**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan seseorang memperoleh pengalaman, pengetahuan dan pemahaman cara bertingkah laku yang sesuai dengan tuntutan hidup ke arah yang lebih baik. Pendidikan tidak hanya dilakukan di dalam kelas yang formal namun di lingkungan keluarga dan masyarakat dapat dilakukan pendidikan. Berdasarkan UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2003: 2) menyatakan bahwa :

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, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan juga dapat diartikan seluruh proses hidup dan berbagai bentuk interaksi individu dengan lingkungannya, baik secara formal, non formal, dan informal. Sedangkan dalam arti yang lebih sempit, pendidikan dapat dikatakan sebagai bentuk interaksi yang dikemas dalam suatu proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, ada beberapa unsur yang terlibat yaitu guru, siswa, sarana, prasarana serta lingkungan sekitar. Guru merupakan unsur yang menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan seorang guru harus cermat dalam menentukan strategi, pendekatan, metode yang digunakan agar siswa dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar. Dengan belajar IPA siswa akan dapat mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. IPA juga merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan ,fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah.

Dalam pembelajaran IPA seorang guru akan lebih mudah dalam mencapai tujuan yang diharapkan, apabila guru tersebut menggunakan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran IPA. Pemanfaatan media seharusnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis selama PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SDN Maruyung, pembelajaran IPA belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Sesuai pengamatan peneliti selama mengajar di kelas II, hampir semua siswa kurang memahami konsep IPA, sekalipun konsep IPA yang sederhana banyak yang tidak dipahami atau banyak konsep yang dipahami secara keliru. Dalam proses pembelajarannya, masih terdapat banyak siswa yang pasif dalam mempalajari IPA. Hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan alat peraga (media) sebagai stimulus yang dapat menimbulkan aktivitas siswa bertanya atau antusiasnya sebagai respon yang diberikan siswa. Selama ini siswa hanya mendengarkan apa yang guru jelaskan. Oleh karena itu, dari tahun ke tahun, prestasi IPA siswa di SDN Marruyung, selalu sulit untuk dikatakan meningkat secara signifikan. Misalnya untuk materi bagian-bagian tubuh hewan. Hasil nilai siswa yang dicapai dari ulangan IPA selama ini, rata-rata nilainya hanya mencapai rentang 55 dari skala nilai 100. Setelah dianalisa, materi ajar yang kurang dikuasai siswa adalah materi bagian-bagian tubuh hewan. Nilai tersebut tentunya kurang dari standar nilai (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65 dari skala nilai 100. Hal tersebut membuktikan bahwa kualitas pendidikan IPA masih jauh di bawah standar (KKM). Selain rendahnya penalaran siswa, juga dikarenakan kurangnya pemahaman konsep-konsep IPA. Tanpa pemahaman yang baik, siswa tidak akan bisa menyelesaikan soal-soal yang merupakan alat untuk melihat hasil belajar siswa.

penggunaan media yang relatif jarang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran menyebabkan siswa kurang fokus dan terlihat bosan dalam memperhatikan penjelasan dari guru, akibatnya siswa kesulitan menyebutkan dan menjelaskan materi yang telah disampaikan guru. Selain itu siswa bersifat pasif, hanya duduk diam sambil mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat bahan yang dipelajari dan menghafal materi tersebut. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan materi yang dipelajari tidak bertahan lama dalam ingatan siswa, siswa juga tidak mempunyai aktivitas yang banyak karena hanya terdiam duduk dan mendengarkan saja sehingga siswa hanya menghafal tanpa ada pemahaman dan aplikasinya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya pembelajaran IPA yang baik. Pembelajaran IPA di SD dapat mengajak siswa aktif, Piaget (Samatowa, 2006: 53) berpendapat “Belajar IPA merupakan proses konstruktif yang menghendaki partisipasi aktif dari siswa”. Dalam proses pembelajaran ada beberapa unsur yang terlibat diantaranya guru, siswa, sarana, dan prasarana serta lingkungan sekitar. Guru merupakan unsur yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar (PBM). Hal ini menyebabkan guru dituntut harus cermat dan selektif dalam menentukan strategi, pendekatan, metode, media yang akan digunakan dalam pembelajaran supaya siswa aktif selama PBM.

Proses belajar mengajar (PBM) yang seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari menyebabkan materi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami siswa. Siswa hanya mencatat bahan yang dipelajari, mendengarkan penjelasan dari guru, dan terakhir adalah menghapalkan materi yang sudah dipelajari. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran kurang memberikan makna bagi siswa. Sehingga materi yang dipelajari tidak bertahan lama dalam ingatan siswa serta hanya berupa hapalan tanpa ada pemahaman dan pengaplikasian. Pembelajaran IPA dengan metode konvensional seperti itu tidak sesuai dengan tingkat perkembangan siswa usia sekolah dasar yang membutuhkan sesuatu yang konkret dalam memahami konsep IPA, yaitu lingkungan nyata. Sejalan dengan pandangan Piaget seperti dikutip oleh Syah (2004: 67) “Anak usia 7 sampai 12 tahun berada pada tahap operasional konkret”. Siswa dalam jenjang sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret ini sudah mampu mengoperasikan kognitifnya terhadap sesuatu yang bersifat konkret. Selanjutnya, Piaget menyatakan :

Pada masa kelas rendah yaitu antara kelas satu sampai kelas tiga anak mulai masuk periode operasional konkret, sedangkan pada kelas tinggi yaitu kelas empat sampai kelas enam anak sepenuhnya sudah masuk dalam kategori periode operasional konkret (Samatowa, 2006: 10).

Salah satu mata pelajaran IPA yang dipelajari di SD adalah materi mengenai bagian-bagian tubuh hewan. Materi yang sangat sederhana dan sering kali dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari tetapi sulit untuk dipahami siswa. Hal ini menyebabkan diperlukan adanya suatu penggunaan media yang tepat yang dapat mengajak siswa terlibat aktif melalui kegiatan mengamati selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman peneliti di lapangan, sebagai alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi bagian-bagian tubuh hewan, maka penelitian ini mencoba dengan menggunakan media gambar. Di antara media pembelajaran media gambar adalah media yang paling umum dipakai.Hal ini dikarnakan karna siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Banyak temuan penelitian yang mengungkapkan kelebihan media pembelajaran visual/gambar, salah satunya penggunaan gambar di antaranya oleh BRITISH AUDIO VISUAL ASSOCIATION, bahwa rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang melalui indera menunjukan 75 % melalui penglihatan (visual), 13 % melalui indra pendengaran (auditori), 6 % melalui indera sentuhan dan perabaan, 6 % melalui indera penciuman dan lidah (Udin S Winataputra, 5.7).

Dari temuan ini dapat diketahui bahwa pengetahuan seseorang paling banyak diperoleh secara visual atau melalui indera penglihatan.Oleh karena itu penentuan media pembelajaran yang tepat sangat penting.

1. **Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang diajukan membahas tentang :

1. Pembelajaran pada umumnya masih bersifat konvensional. Guru kurang kreatif dan miskin inovasi dalam menyampaikan materi pelajaran. Bahkan terkesan guru hanya ingin penyampaian materi itu cepat seleseai tanpa memperdulikan bagaimana proses pembelajan yang bermakna bagi siswa.
2. Kurangnya motivasi dari siswa untuk mengikuti pembelajaran dikelas,siswa cenderung kurang aktif sehingga menyebabkan pembelajaran bersifat teacher-centered.Siswa hanya menerima materi, menulis, dan mengikuti semua yang dilakukan guru, akibatnya pembelajaran hanya bersifat verbalistik.
3. **Permasalahan**
4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka perumusan permasalahannya adalah sebagai berikut: “Apakah pengunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tentang bagian-bagian tubuh hewan pada kelas II sekolah dasar?”

1. Batasan Masalah

Batasan masalah yang berhubungan dengan penggunaan media

gambar sebagai variabel tindakan dengan perincian sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat aktivitas siswa kelas II Sekolah Dasar selama pembelajaran berlangsung tentang materi bagian-bagian tubuh hewan dengan menggunakan media gambar?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tentang bagian-bagian tubuh hewan di kelas II Sekolah Dasar?
3. Bagaimana hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tentang bagian-bagian tubuh hewan di kelas II Sekolah Dasar?

Sedangkan batasan masalah yang berhubungan dengan variabel hasil belajar sebagai variabel hasil adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan berfikir seperti apa yang akan dihasilkan dari penggunaan media gambar?
2. Keaktifan seperti apa yang akan dihasilkan dari penggunaan media gambar ?
3. Pemahaman seperti apa yang akan dihasilkan dari penggunaan media gambar?
4. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**
5. **Tujuan Penelitian**

a)Tujuan Penelitian Umum

Untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tentang bagian-bagian tubuh hewan pada kelas II Sekolah Dasar.

b) Tujuan Penelitian Khusus

1. Mengetahui gambaran perencanaan pembelajaran IPA tentang bagian-bagian tubuh hewan dengan menggunakan media gambar di kelas II SDN Maruyung
2. Mengetahui gambaran proses pembelajaran IPA tentang bagian-bagian tubuh hewan dengan menggunakan media gambar
3. Mengetahui peningkatan hasil pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

**2. Manfaat Penelitian**

Adapun harapan dari penelitian ini adalah agar bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, di antaranya :

1. Manfaat bagi peneliti :
   * 1. Sebagai landasan untuk dapat menjadi bahan kajian penelitian lebih lanjut
     2. Memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian, terutama penelitian tindakan kelas yang berguna untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.
2. Manfaat bagi guru :
3. Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa
4. Untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang dihadapi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa
5. Manfaat bagi siswa :
   * 1. Meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa
     2. Meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran IPA

d. Bagi Sekolah dan Lembaga :

1) Pengelolaan Pembelajaran untuk mencapai tujuan mata pelajaran IPA lebih meningkat.

2) Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan penerapan dan pengembangan penelitian tindakan kelas bagi tercapainya pendidik yang bermutu dan profesional.