**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Belajar diartikan sebagai aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, bertumpu pada kemampuan diri belajar dibawah bimbingan pengajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar ditinjau dari sudut pandang kegiatan guru untuk dialami siswa selama kegiatan belajar mengajar. sedangkan mengajar merupakan upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran di sekolah dasar yaitu keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akir hayat. pada waktu bayi, seorang bayi menguasai keterampilan – keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol dan mengenal orang – orang di sekeliling. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakterteristik pentik yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar mempunyai keuntungan, baik bagi individu maupun bagi masyarakat.

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran di SD, guru harus melakukan upaya diantaranya pemecahan masalah pembelajaran, apakah itu menyangkut materi, sarana, sumber atau penilaian pembelajaran, bahkan hal-hal lainnya yang berpengaruh terhadap kelancaran pelaksanaan pembelajaran.

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Berdasarkan perubahan zaman tersebut menuntut para guru harus bisa lebih kreatif dan berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam rangka mengembangkan kemampuan anak, maka sekolah seyogianya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pertanyaan, memberikan komentar atau pendapatnya tentang materi pembelajaran yang dibacanya atau dijelaskan guru.

Dalam UU NO 2 tahun 2003 pasal 1 tentang sisdiknas, dikatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar da terencana untuk mewujutkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Agar pesrta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengedalian diri, mulia, serta keterampilan, bangsa dan Negara.

Sebagai seorang guru tidak hanya dituntut menguasai pengetahuan atau materi yang akan di sampaikan pada pembelajaran di kelas saja, akan tetapi guru harus dapat menguasai pendekatan, model pembelajaran, dan metode pembelajaran yang harus di sesuai dengan keadaan siswa dan lingkungannya, sehingga dapat mendukung siswa untuk berfikir kritis, logis, pedagogik, menggunakan cara yang efektif, efisien serta dapat menumbuhkan diantaranya sikap disiplin, ilmiah, rasa tanggung jawab, percaya diri dan disertai iman dan taqwa.

Seperti yang telah diuraikan diatas maka pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SDN Melong Asih 7 Kota Cimahi, khususnya dalam Budha di Indonesia dapat dirasakan bahwa siswa kurang menguasai materi peninggalan – peningalan sejarah pada masa Hindu-budha di Indonesia.

Melalui media gambar dan peta siswa dapat dengan mudah memahami materi peninggalan-peningalan sejarah pada masa hindu-bundha di Indonesia karena pada saat pembelajaran berlangsung siswa dituntut untuk memberikan nama gambar-gambar yang disediakan serta menunjukan tempat asal gambar-gambar tersebut pada peta. Dengan demikian nama gamabar, tempat yang ditunjuk siswa pada peta dan materi yang diajarkan akan lebih lama diinginkan di memori (otak) siswa.

Dari permasalahan inilah peneliti termotivasi untuk mengambil judul “Peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai peninggalan sejarah pada masa Hindu-budha melalui media gambar dan peta” (Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas V SDN Melong asih 7 Kota Cimahi)

1. **Identifikasi Masalah**

Setelah mengamati kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan pribadi maupun hasil pengamatan teman sejawat adanya ketidak tuntasan siswa dalam memahami materi, maka masalah yang ditemukan adalah :

1. Kurangnya minat belajar siswa dikelas
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi peninggalan sejarah pada masa hindu-budha dengan alat peraga Gamabr dan Peta pada mata Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ?
3. Apa yang menjadi faktor penghambat dalam penggunaan alat peraga pada Ilmu pengetahuan Sosial
4. **Batasan Masalah**

Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila ada stimulus dan respon antara pendidik dan peserta didik untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah, maka pokok permasalahan dalam penelitian faktor – faktor yang seharusnya menjadi bagian dari proses perubahan ini dibatasi pada aspek-aspek tertentu, yaitu :

1. Model pembelajaran salah satu model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar di kelas satu yang efektif, inovatif, siswa menjadi aktif, dan pembelajaran berjalan menyenangkan.
2. Alat peraga adalah alat bantu pada kegiatan belajar agar lebih efektif, menarik dan menyenangkan, serta materi akan lebih mudah dipahami siswa.
3. Penelitian ini di tujukan kepada siswa kelas 5 SDN Melong asih 7 Kota Cimahi
4. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut“Apakah dengan menggunakan model pembelajaran MEDIA GAMBAR DAN PETA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD”. Agar penelitian ini lebih terarah maka permasalahan tersebut dijabarkan kedalam bentuk pertanyaan sebagi berikut :

1. Apakah pembelajaran dengan menggunakan model Media Gambar dan Peta dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi Peningalan Sejarah pada Masa Hindu – budha dengan alat peraga Gambar dan Peta pada pembelajar Ilmu pengetahuan Sosial (IPS)
3. Apa yang akan menjadi faktor penghambat dalam penggunaan alat peraga pada Ilmu Pengetahuan Sosial?
4. **Cara Pemecahan masalah**

Jadi dalam materi IPS tentang Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menguasai Peninggalan Sejarah pada Masa Hindu – Budha Melalui Media Gambar dan Peta dalam Pembelajaran IPS di SDN Melong Asih 7 Kota Cimahi Selatan. Harus menggunakan media gambar agar pembelajaran di kelas lebih aktif efektif dan menyenang kan, media yang digunakan harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata – mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru mentampaikan materi, akan tetapi benar – benar untuk mambantu siswa dengan tujuan yang ingin di capai.

1. **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan batasan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini secara umum untuk mendeskripsikan pendekatan melalui metode gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negri Melong Asih 7 kota Cimahi.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sesuai dengan masalah yang telah dikemukakan secara khusus yaitu :

1. Mengetahui hasil yang diperoleh secara maksimal siswa kelas 5 SDN Melong asih 7 pada materi peningalan Sejarah pada Masa Hindu dan Budha dengan menggunakan alat peraga gamabar dan peta.
2. Dapat memperoleh gambaran pelaksanaan pembelajaran di kelas 5 SD melalui media gambar dan peta untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Mengetahui hambatan- hambatan yang dihadapi siswa dalam
4. pembelajaran sejarah pada masa Hindu dan Budha.
5. **Manfaat Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan adanya peningkatan pada minat proses dan hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama pada materi sejarah Hindu dan Budha di Indonesia. Manfaat penelitian ini berguna untuk guru, siswa mampu sekolah adalah:

1. Membantu guru untuk meperbaiki pembelajaran.
2. Membantu guru untuk lebih berkembang untuk professional.
3. Meningkatkan rasa percaya diri guru.
4. Meningkatan guru secara aktif untuk mengembangkan pengetahuan.

Manfaat penelitian bermanfaat bagi siswa adalah sebagai berikut:

1. Siswa termotifasi sehingga senang belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat.
3. Memperbaiki hasil pembelajaran dimana selama ini pembelajaran IPS hanya menggunakan metode ceramah saja

Manfaat penelitian bagi sekolah:

1. Memberikan bahan masukan untuk para guru yang bertugas di sekolah SDN Melong asih 7, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Diharapkan sekolah dapat menerapkan dan melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.
3. Mutu sekolah akan menjadi lebih meningkat.
4. **Kerangka Pemikiran**
5. **Pengertian media**

Media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi, Alat-alat bantu pembelajaran dan atau komponen-komponen yang membentuk teknologi istruksional dalam pembelajaran IPS, seperti: alat-alat peraga, televisi, film, proyektor, transparansi, OHP, komputer, slide, bentuk-bentuk perangkat keras, perangkat lunak, dan lain-lainnya. Media itu didalamnya mengandung bahan dan atau materi yang lebih banyak dari yang perlu kita ketahui. Media bukan sekadar informasi beserta alatnya, akan tetapi juga proses mempelajarinya sebab informasi atau pesan yang hanya diketahui hasil pemberitahuan orang lain, tidak akan menjelaskan informasi tersebut manjadi bermakna dalam hidupnya.

1. **Pentingnya Media dalam Pembelajaran**

 Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pembelajaran. proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Oleh karena itu peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat mempergunakan film televise, atau gambar yang untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi kongkret.

Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi memiliki ke khasan dan ke kompleksan. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalnya untuk menmcapaikan bahan pelajaran tentang masuknya islam ke Indonesia dapat disajikan melalui film. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang.

1. **Asumsi dan hipotesis**
2. **Asumsi**

Peneliti berasumsi bahwa dengan penerapan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan alas sebagai berikut , bahwa dengan menggunakan media gambar, di harapkan siswa lebih fokus pada pembelajaranr IPS, sehingga hasil belajar siswa lebih meningkatkan hingga membuat prestasi pembelajar pun meningkat.

1. **Hipotesis**

Berdasarkan asumsi di atas, maka dapat di tarik hipotesis sebagai berikut:

Diduga, penerapan “media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajar ips mengenai peningalan sejarah pada masa hindu dan budha melalui media gambar dan peta”.

1. **Definisi Operasional**
2. **Hakekat Belajar**

Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk di dalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar. Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan.

 Karena belajar juga dipengaruhi oleh potensi yang dimiliki setiap individu, maka para pendidik, orang tua, dan para guru perlu memerhatikan dan memahami potensi siswa.

Dengan demikian, belajar selain suatu kegiatan yang kompleks juga berupa suatu perilaku yang menghasilkan respons lebih baik karena memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

1. Pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prisip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. **Pengertian Media Gambar**

Alat-alat bantu pembelajaran dan atau komponen-komponen yang membentuk teknologi istruksional dalam pembelajaran IPS, seperti: alat-alat peraga, televisi, film, proyektor, transparansi, OHP, komputer, slide, bentuk-bentuk perangkat keras, perangkat lunak, dan lain-lainnya. Media itu didalamnya mengandung bahan dan atau materi yang lebih banyak dari yang perlu kita ketahui.

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pembelajaran. proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Oleh karena itu peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat mempergunakan film televise, atau gambar yang untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi kongkret.

Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi memiliki kekhasan dan kekompleksan.