prestasi belajar adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran merupakan proses sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari kegiatan pembelajaran yang berupa simbol, huruf maupun kalimat. Banyak aspek yang menyebabkan tinggi rendahnya prestasi belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran. Guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang lebih beraneka ragam agar dapat menumbuhkan daya kreatifitas, rasa ingin tahu, motivasi, kerjasama, tanggung jawab, serta disiplin. Karena dalam situasi pembelajaran, gurulah yang menjadi pemimpin dan penanggungjawab segala aktivitas yang terjadi di dalam kelas.

Mata pelajaran IPA membutuhkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajar. Melalui IPA siswa dapat lebih dekat dengan lingkungan serta tahu cara melestarikan lingkungan tersebut. Lingkungan sekitar menjadi media yang sangat efisien dalam belajar IPA. Namun dalam kenyataannya masih ada siswa yang memiliki prestasi belajar IPA yang rendah karena belum menjangkau KKM yang ditetapkan, dan nilai karakter belum sesuai dengan

harapan. Kenyataan tersebut terbukti berdasarkan observasi langsung di kelas V SDN Gebangsari 03 pada Senin, 19 Desember 2016. Prestasi belajar IPA yang didapat masih tergolong rendah, hal ini ditunjukkan pada hasil nilai ujian akhir semester yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rendahnya prestasi belajar IPA disebabkan beberapa faktor antara lain siswa masih banyak yang omongan sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru, dan pada saat siswa diberi kesempatan bertanya hal yang belum dimengerti siswa hanya diam. Kurangnya keberanian bertanya dan menanggapi pendapat temannya berakibat pada kurangnya rasa ingin tahu siswa yang berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan menjadi kurang maksimal. Akibat kurangnya keterlibatan siswa dan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari nilai ujian akhir semester siswa yang belum sepenuhnya memenuhi KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Dari 40 siswa hanya 16 siswa yang lulus atau sekitar 40% sedangkan 24 siswa atau 60% dari jumlah keseluruhan siswa belum memenuhi KKM.

Berdasarkan uraian diatas nampak bahwa pembelajaran IPA di SDN Gebangsari 03 kurang berjalan dengan baik. Masalah-masalah yang muncul menyebabkan tujuan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPA siswa kelas V SDN Gebangsari 03 diperlukan upaya dengan cara memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dianggap tepat

untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPA siswa kelas V SDN Gebangsari 03 adalah model pembelajaran *Team Assisted Individualization*. Dalam model pembelajaran ini, siswa bekerja dalam kelompok yang bersifat heterogen yang terdiri dari siswa yang mempunyai prestasi belajar yang merata yaitu tinggi, sedang dan rendah berada dalam satu kelompok. Setiap kelompok harus memastikan bahwa setiap kelompoknya harus paham tentang materi yang dipelajarinya. Berdasarkan uraian di atas, skripsi ini dituliskan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPA melalui model pembelajaran *Team Assisted Individualization* dikelas V SDN Gebangsari 03 Semarang.

B. Perumusan Masalah

1. Apakah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas V SDN Gebangsari 03 pada pembelajaran IPA?
2. Apakah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN Gebangsari 03 pada pembelajaran IPA?

C. Tujuan Penelitian

1. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas V SDN Gebangsari 03 pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Team Assisted Individualization*

2. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN Gebangsari 03 pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Team Assisted Individualization*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah sumber pustaka acuan penelitian relevan khususnya untuk mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam
 - b. Sebagai referensi untuk melakukan penelitian berikutnya
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru

Guru dapat mengaplikasikan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* sehingga dapat mengatasi permasalahan pembelajaran.
 - b. Bagi siswa

Menggunakan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* ini dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif, menyenangkan serta dapat membantu siswa meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga prestasi belajar yang diperoleh akan meningkat.
 - c. Bagi sekolah

Memberikan pertimbangan bagi sekolah dalam mengambil keputusan untuk memilih dan menerapkan model, metode, pendekatan, strategi dan media atau alat peraga yang tepat untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan keberhasilan dalam pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Menjadikan pelaksana penelitian dapat mengamalkan ilmu yang telah diperoleh semasa perkuliahan dalam rangka untuk meningkatkan mutu dan keberhasilan belajar khususnya di sekolah dasar.