

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses yang dilakukan secara non-diskriminasi, dinamis, dan intensif menuju kedewasaan individu, dimana prosesnya dilakukan secara kontinu dengan sifat yang adaptif dan nirlimit, atau tiada akhir (Danim, 2011: 2-3). Pendidikan sangat berguna untuk bangsa karena pendidikan merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia, dimana peningkatan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam mengarungi kehidupan yang mendatang. Oleh karena itu, semua komponen yang terkait di dalam pendidikan senantiasa berusaha meningkatkan mutu pendidikan bangsa Indonesia baik itu dari sekolah ataupun dari luar sekolah. Hal ini sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Sani, 2014: 27).

Salah satu komponen pendidikan adalah pembelajaran dimana siswa adalah subjek dalam proses pembelajaran. Menurut Susanto (2013:50),

pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Artinya, merekalah yang harus mencari dan mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri, sehingga terwujud pemahaman konsepnya. Pembelajaran harus membuat siswa belajar. Sedangkan menurut Slameto (2010: 17), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Artinya, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, seringkali siswa dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Kegiatan itu mungkin dilakukan siswa secara fisik, seperti mengamati penampilan objek yang berupa wujud atau karakteristik dari objek tersebut. Tetapi lebih lanjut siswa dituntut untuk menanggapi secara mental melalui kemampuan berpikir, khususnya mengenai konsep, atau prinsip atas objek masalah dan pemecahannya. Ini berarti aktivitas dalam belajar tidak hanya menyangkut masalah fisik semata, tetapi yang lebih penting adalah keterlibatannya secara mental yaitu aspek proses kognitif yang berhubungan dengan kecerdasan. Perkembangan kognitif menjadi sangat penting manakala anak akan dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang menuntut kemampuan berpikir. Oleh karena itu guru perlu memahami kondisi kognitif dari siswa dan mengatur tingkat proses belajar karena setiap siswa akan melalui proses-proses kognitif.

Jean Piaget (2010: 81) mengatakan bahwa anak dapat membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri. Dalam pandangan Piaget, terdapat dua proses yang mendasari perkembangan dunia individu, yaitu pengorganisasian dan penyesuaian (adaptasi). Kecenderungan organisasi dapat dilukiskan sebagai kecenderungan bawaan setiap organisme untuk mengintegrasikan proses-proses sendiri menjadi sistem-sistem yang koheren. Adaptasi dapat dilukiskan sebagai kecenderungan bawaan setiap organisme untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan keadaan sosial. Sedangkan Lev Vygotsky (2009: 72) menekankan bagaimana proses-proses perkembangan mental seperti ingatan, perhatian, dan penalaran melibatkan pembelajaran menggunakan temuan-temuan masyarakat seperti bahasa, sistem matematika, dan alat-alat ingatan. Ia juga menekankan bagaimana anak-anak dibantu berkembang dengan bimbingan dari orang-orang yang sudah terampil di dalam bidang-bidang tersebut. Sedangkan Bruner (Aisyah, 2009:18) memandang bahwa manusia sebagai pemroses, pemikir dan pencipta informasi. Bruner menyatakan belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV di SDN Menur Kecamatan Mranggen, ditemukan bahwa kemampuan aspek kognitif siswa masih tergolong rendah hal ini dapat diketahui dari data yang diberikan oleh guru yaitu berupa hasil belajar siswa dan informasi yang didapat peneliti melalui wawancara singkat dengan guru kelas. Selain itu

peneliti juga menemukan bahwa guru kurang kreatif dalam melaksanakan pembelajaran khususnya IPA. Akibatnya, prosesi pembelajaran IPA menjadi kurang bermakna. Kemudian pembelajaran IPA masih berpusat pada guru. Guru hanya mentransfer pengetahuan kepada siswa sehingga siswa hanya menerima tanpa diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri pengetahuannya. Kebiasaan guru yang terbiasa mendoktrin siswa dengan materi IPA menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam mengembangkan pemikirannya untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu guru jarang menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran hanya digunakan pada saat tertentu saja, sehingga pembelajaran tersebut cenderung membosankan.

Mengacu pada permasalahan tersebut, perlu dilakukan perubahan pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran inovatif dan kreatif. Salah satu model pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran *Word Square* berbentuk ular tangga. Menurut Kurniasih dan Sani (2015: 97), “model pembelajaran *word square* adalah model yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran”. Sedangkan menurut Ahmad Haris (2010: 20) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 (dua) orang atau lebih. Papan permainan dibagi ke dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada standar

permainan dalam ular tangga jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang diinginkan. Sukandheni (2014: 80) menyatakan bahwa model pembelajaran *word square* berbentuk permainan ular tangga memiliki beberapa keunggulan, keunggulan tersebut yaitu mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajaran berupa permainan, melatih siswa berdisiplin. Selain itu, model ini merangsang siswa untuk berfikir efektif karena model pembelajaran ini mampu sebagai pendorong dan penguat terhadap materi yang disampaikan, melatih ketelitian dan ketepatan dalam menjawab dan mencari jawaban dalam lembar kerja. Oleh sebab itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media words square berbentuk ular tangga untuk meningkatkan aspek kognitif siswa

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Words Square* Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Aspek Kognitif IPA Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Menur Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Kecenderungan siswa cepat bosan dalam proses pembelajaran.
2. Beberapa siswa berisik dan bermain-main saat proses belajar mengajar berlangsung.

3. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar
4. Beberapa siswa sering mengabaikan PR.
5. Gaya mengajar guru yang monoton
6. Kurangnya penerapan variasi gaya mengajar guru.
7. Hasil belajar siswa tidak sesuai dengan KKM yang telah ditentukan oleh sekolah
8. Guru belum menggunakan media yang tepat dan membuat siswa bersemangat dalam mengajar

1.3 Pembatasan Masalah

Sehubungan dengan identifikasi masalah, mengingat keterbatasan peneliti dalam hal biaya, tenaga, waktu dan kemampuan akademik dan juga untuk menghindari meluasnya area masalah penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah penelitian fokus pada:

1. Pengaruh Model pembelajaran *words square* berbentuk permainan ular tangga terhadap aspek kognitif IPA pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Menur.
2. Model pembelajaran *words square* berbentuk permainan ular tangga merupakan bentuk model pembelajaran dengan cara pendidik memberikan soal kepada peserta didik berupa kotak kata yang cara kerjanya hampir sama dengan teka-teki silang dimana di atas kotak tersebut terdapat gambar ular dan tangga yang mana dalam permainan ini dilakukan oleh lebih dari satu orang, yang dapat mengembangkan social, emosi, kognitif serta fisik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka masalah yang dijadikan hal pokok dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *words square* berbentuk permainan ular tangga terhadap hasil belajar kognitif IPA pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Menur tahun ajaran 2019/2020”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian adalah “untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *words square* berbentuk permainan ular tangga terhadap hasil belajar kognitif IPA pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Menur tahun ajaran 2019/2020”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Secara teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi bagi semua pihak yang terkait dan memberikan peran terhadap pengembangan ilmu pendidikan terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif khususnya.

1.6.2 Secara praktis

1.6.2.1 Bagi sekolah

Memberikan gambaran sejauh mana penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar di sekolah.

1.6.2.2 Bagi guru

Memberikan motivasi bagi guru untuk menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

1.6.2.3 Bagi siswa

Memberikan informasi kepada siswa bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan.

1.6.2.4 Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sarana informasi penerapan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.