

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 “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.”

Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru menjelaskan bahwa “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Sehingga dari undang-undang tentang guru sangat jelas bahwa tugas guru adalah memberikan pengarahan dan bimbingan yang memiliki tanggung jawab dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Pada pelaksanaan pembelajaran idealnya guru dituntut agar bisa memanfaatkan bahan dan lingkungan yang ada disekitar dan dijadikan sebagai penunjang dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terutama guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memahami setiap perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar, serta harus mampu menentukan berbagai macam strategi, metode serta media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Tercapainya tujuan pembelajaran sangat tergantung pada guru dan siswa. Guru sebagai pendidik harus mampu membuat desain pembelajaran, menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, dan mengevaluasi hasil belajar. Sedangkan siswa sebagai orang yang terdidik memiliki peran sebagai orang yang mengalami proses belajar, mencapai hasil belajar dan menggunakan

hasil belajar untuk kepentingannya. Belajar adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik yang menghasilkan perubahan dalam perilaku, pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, nilai, dan sikap baru secara keseluruhan. Yang dihasilkan dari pengalaman atau pelatihan peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan yang melibatkan *kognitif, afektif, dan psikomotorik*.

Belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus disini adalah apa yang guru berikan kepada peserta didik, sedangkan respon adalah bentuk tanggapan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Selama proses belajar mengajar guru akan melakukan proses penilaian. Penilaian ini berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui hasil belajar yang didapat peserta didik. tanggung jawab seorang guru tidaklah mudah dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran tidaklah selalu berjalan lancar, tetapi adakalanya mengalami hambatan-hambatan atau kesulitan baik yang dialami guru dalam mengajar maupun kesulitan yang dialami oleh siswa dalam belajar.

Setiap mata pelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dalam mengajarkan materi pembelajaran tentu akan sangat berbeda baik dari segi metode penyampaian, penggunaan contoh dan sebagainya yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar. Contohnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) harus disesuaikan dengan tingkat pemikiran siswa, seperti pada anak-anak Sekolah Dasar pembelajaran IPA harus dimodifikasi semaksimal mungkin agar mereka tertarik mempelajarinya hingga dapat memahami materi tersebut. Sehingga seorang guru dan siswa harus benar-benar mempersiapkan segala sesuatunya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran adalah bagaimana cara merancang media dalam menyampaikan materi agar materi dapat diterima dengan mudah dan siswa

dapat mengingat materi tersebut lebih lama. Selain itu, dalam menentukan media pembelajaran guru harus mengetahui terlebih dahulu macam-macam aspek pembelajaran yang diajarkan, baik itu aspek kognitif, afektif maupun aspek psikomotorik.

Hasil belajar adalah kemampuan yang di dapat oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana (2016, hlm. 22) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Bloom (dalam Makmun, 2009, hlm. 167) mengatakan bahwa wujud perubahan perilaku dan pribadi sebagai hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga ranah, yakni ranah *kognitif*, ranah *afektif*, dan ranah *psikomotorik*. Lebih lanjut Makmun (2009, hlm. 167) menjelaskan mengenai ketiga ranah tersebut:

Ranah kognitif berkenaan dengan tujuh aspek, yakni pengamatan, ingatan, pemahaman, penggunaan, analisis, sintesis, dan evaluasi. *Ranah afektif* yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, sambutan, penghargaan, pendalaman, dan penghayatan. *Ranah psikomotorik* memiliki dua aspek, yakni keterampilan bergerak, dan keterampilan ekspresi verbal dan nonverbal.

Menurut Gagne (dalam Makmun, 2009, hlm. 230) mengatakan bahwa ranah *kognitif* lebih cenderung sering digunakan oleh guru di kelas ataupun di sekolah karena sangat berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah *kognitif* dan *afektif*. Hasil belajar *kognitif* dalam penelitian ini merujuk dari nilai hasil ulangan siswa. Nilai ulangan merupakan nilai yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur hasil belajar peserta didik, karena hasil ulangan didasarkan pada kemampuan siswa. Ulangan dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa setelah mempelajari suatu bahasan materi. Nilai ulangan yang diharapkan adalah ketika nilai ulangan yang didapatkan oleh siswa tersebut mencapai atau bahkan melebihi dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan. Sedangkan ranah *afektif* berfokus pada sikap kerjasama yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru di Sekolah Dasar Negeri Ciluluk 2 kelas V di Kabupaten Bandung diperoleh informasi bahwa dalam menjelaskan materi, guru hanya menggunakan gambar yang ada pada buku paket dan menugaskan siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan dari buku tematik tersebut. Hal tersebut membuat siswa merasa sulit dalam memahami hal-hal yang berkaitan dengan materi yang bersifat real atau asli, karena siswa masih harus membayangkan wujud asli dari benda tersebut. Sehingga pemahaman yang diperoleh siswa masih bersifat abstrak. Selain itu saat proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, salah satu contohnya pada kegiatan tanya jawab tentang materi yang sedang diberikan siswa cenderung diam dan seperti tidak tertarik. Penyebab yang sangat terlihat adalah guru tidak memanfaatkan fasilitas, media, dan lingkungan sekitar dengan baik sehingga siswa cenderung tidak tertarik dan bosan dengan materi yang diberikan. Selain permasalahan tersebut diperoleh juga informasi lain bahwa nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) di SD tersebut masih rendah yaitu 60. Namun, meskipun demikian masih banyak siswa yang nilai hasilnya belajarnya masih di bawah KKM. Data tersebut diperoleh dari hasil ulangan harian siswa yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 78% (36 siswa) sedangkan 22% (10 siswa) belum mencapai nilai KKM.

Dalam pembelajaran IPA dibutuhkan media yang tepat karena media sangat bermanfaat bagi guru dan siswa khususnya dalam membantu memperlancar peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sedang disampaikan. Media merupakan salah satu faktor penting untuk menentukan keberhasilan belajar. Media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara dan bahkan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun sampai saat ini, masih banyak kendala yang dihadapi dalam upaya merealisasikan tujuan pembelajaran di atas. Salah satu kendalanya adalah dalam menyampaikan materi pembelajaran guru masih sangat kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan materi pelajaran yang disajikan sulit dipahami siswa. Hal ini dapat dilihat dari observasi awal yang dilakukan oleh

peneliti di Sekolah Dasar Negeri 68 Pontianak Barat dan Sekolah Dasar Negeri 56 Pontianak Barat yang terakreditasi B. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan di Sekolah Dasar Negeri 68 Pontianak Barat dan Sekolah Dasar Negeri 56 Pontianak Barat yang terakreditasi B, masih banyak guru yang belum memanfaatkan serta menggunakan media pembelajaran dengan baik, khususnya pembelajaran IPA di kelas V. Guru hanya menggunakan papan tulis, dan buku paket, sehingga pengajaran terlihat monoton dan tidak menarik. Ketidaktahuan guru dalam cara penggunaan dan kegunaan media tersebut yang menjadi alasan mengapa guru-guru kurang memanfaatkan media pembelajaran tersebut (Saputra, 2014, hlm. 2)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Saputra (2014, hlm. 3):

Dilakukan melalui lembar observasi ketersediaan media, diketahui bahwa rata-rata persentase ketersediaan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar Negeri terakreditasi B Se-Kecamatan Pontianak Barat adalah 76,88% dengan kriteria baik. Namun dari 17 sekolah tersebut yang ketersediaan media pembelajaran IPA baik sebanyak 9 sekolah yaitu Sekolah Dasar Negeri 33 dengan persentase 82,76%, Sekolah Dasar Negeri 23 dengan persentase 89,66%, Sekolah Dasar Negeri 54 dengan persentase 96,55%, Sekolah Dasar Negeri 21 dengan persentase 79,31%, Sekolah Dasar Negeri 55 dengan persentase 82,76%, Sekolah Dasar Negeri 13 dengan persentase 82,76%, Sekolah Dasar Negeri 08 dengan persentase 86,21%, Sekolah Dasar Negeri 50 dengan persentase 89,66%, dan Sekolah Dasar Negeri 73 dengan persentase 100%, hal ini terjadi karena sekolah-sekolah tersebut memiliki media pembelajaran IPA yang memadai, lengkap, ada guru yang membuat media sendiri serta pemerintah dan sekolah berperan aktif dalam pengadaan media pembelajaran IPA. Selain ketersediaan media pembelajaran IPA yang baik, ada juga sekolah yang ketersediaan media pembelajaran IPA cukup sebanyak 7 sekolah. Adapun sekolah tersebut adalah Sekolah Dasar Negeri 56 dengan persentase 72,41%, Sekolah Dasar Negeri 22 dengan persentase 51,72%, Sekolah Dasar Negeri 72 dengan persentase 58,62%, Sekolah Dasar Negeri 44 dengan persentase 75,86%, Sekolah Dasar Negeri 31 dengan persentase 72,41%, Sekolah Dasar Negeri 18 dengan persentase 72,41%, dan Sekolah Dasar Negeri 09 dengan persentase 68,97%, hal ini terjadi karena ketersediaan media pembelajaran IPA di sekolah-sekolah tersebut kurang lengkap, ada yang hilang, kurang kreatifnya guru dalam membuat media sendiri serta bantuan dana dari pemerintah tidak hanya tertuju pada pengadaan media saja namun lebih banyak untuk dana operasional sekolah. Selain itu ada juga sekolah yang ketersediaan media pembelajaran IPA kurang dan hanya 1 sekolah yang ketersediaan media pembelajaran IPA kurang yaitu Sekolah Dasar Negeri 68 dengan persentase 44,83%, hal ini terjadi karena di sekolah tersebut ketersediaan media pembelajaran IPA tidak

lengkap, banyak yang hilang, kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media sendiri serta kurangnya peran sekolah dalam pengadaan media. Dari persentase ketersediaan media pembelajaran IPA tersebut, juga di dukung dari hasil wawancara terhadap kepala sekolah dimana ketersediaan media pembelajaran di masing-masing sekolah ada yang sudah baik, cukup baik dan ada juga yang kurang.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, ada banyak cara yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran tematik di sekolah, guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara fisik maupun mental sehingga materi yang diajarkan oleh guru menjadi lebih konkrit dan siswa akan mengingatnya dalam jangka waktu yang lama. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran. Media memiliki peran yang sangat penting, yaitu sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Sehingga dapat kita pahami bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dijadikan sarana penghubung untuk mencapai pesan yang harus dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar.

Banyak media pembelajaran yang dapat guru gunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, namun seringkali sekolah terbentur pada kendala kemampuan dalam pengadaannya. Terutama saat dihadapkan pada harga media yang harus dibelanjakan tidak dapat terjangkau oleh sekolah. Menghadapi hal ini sekolah melalui para guru harus memiliki daya kreasi yang tinggi agar dapat menciptakan sendiri media pembelajaran tersebut. Dalam proses belajar mengajar masih ditemui adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sehingga penggunaan media tiga dimensi diharapkan turut dapat meningkatkan pengetahuan atau keterampilan awal siswa yang dimaksud dengan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelum ia memiliki kegiatan instruksional. Salah satu media pembelajaran yang peneliti maksudkan adalah media tiga dimensi, seperti bentuk-bentuk organ manusia, kerangka manusia, rangkaian listrik, pesawat sederhana, dan alat peraga sistem peredaran darah manusia. Peneliti sangat tertarik dengan media tiga

dimensi karena dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa terkait materi yang masih abstrak. karena media tiga dimensi dapat menunjukkan tampaknya suatu benda yang masih abstrak menjadi suatu benda yang bersifat konkret. Untuk itu, dalam pembelajaran informasi yang diterima oleh siswa akan lebih optimal jika pada pelaksanaan pembelajarannya guru menggunakan media tiga dimensi.

Seperti pada penelitian yang dibuat oleh Asrotun tentang penggunaan media tiga dimensi dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas V MI Terpadu Fatahillah Cimanggis Depok Tahun Ajaran 2013/2014 dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Kegiatan PTK ini dilakukan sebanyak dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui tingkat ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 63.3% dan pada siklus II mencapai 83.3%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V MI Terpadu Fatahillah Cimanggis Depok.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas permasalahan, yaitu dengan penelitian yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi yakni sebagai berikut:

1. Sebagian besar hasil belajar siswa tidak mencapai KKM
2. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran di kelas V masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti menggunakan buku guru dan buku siswa.

4. Pembelajaran yang disampaikan guru masih bersifat abstrak

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana pencapaian hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen ?
- b. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap sikap kerjasama siswa ?
- c. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa?
- d. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media tiga dimensi dengan yang menggunakan media tiga dimensi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah:

- a. Untuk memperoleh data tentang pencapaian hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- b. Untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap sikap kerjasama siswa di Sekolah Dasar Negeri Ciluluk 1 dan 2 di Kecamatan Cikancung.
- c. Untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa.
- d. Untuk memperoleh data tentang perbedaan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media tiga dimensi dengan yang menggunakan media tiga dimensi.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan keilmuan bagi pembaca tentang Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan akan dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan untuk menambah literatur guru tentang media pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa adalah untuk menjalin komunikasi yang erat antara siswa dengan orang tua. Selain untuk belajar, khususnya dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan tanpa rasa jenuh. Siswa juga diharapkan mampu meningkatkan keaktifan mereka di kelas.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan bahan pertimbangan atau pijakan bagi lembaga sekolah sekaligus sebagai kerangka acuan dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa. dan bagi saya selaku peneliti Sebagai sarana untuk menambah wawasan tentang pembelajaran di sekolah dan sebagai pengalaman yang sangat berharga dalam mengimplementasikan media tiga dimensi di lapangan secara langsung.

d. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah wawasan tentang pembelajaran di sekolah dan sebagai pengalaman yang sangat berharga dalam mengimplementasikan media tiga dimensi di lapangan secara langsung.

F. Definisi Operasional

1. Media Tiga Dimensi

Menurut Febriana (2012, hlm. 8) menarik kesimpulan dari penelitiannya “Media tiga dimensi adalah alat bantu berbentuk asli atau tiruan yang digunakan guru dalam memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga akan membawa hasil belajar yang baik dalam proses pembelajaran”

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi adalah media pembelajaran yang menggunakan media yang konkrit atau asli sehingga membuat siswa mendapatkan pengalaman secara langsung.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang di dapat oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Menurut Sudjana (2016, hlm. 3) mengatakan “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan-perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil yang di dapat oleh peserta didik selama proses belajar. Ketercapaian hasil tersebut meliputi tiga aspek, yaitu aspek *kognitif*, aspek *afektif*, dan aspek *psikomotor*.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN:

Berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bab ini berisi tentang kajian teori yang disalamnya berupa deskripsi teoretis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan dari variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini berisi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumus-kan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mengemukakan kesimpulan yang diperoleh dari hasil kajian teori yang diangkat dalam penulisan tugas akhir ini.