

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat dari lembaga formal dan informal dalam membantu proses perubahan sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan. Pendidikan saat ini di Indonesia diatur melalui Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Dalam Undang-Undang Pasal 1 ayat 1 dapat diketahui bahwa pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pernyataan di atas maka pendidikan di Indonesia saat ini harus memiliki pembelajaran yang aktif dan menuntut siswa agar memiliki keterampilan dalam mengikuti pembelajaran, karena dengan adanya pembelajaran yang aktif maka dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 03 Lingasari peneliti memperoleh beberapa informasi bahwa prestasi belajar siswa masih rendah seperti pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Akhir Semester

Jumlah Peserta Didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	KKM	Tuntas KKM	Presentase Ketuntasan
22	92	64	70	12	52%

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik masih rendah. Siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 12 yaitu dengan ketuntasan 52%, sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 10 yaitu 48%. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran IPA.

Peneliti dan guru berdiskusi dan sepakat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui model pembelajaran langsung dengan bantuan media *Talking Stick*. Berdasarkan Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni (2013: 13) bahwa media *Talking stick* merupakan pembelajaran dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah mempelajari materi pokok. Pemberian giliran dalam menjawab pertanyaan akan melatih siswa untuk lebih berani menjawab pertanyaan berdasarkan pemikiran siswa sendiri dan tidak tergantung pada orang lain serta dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Model Pembelajaran langsung berbantu media *talking stick* dapat membuat lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *talking stick* bertujuan agar siswa dapat meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran IPA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang muncul dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *talking stick* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Mata Pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 3 Linggasari.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang ada di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA melalui model pembelajaran *talking stick* di kelas V SD Negeri 3 Linggasari.

D. Manfaat Penelitian

Setiap kegiatan yang dilakukan diharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat secara teoretis dan prsktis. Dari perumusan masalah dan tujuan penelitian dapat memberikan manfaat untuk guru, sekolah, dan siswa sebagai berikut :

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan media pembelajaran *talking stick*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dengan memberi manfaat terhadap siswa, guru dan peneliti

a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA.

b. Bagi guru

Dapat menambah wawasan dalam mengajar mata pelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran secara bervariasi.

c. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan ketrampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan pembelajaran langsung berbantu media *talking stick*.