BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Suatu pendidikan pada hakekatnya merupakan tahap dalam membantu pengembangan diri peserta didik agar dapat menjalani perubahan dalam setiap permasalahan. Tanggung jawab suatu dunia pendidikan saat ini yaitu menjadikan setiap siswa berkualitas dan berkarakter.

Sekolah Dasar (SD) secara sistematis merupakan bagian pendidikan formal yang utama dan yang paling awal yang memberikan landasan bagi pendidikan selanjutnya, yakni pendidikan di SMP dan jenjang pendidikan selanjutnya. Mulai dari Sekolah Dasar inilah proses pencerdasan anak bangsa secara formal pada umumnya di Indonesia menerapkan hal tersebut.

Sehingga dalam Pancasila dan UUD 1945 sebagai ideologi Indonesia pemerintahan mendapat bagian seklumit mengenai pendidikan atau mencerdaskan anak bangsa secara bersama-sama agar tercapainya tujuan bangsa Indonesia dalam pembukaan UUD Republik Indonesia tertulis dalam alenia empat. Sekolah yang diwajibkan pemerintah dalam program wajib belajar 6 Tahun dan harus di jalankan dengan penuh tanggung jawab dan sebagaimana mestinya.

Oleh karena itu, secara ideologis dan yuridis ditetapkan bahwa Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 merupakan dasar

dan fondasi pendidikan Nasional (Pasal 2 UU 20 Tahun 2003). Hal ini mengandung makna bahwa pendidikan nasional termasuk didalamnya pendidikan SD/MI harus sepenuhnya didasarkan pada cita-cita, nilai, konsep dan moral yang terkandung dalam bagian dari alinea keempat pembukaan UUD 1945, yang berbunyi:

“....Memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kepada ketuhanan yang mahan Esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia dan kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia. ..”

Seorang Pendidik Sekolah Dasar, seyogyanya mampu mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan yang dinamis sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, wawasan dan karakteristik yang dinamis sesuai dengan perkembangan zaman dan era globalisasi memang sangat diperlukan bagi seorang tenaga pengajar untuk menciptakan suasana yang lebih disukai anak pada usia tersebut yaitu belajar dan bermain.

Mengekspresikan hal-hal kedalam bahasa sehingga timbul pemahaman dan menjadikan suatu pembelajaran yang dapat menjadikan anak memahami *stimulus-Respond* anak kelas III sudah masuk tahap operasional kongkret tetapi masih mempunyai keterbatasan-keterbatasan. Sehingga dalam merancang pembelajaran keterbatasan-keterbatasan tersebut perlu diperhatikan, seperti mereka masih berfikir berdasarkan apa yang mereka lihat Oleh karena itu, guru harus terampil mengembangkan materi belajar agar siswa menjadi mudah memahami dan menangkap materi dalam pembelajaran.

Pembelajaran di Sekolah Dasar seyogianya menghargai cara pandang anak yang bersifat holistik, terutama di kelas-kelas awal, seiring dengan perkembangan kemampuan berfikir, cara pandang holistik tersebut akan berkembang menuju pada pemahaman tentang adanya saling ketergantungan. Sehubungan dengan itu pembelajaran di Sekolah Dasar, lebih-lebih untuk anak kelas awal haruslah mengkomondasi pandangan holistik anak serta perkembangan kognitif anak yang masih dalam tahap akhir praoperasional dan operasional kognitif. Pembelajaran terpadu atau tematik, kegiatan kognitif, kegiatan manipulatif berupa pemberian kesempatan untuk mengutak-atik benda-benda tertentu, serta pengalaman langsung (*hands-on experiences*), merupakan ciri utama pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Alam di Sekolah Dasar.

Siswa akan mendapatkan prestasi yang baik, jika selama proses pembelajaran dapat memahami materi dengan baik. Keberhasilan memahami materi. Ketika siswa ikut berpartisipasi aktif, baik itu aktif mental, aktif fisik, maupun aktif sosial, kesempatan untuk memahami materi akan semakin besar bagi siswa. Keberhasilan juga dapat diperoleh dari proses pembelajaran, Artinya segala aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Penggunaan *Ice Breaking* pada saat kegiatan pembelajaran IPA berlangsung baik pada saat kegiatan Apersepsi, penyajian materi, di akhiri dengan kegiatan penutupan dalam pembelajaran. Sedangkan *ice breaking* sebuah kegiatan belajar yang dinamis, penuh semangat yang berfungsi untuk memecah kebekuan dan

membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga terciptanya suatu kondisi belajar yang menyenangkan.

Sehingga hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat dan siswa mampu mendapat nilai minimal setara dengan standar Kreteria Ketuntasan Minum Pada saat proses pembelajaran berlangsung terdapat kegiatan yang inovatif dan kreatif sehingga masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas yang berpusat pada siswa itu sendiri dapat terkondisikan melalui suasana yang dapat di alihkan menjadi pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang ditimbulkan oleh seorang pengajar, sehingga suasana yang semula kaku dan terkesan membosankan dapat di hindari dengan kegiatan dari seorang pengajar yang mampu mengkombinasi sebuah kegiatan belajar mengajar kedalam permainan dengan nyanyian serta gerakan gerakan yang masih merupakan materi pembelajaran contoh seperti nyanyian Benda Hidup Tak Hidup pada Bab III dalam *Ice Breaking* Kajian Pustaka yang diciptakan peneliti sendiri.

Peneliti mengemukakan hasil penelitian pada Sekolah Dasar Karangroto 02 mengenai data prestasi belajar siswa pada nilai ulangan harian mata pelajaran IPA rata-rata mendapat nilai 53,75 dan di kelas IIIB 68,25 berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa. Dengan standar Kreteria Ketuntasan Minimum atau KKM 67 yang ditetapkan Sekolah Dasar Karangroto 02 untuk mapel IPA pada kelas III. Dapat dilihat peserta didik belum mampu memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan tersebut. Terdapat beberapa peserta didik dapat memenuhi standar KKM dari presentase 5,71% hanya terdapat 7 peserta didik yang dapat memenuhi standar KKM dari 40 total

peserta didik dikelas IIIA sedangkan presentase 1,73% terdapat 23 peserta didik dapat memenuhi standar KKM di kelas IIIB dari total 40 peserta didik di kelas tersebut.

Berdasarkan data di atas peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IIIA dan IIIB sebelum melakukan penelitian. Hasil wawancara yang di peroleh peneliti menarik garis besar bahwa pembelajaran IPA yang berlangsung di kelas III SD N Karangroto 02 pada umumnya guru menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru. Siswa masih mendengarkan materi dan mencatat hal-hal yang penting dari materi yang disampaikan guru. Untuk pemahaman sesekali guru menggunakan metode diskusi, namun merasa kesulitan dalam membagi kelompok dan mengingat waktu, serta target pengajaran materi yang ada. Biasanya dalam diskusi hanya siswa yang aktif satu atau dua anak saja, sedangkan yang lain sibuk sendiri atau bermain-main dengan teman yang lain. Selain itu pembelajaran yang dikembangkan bersifat tekstual dengan buku sebagai sumber pembelajaran yang utama dan kurang optimalnya penggunaan sumber belajar maupun media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru kurang tepat dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi yang dipelajari, sehingga pemahaman pada materi menjadi kurang dan hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut dapat terlihat dari hampir setiap ulangan pada mata pelajaran IPA yang diperoleh siswa pada saat ulangan harian kebanyakan prestasi belajar siswa masih rendah di bawah KKM 48% dari jumlah siswa mendapat nilai kurang dari 67.

Hal tersebut yang kemudian membuat peneliti melakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif untuk melakukan suatu penelitian dengan menitik beratkan

pada pencairan suasana dan prestasi belajar siswa untuk menguji coba lebih luas permasalahan, dengan judul “Pengaruh *Ice Breaking* Pada Model *Team Games Tournament* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III SD N Karangroto 02 Semarang ”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA yang dilaksanakan pada umumnya masih bersifat berpusat pada guru.
2. Siswa dalam proses pembelajaran IPA masih pasif sebagai penerima informasi.
3. Guru kelas telah menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran berpusat pada guru.
4. Guru kelas ingin menggunakan berbagai metode pembelajaran yang tidak monoton, namun belum terlaksana secara maksimal karena terbentur berbagai kendala antara lain materi pelajaran yang cukup banyak, sedangkan waktu cukup terbatas, padahal harus mencapai target yang sudah ditetapkan kurikulum.
5. Masih ada beberapa siswa yang menggunakan waktu pembelajaran tidak sebagaimana mestinya.
6. Prestasi belajar IPA siswa kelas III SD Karangroto 02 masih rendah akibat kurang memahami materi ciri-ciri makhluk hidup dan kebutuhan.

7. Kurangnya Inovasi dalam penyampaian materi sehingga kelas terasa membosankan dalam pembelajaran.
8. Tingkat kesadaran guru terhadap usia anak yang masih dalam tahap bermain dan belajar sehingga guru terkesan menyampaikan materi tanpa ada kegiatan yang kreatif.

B. PEMBATASAN MASALAH

Dengan mengarisbesarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah peneliti paparkan diatas, maka dalam pembatasan masalah hanya akan memfokuskan pada rendahnya prestasi belajar pada mata pelajaran IPA dengan mengimplementasikan materi yang sudah di inovasi kedalam *Ice Breaking* yang peneliti paparkan pada materi kelas III mengenai standar kompetensi makhluk hidup dan ciri-cirinya.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas telah di tentukan rumusan masalah. Adapun rumusan masalahnya adalah.

1. Apakah prestasi belajar siswa dengan *Ice Breaking* pada model *Team Games Tournament* mata pelajaran IPA lebih baik dari pada prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah pada kelas III SD N Karangroto 02 Semarang?
2. Apakah afektif respon siswa dalam pembelajara *Ice Breaking* pada model *Team Gaes Tournament* lebih baik dari pada afektif respon belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah pada kelas III SD N Karangroto 02 Semarang?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan tujuan penelitian adalah.

1. Menganalisis prestasi belajar siswa dengan *Ice Breaking* pada model *Team Game tournament* lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah pada kelas III SD N Karangroto 02 Semarang.
2. Menganalisis respon prestasi belajar siswa dengan *Ice Breakin* pada metode *Team Games Tournament* lebih baik dari pada prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah pada kelas III SD N Karangroto 02 Semarang.

E. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini mempunyai manfaat teoretis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoretis

- a. Dengan pendekatan kuantitatif penelitian *development* ini diharapkan dapat menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya untuk mata pelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik

Dapat mempermudah siswa dalam belajar IPA dengan cara yang menyenangkan.

b. Bagi guru

Dengan pendekatan kuantitatif penelitian *development* ini diharapkan guru kelas dapat mengabungkan *Ice breaking* pada model pembelajaran *team games tournament* pada mata peajaran IPA sesuai dengan stimulus dan respon siswa kelas III SD N Karangroto 02 .

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh *Ice beaking* dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menyumbang pemikiran terhadap pemecahan masalah mengenai rasa kejenuh dan kebosanan yang sering timbul pada peserta didik dan menjadikan inovasi dalam pembelajaran.

Selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi penyusunan karya tulis ilmiah yang relevan.