

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses belajar di sekolah adalah proses yang sifatnya kompleks, menyeluruh, dan berkesinambungan. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus dicapai.¹

Landasan psikologi dalam pembelajaran IPA, menjadi seorang guru yang kreatif, profesional, dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif.² IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit

¹ Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 8.

² Agus Sugianto, dkk., *Pembelajaran IPA MI*, (Surabaya: LAPIS PGMI, 2009), hlm. 1.

oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Anggapan sebagian besar peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran IPA ini sulit adalah benar terbukti dari hasil perolehan Ujian Akhir Sekolah yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan. Ironisnya, justru semakin tinggi jenjang pendidikan, maka perolehan rata-rata nilai UAS pendidikan IPA ini menjadi semakin rendah.³

Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.⁴ Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵

Metode pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm. 165.

⁴ Nurdin Ibrahim dan Darlan Sidik, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm. 205.

⁵ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 2.

tujuan. Metode pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai.⁶

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.⁷ Metode pendidikan merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses belajar mengajar.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hasil utama yang diinginkan dalam melaksanakan pendidikan di sekolah, namun keberhasilan dalam proses pembelajaran hingga saat ini masih sulit dicapai. Beberapa faktor dijadikan alasan sulitnya pencapaian tersebut, diantaranya pola pembelajaran yang masih menggunakan komunikasi satu arah, di mana guru bertindak sebagai pemberi ilmu pengetahuan dan siswa sebagai penerima yang pasif. Trianto dalam bukunya juga menjelaskan, bahwa pola tipe pembelajaran yang terjadi sekarang ini adalah peserta didik hanya sebagai objek pembelajaran yang mengakibatkan sifat pasif dan hanya berpusat pada guru (*teacher centered*).⁸ Hal demikian

⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 3.

⁷ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm.57.

⁸ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Surabaya: Prestasi Pustaka, 2009), hlm. 41.

juga masih berlangsung di MI Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara.

Berdasarkan observasi peneliti dan keterangan yang diperoleh dari guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bapak Syaiful Habib, S. Pd. I di MI Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara, menginformasikan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dilakukan selama ini masih menggunakan metode ceramah, guru hanya menerangkan dan siswa hanya mendengarkan. Sehingga siswa menjadi bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tahun pelajaran 2014/2015 yaitu 65 sedangkan pada tahun pelajaran 2015/2016 adalah 70. Dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan tersebut rata-rata kemampuan siswa yang mampu menyerap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada tahun pelajaran 2014/2015 materi gaya magnet yaitu hanya 50 %.

Berangkat dari permasalahan ini peneliti mencoba menggunakan metode pembelajaran yang belum pernah digunakan oleh guru tersebut. Yaitu sebuah metode pembelajaran yang diharapkan dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Menurut peneliti, dengan menggunakan metode *the power of two* dan metode bermain jawaban dapat menumbuhkan motivasi dan juga hasil belajar yang signifikan.

Metode *the power of two* adalah metode pembelajaran yang memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Metode *the power of two* lebih mengedepankan aktivitas siswa dalam mencari, mengolah dan melaporkan informasi dari sumber belajar. Proses pembelajaran dalam suasana menyenangkan. Aktivitas pembelajaran ini digunakan untuk mendorong pembelajaran kooperatif dan memperkuat arti penting serta manfaat sinergi dua orang. Metode ini mempunyai prinsip bahwa berfikir berdua jauh lebih baik daripada berfikir sendiri.⁹

Metode *the power of two* apabila diterapkan dalam proses pembelajaran para siswa bisa lebih fokus pada materi pokok karena mereka secara langsung dibimbing dengan pertanyaan yang telah diberikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran jelas akan lebih efektif dan efisien. Keunggulan dari metode *the power of two* adalah lebih meningkatkan solidaritas dan saling menghargai diantara peserta didik dan hasil belajar lebih sempurna bila dibandingkan dengan belajar secara individu.¹⁰

Metode bermain jawaban merupakan sebuah permainan yang dapat melibatkan semua peserta didik dari awal sampai akhir pembelajaran dalam sebuah permainan yang dilakukan secara berkelompok dan mereka harus menemukan sendiri permasalahan

⁹ Hisyam Zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. 52

¹⁰ Basirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 15.

dan sekaligus pemecahan masalah tersebut sedangkan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator.

Metode bermain jawaban dalam penerapannya satu kelompok terdiri atas 4-5 peserta didik dan masing-masing peserta didik mendapatkan tugas. Sehingga peserta didik merasa bahwa masing-masing individu berperan aktif dan memiliki tanggung jawab terhadap materi yang dipelajari. Proses kelompok memiliki karakteristik, interaksi, partisipasi, kontribusi, afeksi dan dinamika. Tiap individu berhubungan satu sama lain, memberikan sumbangan pikiran, saling mempengaruhi, aktif dan setiap kelompok senantiasa berkembang dan bersifat dinamis.¹¹

Keunggulan dari metode bermain jawaban adalah suatu metode pembelajaran yang cukup ampuh untuk meningkatkan kemampuan sosial termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain dan menyadari segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.¹²

IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan benda-benda yang sistematis, tersusun secara teratur, berlaku secara umum, berupa kumpulan hasil observasi dan eksperimen. Dengan demikian sains tidak hanya sebagai kumpulan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi tentang cara

¹¹ Oemar Malik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2000), hlm. 154.

¹² Saekan Muchith, *Cooperative Learning*, (Semarang: Rasail Media Group, 2010), hlm. 111.

kerja, cara berfikir dan cara memecahkan masalah.¹³ Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut tampaknya proses belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi pokok gaya magnet di kelas V membutuhkan strategi, metode dan model pembelajaran yang lebih variatif, inovatif dan kreatif sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan hasil yang memuaskan.

Memperhatikan permasalahan-permasalahan sebagaimana tersebut di atas, maka tema skripsi berjudul pengaruh penggunaan metode *the power of two* dan model bermain jawaban terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA materi pokok gaya siswa kelas V di MI Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara Tahun Pelajaran 2015/2016 sangat menarik untuk di teliti.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

”Apakah ada pengaruh antara penggunaan metode *the power of two* dan metode bermain jawaban terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA materi pokok gaya magnet siswa kelas V di MI Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara Tahun Pelajaran 2015/2016?”

¹³ Nana Djumhana, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia: 2009), hlm. 2.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dari skripsi ini diharapkan dapat memberikan tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh antara penggunaan metode *the power of two* dan metode bermain jawaban terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA materi pokok gaya magnet siswa kelas V di MI Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Manfaat Penelitian

Dari judul tersebut dapat diambil beberapa manfaat penelitian yaitu:

a. Peserta didik

- 1) Meningkatkan rasa percaya diri, bertanggung jawab, kerjasama dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan dan merasa senang belajar IPA khususnya materi pokok gaya magnet.
- 3) Meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA khususnya materi pokok gaya magnet.

b. Guru mata pelajaran

Guru lebih termotivasi untuk memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat sesuai

materi yang akan diajarkan sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

c. Kepala sekolah

Sebagai pedoman dan bahan laporan untuk mengambil kebijakan tentang penerapan metode *the power of two* dan metode bermain jawaban pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan pengembangan kreativitas belajar MI Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara.

d. Peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman langsung penggunaan metode *the power of two* dan metode bermain jawaban pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi pokok gaya magnet.