

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berdasarkan UUSPN No. 20 Tahun 2003 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 (Sagala, 2017:3).

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional juga untuk mengembangkan 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, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan tersebut. Untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut maka seorang guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam membangun keaktifan siswa saat kegiatan belajar mengajar, dimana kegiatan tersebut akan membawa perubahan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa setelah melakukan proses pembelajaran terutama di sekolah dasar. Sekolah dasar adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal. Dalam melaksanakan proses pembelajaran

di sekolah dasar, setiap guru pasti menghadapi situasi yang berbeda dan menantang yang mempunyai pengaruh besar terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, seorang guru dituntut peka terhadap berbagai situasi yang dihadapinya, sehingga dapat menyesuaikan perilaku guru dalam mengajar dengan situasi yang dihadapinya.

Seorang guru menginginkan pengajarannya dapat diterima dengan baik oleh siswa. Rooijackers (dalam Sagala, 2017:173) mengemukakan bilamana guru tidak mengetahui apa yang sebenarnya yang terjadi dalam pikiran siswanya untuk mengerti sesuatu, kiranya guru pun tidak akan dapat memberi dorongan yang tepat pada mereka yang sedang belajar. Para siswa akan mudah melupakan pelajaran yang diterimanya, jika guru tidak memberi penjelasan yang benar dan menyenangkan. Hal ini pada umumnya terjadi di sekolah termasuk sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan.

Di samping itu, di sekolah terdapat beberapa mata pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan. Pada sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum di Indonesia yang dipelajari, yang dikenal juga dengan istilah ilmu sains. Mata pelajaran ini mengkaji usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Mata pelajaran IPA yaitu ilmu untuk mencari tahu, memahami alam semesta secara sistematis dan mengembangkan pemahaman ilmu pengetahuan

tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, maka sekolah dasar di harapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam 3 menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Di sekolah dasar pelajaran IPA merupakan pelajaran yang di dalamnya terdapat banyak sekali materi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan siswa di harapkan mampu memanfaatkan alam secara bijak dan mencintai lingkungan alam. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar berorientasi pada hakikat IPA yaitu menguasai konsep-konsep IPA bermanfaat dan bermakna bagi siswa melalui kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPA seorang guru harus mencapai tujuan pembelajarannya dengan melihat hasil belajar siswa di dalam kelas. Mengingat pentingnya pembelajaran IPA di sekolah dasar, maka dalam pelaksanaannya diperlukan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran sehingga pembelajaran IPA menjadi aktif dan hasil belajar siswa dapat optimal. Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Rohani (2010:205) mengemukakan bahwa hasil pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran.

Dari pendapat para ahli tersebut maka peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah perubahan pada dirinya, baik perubahan tingkah lakunya maupun perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat (afektif) dan

kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada siswa dengan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Namun, pada kenyataannya pembelajaran IPA di sekolah dasar masih berpusat pada guru (teacher centered) dan juga buku-4 buku saja. Guru dalam menyampaikan pembelajaran masih terlalu fokus pada guru saja dan merasa bahwa guru adalah segalanya sehingga ada yang menganggap sebagai pusat pembelajarandan guru merupakan satu-satunya penentuan arah pembelajaran sehingga hasil belajar IPA kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru wali kelas V di sekolah SDN 064971 terdapat masalah yang ditemukan dalam pembelajaran IPA, bahwa dalam pembelajaran IPA guru menggunakan metode ceramah dan cenderung teks book sehingga pembelajaran berlangsung searah pada umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran akibatnya siswa sibuk sendiri dengan kegiatan masing-masing dengan cara bermain, bercanda, dan berbicara dengan temannya dan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media kartu bergambar jarang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPA. Hasil belajar nilai mata pelajaran IPA dari 25 siswa hanya 8 siswa (32%) yang tuntas dalam ulangan harian pada materi ini, sedangkan sisanya siswa (68%) nilainya dibawah KKM (70). Sementara dalam UTS mata pelajaran IPA, dari 25 siswa ada 15 siswa (60%) yang nilainya di atas KKM, sedangkan sisanya 10 siswa (40%) nilainya dibawah KKM.

Masturi (2014) menyatakan bahwa pembelajaran dengan media kartu bergambar efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA dimana peserta didik mampu mendeskripsikan daur hidup organisme dengan perolehan data t_{hitung}

t_{tabel} . table ini menunjukkan adanya pengaruh hasil belajar yang signifikan antara tes awal dan tes akhir. Sejalan dengan Novita, dkk (2020) menunjukkan terdapat pengaruh hasil belajar subtema organ hewan melalui media kartu bergambar dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan menggunakan media kartu bergambar dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dalam ranah kognitif yang meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dalam materi perbedaan makhluk hidup dengan benda mati. Dalam aspek pengetahuan diharapkan siswa mampu menghafal dan mengingat nama-nama makhluk hidup dan benda mati yang ada di sekitarnya. Dalam aspek pemahaman diharapkan siswa mampu menjelaskan dan memberi contoh mana makhluk hidup mati dan mana benda mati. Kemudian pada aspek penerapan atau aplikasi siswa diharapkan dapat memecahkan masalah berdasarkan realita yang ada dimasyarakat atau realitas yang ada dalam teks bacaan.

Untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran IPA didalam sekolah maka seorang guru harusnya lebih inovatif dan kreatif dalam mengajar dengan menerapkan model pembelajaran agar proses pembelajaran dapat optimal. Salah satu model yang dapat diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa dikelas dengan menggunakan model pembelajaran make a match maka proses pembelajaran untuk mempelajari materi IPA menjadi aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang: **“Pengaruh Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”**.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka batasan masalah dalam skripsi ini adalah “Pengaruh Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar?”

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media kartu bergambar dalam meningkatkan prestasi belajar IPA siswa Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Uraian dari keduanya sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya penggunaan model pembelajaran media kartu bergambar pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Manfaat tersebut yaitu :

- a. Bagi kepala sekolah SD, dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana sekolah

- b. Bagi guru, dapat menjadi bahan masukan untuk lebih terampil dalam menggunakan model pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung khususnya menggunakan model pembelajaran kartu bergambar di sekolah dasar
- c. Bagi Siswa, sebagai bahan masukan untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi FIP Universitas Sari Mutiara Indonesia, dapat dijadikan sebagai bahan tambahan sumber ilmu untuk dijadikan sebagai tambahan referensi pengetahuan yang bermanfaat dan meningkatkan kualitas pendidikan.
- e. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi atau bahan pembandingan bagi peneliti yang ingin mengkaji masalah yang relevan.

