

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) mendefinisikan Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang dimiliki dirinya di masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka (Syah, 1999:1).

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan adalah dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibat yang ditimbulkan proses pembelajaran tersebut adalah ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka miskin aplikasi. (Syah, 2006:1).

Dalam melaksanakan pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan guru sebagai tenaga pendidik sangat memerlukan aneka ragam pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tuntutan zaman. Di lain pihak, salah satu faktor yang

menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh banyak penyebab, diantaranya adalah tidak adanya media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung.

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutnya kembali secara lisan (*verbal*) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan guru. (Syah, 2006:64). Menurut Taksonomi Bloom (Ramadhi dan Permadi, 2009:3) suatu proses belajar yang diharapkan berhasil adalah harus menyentuh 3 aspek ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses belajar selama ini ternyata kurang menekankan pada ranah afektif sehingga hasil pelajaran menjadi kurang bermakna.

Proses belajar sendiri berlangsung baik didalam kelas dengan kurikulum resmi maupun diluar kelas seperti di rumah dan masyarakat dengan kurikulum yang tidak resmi namun ternyata justru itulah sangat mempengaruhi perilaku anak. (Ramadhy dan Permadi, 2009:4). Oleh karena itu, setiap guru harus memiliki gaya belajar yang menyebabkan materi pembelajaran dapat secara aktif berjalan dengan lancar.

Selain itu permasalahan yang ditemukan lainnya adalah kurangnya fasilitas dan sumber belajar yang menunjang pembelajaran, seperti media pembelajaran, alat peraga, buku-buku penunjang dan sebagainya. Secara

global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam,

(Syah, 2010:129) yakni :

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Faktor-faktor diatas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersikap *conserving* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal) umpamanya, biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam (Syah, 2010:129).

Banyak upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar hasil belajar siswa dapat lebih meningkat. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pendukung dalam pembelajaran yang dikenal sebagai alat bantu pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media gambar dalam pembelajaran.

Dalam Pembelajaran IPA seperti halnya dengan pembelajaran lainnya, penggunaan media bantu pembelajaran sangat diperlukan dan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Namun yang menjadi permasalahannya adalah seringkali penggunaan media gambar dalam pelajaran IPA dianggap menyita

waktu, tenaga dan juga biaya yang cukup besar. Akibatnya adalah hasil belajar siswa pada pelajaran IPA tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini juga peneliti temukan di Kelas V SD Negeri Kuta Onan Desa Kaban Tengah Kec. Sitellu Tali Urang Jehe Kab. Pakpak Bharat dimana pada saat dilakukan tes pada pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 54.56, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa (23.52 %) dan yang belum tuntas 26 siswa (76.48 %).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul ***“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Gambar Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan di Kelas V SD Negeri Kuta Onan Desa Kaban Tengah Kec. Sitellu Tali Urang Jehe Kab. Pakpak Bharat”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka yang menjadi identifikasi masalah adalah :

1. Hasil belajar siswa pada Pelajaran IPA di kelas V SD Negeri Kuta Onan Desa Kaban Tengah Kec. Sitellu Tali Urang Jehe Kab. Pakpak Bharat rendah.
2. Guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran IPA
3. Penerapan media Gambar dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan Hasil belajar IPA di Kelas V SD Negeri SD Negeri Kuta Onan Desa Kaban Tengah Kec. Sitellu Tali Urang Jehe Kab. Pakpak Bharat rendah.

C. Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dalam skripsi ini adalah: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Gambar Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan di Kelas V SD Negeri Kuta Onan Desa Kaban Tengah Kec. Sitellu Tali Urang Jehe Kab. Pakpak Bharat”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi Daur Hidup Hewan siswa kelas V SD Negeri Kuta Onan Desa Kaban Tengah Kec. Sitellu Tali Urang Jehe Kab. Pakpak Bharat T.P 2015/2016

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah : untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media gambar pada materi Daur Hidup Hewan yang ada di kelas V SD Negeri Kuta Onan Desa Kaban Tengah Kec. Sitellu Tali Urang Jehe Kab. Pakpak Bharat T.P 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peningkatan mutu pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk guru yaitu menambah pengetahuan, wawasan dan kemampuan bagi dalam menggunakan media gambar dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan di kelas V SD Negeri Kuta Onan Desa Kaban Tengah Kec. Sitellu Tali Urang Jehe Kab. Pakpak Bharat.
2. Untuk Kepala Sekolah sebagai bahan masukan di SD Negeri Kuta Onan Desa Kaban Tengah Kec. Sitellu Tali Urang Jehe Kab. Pakpak Bharat dalam menggunakan media gambar sebagai salah satu cara yang lebih Efektif dan Efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan
3. Untuk siswa, yaitu meningkatkan Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan.

G. Definisi Operasional

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Syah, 2010:87).

2. Definisi hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 1989:22).

3. Pengertian Media gambar

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a receiver*) (Indriana, 2011:13).