

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memainkan peranan yang penting di dalam drama kehidupan dan kemajuan umat manusia. Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam mempengaruhi kemampuan, kepribadian dan kehidupan individu dalam pertemuan dan pergaulannya dengan sesama dan dunia, serta hubungannya dengan Tuhan. Pendidikan dewasa ini mengalami perkembangan yang sangat pesat ditandai dengan munculnya berbagai inovasi-inovasi baru dalam dunia IPTEK. Dengan adanya perkembangan IPTEK, manusia dituntut untuk meraih pendidikan yang setinggi-tingginya. Manusia juga dituntut untuk dapat menemukan inovasi-inovasi baru bagi kelangsungan dunia.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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 (Dwi Siswoyo, dkk, 2007: 19). Pendidikan pada dasarnya adalah proses komunikasi yang didalamnya mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan- keterampilan, di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat, dari generasi ke generasi dan pendidikan sangat bermakna bagi kehidupan individu, masyarakat dan suatu bangsa.

Setiap orang mengalami proses belajar disepanjang hidupnya. Belajar dapat dilakukan di mana saja baik dikeluarga, lingkungan atau masyarakat, maupun sekolah. Sekolah merupakan salah satu lembaga resmi yang menyelenggarakan kegiatan belajar. Salah satu pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah pembelajaran IPA.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat lebih mendalam tentang alam sekitar. Melalui ilmu pengetahuan tersebut pengetahuan dan wawasan serta keterampilan anak akan semakin bertambah dalam menyelesaikan masalah yang ada di sekitarnya.

Pembelajaran dikatakan baik, apabila siswa belajar dengan pengalaman langsung, di mana siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta siswa mendapatkan sebuah pengalaman dari proses pembelajaran tersebut salah satunya berupa prestasi belajar yang baik. Hal tersebut sejalan dengan 4 teori yang dikemukakan oleh Jean Peaget bahwa tahap perkembangan anak usia SD (usia 7-11 tahun) pada umumnya mereka berpikir atas dasar pengalaman konkret/nyata (Hendro Darmojo dan Jenny R. E Kligis, 1992: 19).

Suasana pembelajaran yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan disini adalah siswa yang

lebih banyak berperan (kreatif). Untuk mencapai tujuan ini peranan guru sangat menentukan. Menurut Wina Sanjaya (2006 : 19), peran guru adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator. Sebagai motivator guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik. Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara/model pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa dengan menggunakan media yang menarik agar siswa memusatkan perhatian pada materi yang sedang mereka pelajari.

Pengalaman penulis di lapangan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Kondisi tersebut tentu membuat pembelajaran sepenuhnya hanya dikuasai oleh guru, siswa hanya diam, duduk, mendengarkan, dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman, sehingga baru mampu menghafal materi yang disampaikan guru dan belum dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari untuk mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Data yang diperoleh, pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 dari 22 siswa di kelas IV SDN Salopuru Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru, rata-rata nilai UTS asli siswa adalah 58,90. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA yaitu ≥ 70 . Dari 22 siswa tersebut siswa yang di atas KKM ada 7 (31,81 %) siswa dan yang masih di bawah KKM ada 15 (68.19 %) siswa.

Permasalahan lain yang ada di lapangan yaitu guru kurang bervariasi dalam menggunakan media dengan alasan waktu yang banyak tersita untuk mempersiapkan media serta masih banyaknya materi yang harus disampaikan

kepada siswa sehingga guru menggunakan metode ceramah. Walaupun siswa bersikap tenang dan tetap fokus pada penjelasan guru, tetap saja materi tidak dapat dipahami secara maksimal karena penyampaiannya kurang menarik dan membosankan. Kadang ada pula siswa yang kurang konsentrasi dalam mengikuti pelajaran, mereka malah sibuk dengan kegiatannya sendiri, tetapi setelah mengerjakan tugas, nilai yang mereka dapat sangat rendah.

Permasalahan yang terjadi, maka salah satu cara yang dapat dilakukan guru selain menggunakan metode yang menarik bagi siswa yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai sehingga membangkitkan dan meningkatkan kembali minat siswa pada mata pelajaran IPA. Media yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya dengan menggunakan media kartu bergambar. Dengan menggunakan media kartu bergambar ini dapat menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. Selain itu karena usia siswa sekolah dasar ada pada tahapan operasional konkret maka media kartu bergambar ini memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian di SDN Salopuru Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru **“Pengaruh Metode *Poster Comment* Menggunakan Media Kartu Bergambar IPA Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV SDN Salopuru Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh metode poster comment yang menggunakan media kartu bergambar IPA terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Salopuru Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui pengaruh metode poster comment dengan menggunakan media kartu bergambar IPA terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Salopuru Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Secara umum, dapat digunakan sebagai bahan pembanding atau dikembangkan lebih lanjut serta sebagai referensi terhadap penelitian yang relevan dengan permasalahan yang sejenis.
2. Secara institusional, pendekatan *active learning* metode *poster comment* mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa.
3. Secara praktik
 - a. Diharapkan dapat berguna dalam perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah SDN Salopuru Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru
 - b. Sebagai dasar untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan sebagai pembanding dalam penelitian-penelitian lebih lanjut dan sejenis.

- c. Bagi guru dan pelaku pendidikan, penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam proses kegiatan belajar mengajar.