

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPA merupakan salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan sikap, dan nilai ilmiah kepada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan pembelajaran IPA diajarkan di kelas adalah: (1) mengembangkan kognitif siswa, (2) mengembangkan afektif siswa, (3) mengembangkan psikomotorik siswa, (4) mengembangkan kreatifitas siswa, serta (5) melatih siswa berpikir kritis (Khaerudin dan Soedjono, 2005:15).

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal (Aunurrahman, 2011:140). Peran guru dalam kegiatan belajar mengajar bukan hanya sebagai satu-satunya sumber utama pengetahuan, melainkan guru berperan sebagai fasilitator. Guru perlu memahami berbagai jenis model, media, metode dan sumber belajar beserta fungsinya (Sanjaya, 2009:23).

Proses pembelajaran dapat terjadi dalam berbagai model dan metode mengajar. Metode mengajar masing-masing juga memiliki kelebihan dan

kekurangan tertentu. Oleh karena itu, jika seorang guru selalu menggunakan metode ceramah untuk semua topik yang diajarkan, maka hal tersebut pasti tidak dapat dipertanggungjawabkan secara pedagogis dan professional (Suparlan, dkk. 2008:48).

Pada pelaksanaan di lapangan seringkali guru memilih metode ceramah sebagai pilihan dalam kegiatan belajar mengajarnya. Keterbatasan metode ceramah sebagai berikut: (1) Keberhasilan siswa tidak terukur, (2) Perhatian dan motivasi siswa sulit diukur, (3) Peranserta siswa dalam pembelajaran rendah, (4) Materi kurang terfokus, (5) Pembicaraan sering melantur. Metode ini kurang menuntut adanya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan cenderung membuat siswa cepat merasa bosan. Rendahnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar juga berpengaruh terhadap rendahnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan guru (Yamin, 2009:140).

Masalah yang sering muncul dalam kegiatan belajar mengajar IPA adalah kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Sesuai dengan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 22 november 2019 didapatkan sebuah hasil bahwa ketika guru menjelaskan materi pembelajaran siswa asik berbicara dengan teman sebangkunya, bergurau, dan kadang ada siswa yang mengantuk, ketika diberi kesempatan untuk bertanya siswa diam dan mengatakan telah paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru, tetapi ketika diberi sebuah pertanyaan siswa tidak bisa menjawabnya. Dalam proses belajar mengajar siswa terlihat pasif, hal ini disebabkan karena guru yang lebih dominan dalam pembelajaran (*Teacher Center*). Ditambah dengan kondisi pembelajaran di kelas III SDN Pikatan belum tercapai seperti apa yang diharapkan yaitu pada mata pelajaran IPA dengan nilai KKM 70,

hanya 3 (30%) siswa dapat nilai yang baik yaitu nilai 95-80, 4 (40%) siswa mendapat nilai sedang, yaitu nilai 65-70, dan 3 (30%) siswa mendapatkan nilai kurang yaitu 30-60.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik (Aunurrahman, 2011:140 dan 143). Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan. Misalnya materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Ahmadi & Amri, 2011:11).

Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yaitu *Active Learning*. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang berpusat pada diri siswa dan dilandasi prinsip-prinsip psikologi manusia (Warsono dan Hariyanto, 2012:7). Sedangkan menurut Gulo (2004:74) adalah cara mengajar dengan melibatkan aktivitas siswa secara maksimal dalam proses belajar baik kegiatan mental intelektual, kegiatan emosional, maupun kegiatan fisik secara terpadu.

Model *Active Learning* yang dipandang dapat mengatasi masalah kegiatan belajar mengajar IPA di kelas III SDN Pikatan adalah model *Active Learning tipe Everyone is a Teacher Here (ETH)* berbantuan media kartu soal. Model *Active Learning tipe Everyone is a Teacher Here (ETH)* berbantuan media kartu soal adalah metode yang sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan

dan secara individual. Metode ini memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Dengan metode ini, siswa yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif (Zaini, 2008:60). Diharapkan dengan menggunakan model *Active Learning tipe Everyone is a Teacher Here (ETH)* berbantuan media kartu soal ini dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar IPA yang menyenangkan bagi siswa di kelas III.

Hasil penelitian terdahulu yang relevan, Utami (2016), dengan judul “*Peningkatan Keaktifan Siswa Menggunakan Model Active Learning tipe Index Card Matching pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VB SD Negeri Demakijo 1 Sleman*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *active learning tipe index card match* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VB SD Negeri Demakijo 1 Sleman. Persentase setiap butir pengamatan keaktifan siswa meningkat dari pra tindakan pada kegiatan visual persentase sebesar 32,26%, pada siklus I sebesar 91,40%. Aktivitas lisan pada pra tindakan sebesar 11,61%, pada siklus I menjadi 58,71%. Aktivitas mendengarkan, pada pra tindakan sebesar 20,00%, pada siklus I sebesar 70,32%. Aktivitas menulis pada pra tindakan persentase sebesar 43,55%, pada siklus I sebesar 80,65%. Aktivitas mental pada pra tindakan 0,00%, pada siklus I sebesar 72,90%. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I, keaktifan siswa sudah meningkat namun peningkatan persentase pada tiga butir indikator pengamatan keaktifan siswa belum mencapai $\geq 75\%$ sehingga dibutuhkan pelaksanaan siklus II. Pada siklus II diperoleh hasil peningkatan yaitu 96,77% pada aktivitas visual, 89,03% pada aktivitas lisan, 93,55% pada aktivitas mendengarkan, 85,48% pada aktivitas menulis, dan 93,55% pada aktivitas mental.

Persentase pada siklus II menunjukkan seluruh indikator pengamatan keaktifan siswa telah mencapai $\geq 75\%$. Peningkatan keaktifan siswa sejalan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan KKM yang mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I sampai siklus II. Pada pra tindakan rata-rata nilai siswa 48,26, siklus I 81,77, dan siklus II berhasil mencapai 90,48.

Hasil penelitian terdahulu yang relevan selanjutnya yaitu: Afifah (2014) dengan judul "*Penggunaan Metode Pembelajaran Aktif tipe Everyone is a Teacher untuk Meningkatkan Keaktifan dan Presentasi Belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 3 Losari Rembang Purbalingga*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran aktif tipe *everyone is a teacher* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada materi menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan dan mempertahankan kemerdekaan. Peningkatan persentase setiap aspek keaktifan dapat dilihat dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Kegiatan visual, pada pra tindakan menunjukkan tidak ada siswa dalam kategori tinggi, pada siklus I mencapai 69,35%, pada siklus II mencapai 95,15%. Kegiatan lisan pada pra tindakan mencapai 16,12%, pada siklus I mencapai 24,19%, pada siklus II mencapai 79,83%. Kegiatan mendengarkan pada pra tindakan mencapai 61,28%, pada siklus I mencapai 79,56%, pada siklus II mencapai 94,08%. Kegiatan menulis pada pra tindakan mencapai 67,74%, pada siklus I mencapai 75,8%, pada siklus II mencapai 94,35%. Kegiatan mental pada pra tindakan mencapai 41,93%, pada siklus I mencapai 53,22%, pada siklus II mencapai 79,03%. Kegiatan emosional pada pra tindakan mencapai 37,09%, pada siklus I mencapai 45,96%, pada siklus II mencapai 83,06%. Peningkatan prestasi belajar siswa

meningkat dari nilai rata-rata siswa pada pra tindakan mencapai 68,03, pada siklus I mencapai 71,54, dan pada siklus II mencapai 75,74. Persentase ketuntasan prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada pra tindakan 58%, pada siklus I mencapai 70,96%, dan pada siklus II mencapai 90,32%.

Berkaitan dengan masalah belajar IPA di kelas III SDN Pikatan yang telah dikemukakan di atas serta pada hasil penelitian relevan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Active Learning* tipe *Everyone is a Teacher Here (ETH)* Berbantuan Media Kartu Soal pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN Pikatan, Kecamatan Gending, Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2019-2020”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan model *Active Learning* tipe *Everyone is a Teacher Here (ETH)* berbantuan media kartu soal pada mata pelajaran IPA di kelas III SDN Pikatan?
2. Bagaimanakah peningkatan keaktifan belajar siswa setelah penggunaan model *Active Learning* tipe *Everyone is a Teacher Here (ETH)* berbantuan media kartu soal pada mata pelajaran IPA kelas III SDN Pikatan?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan model *Active Learning* tipe *Everyone is a Teacher Here (ETH)* berbantuan media kartu soal pada mata pelajaran IPA kelas III SDN Pikatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui keefektifan penggunaan model *Active Learning* tipe *Everyone is a Teacher Here (ETH)* berbantuan media kartu soal pada mata pelajaran IPA di kelas III SDN Pikatan.
2. Mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa setelah penggunaan model *Active Learning* tipe *Everyone is a Teacher Here (ETH)* berbantuan Media kartu soal pada mata pelajaran IPA di kelas III SDN Pikatan.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah penggunaan model *Active Learning* tipe *Everyone is a Teacher Here (ETH)* berbantuan Media kartu soal pada mata pelajaran IPA kelas III SDN Pikatan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan wawasan baru kepada guru tentang peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan model *Active Learning* tipe *Everyone is a Teacher Here (ETH)* berbantuan media kartu soal pada mata pelajaran ipa di SDN Pikatan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar IPA yang nantinya akan diharapkan berpengaruh terhadap pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

b. Bagi guru

Memberikan pengalaman menggunakan model pembelajaran *Active Learning* tipe *Everyone is a Teacher Here (ETH)* berbantuan media kartu soal yang nantinya diharapkan dapat menginspirasi guru untuk selalu mengembangkan model pembelajaran lainnya untuk bisa menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil berbagai kebijakan atau perbaikan-perbaikan dalam mengembangkan pembelajaran, sehingga mutu pembelajaran akan menjadi lebih baik.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman serta pengetahuan tentang meningkatnya keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III SD dengan menggunakan model *Active Learning* tipe *Everyone is a Teacher Here (ETH)* berbantuan media kartu soal pada mata pelajaran IPA kelas III SDN Pikatan.

E. Definisi Operasional

Penelitian ini terdiri dari empat variabel, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Keaktifan belajar siswa

Keaktifan belajar siswa kelas III SDN Pikatan, Kecamatan Gending, Kabupaten Probolinggo masih terbilang rendah. Dalam proses belajar mengajar siswa terlihat pasif, hal ini disebabkan karena guru yang lebih dominan dalam pembelajaran (*Teacher Center*). Hal tersebut menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa yang sebagian besar masih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari interaksi tindak belajar murid dan tindak mengajar yang dilakukan oleh guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi, sedang tindak belajar merupakan puncak dari proses belajar dengan meningkatnya kemampuan. Hasil belajar yang dicapai dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau lingkungan.

3. Model *Active Learning*

Model *Active Learning* adalah suatu pembelajaran yang berpusat pada diri siswa dan dilandasi prinsip-prinsip psikologi manusia, serta cara mengajar dengan melibatkan aktivitas siswa secara maksimal dalam proses belajar baik kegiatan mental intelektual, kegiatan emosional, maupun kegiatan fisik secara terpadu.

4. Metode *Everyone is a Teacher Here (ETH)*

Metode *Everyone is a Teacher Here (ETH)* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif. Metode yang mudah untuk mendapatkan partisipasi yang luas dalam kelas dan pertanggungjawaban individual. Metode ini memberikan kesempatan pada setiap siswa untuk berperan menjadi guru bagi siswa lain.

5. Media Kartu Soal

Media kartu soal merupakan media pembelajaran yang akan digunakan siswa dalam pembelajaran untuk memperagakan suatu arti, fakta, atau konsep. Setiap siswa menuliskan soal pada kartu soal, kemudian kartu soal tersebut akan diacak atau dikocok dan dibagikan kepada semua siswa. Setiap siswa menjawab soal yang ada pada kartu soal yang diterimanya.