

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik untuk membentuk watak, menambah pemahaman dan mengubah sikap peserta didik. Dalam membentuk watak, menambah pemahaman dan mengubah sikap peserta didik itu diperlukan adanya bimbingan seperti mendidik, dengan mendidik dapat mengubah watak atau sikap peserta didik yang tidak baik menjadi baik bukan hanya sikap tetapi mendidik juga dapat menambah pemahaman peserta didik. Oleh karena itu pendidikan sangatlah penting untuk proses peserta didik mengembangkan semua potensinya. Pendidikan juga bukan hanya menambah pemahaman peserta didik saja, tetapi dalam pendidikan peserta didik dilatih untuk memiliki sebuah keterampilan. Dalam melaksanakan pendidikan diperlukan adanya sebuah kurikulum sebagai acuan.

Kurikulum merupakan ide-ide atau gagasan pokok yang disusun secara tertulis tentang kemampuan yang harus dimiliki berdasarkan standar nasional dan kemampuan tersebut harus dicapai demi tercapainya tujuan pendidikan nasional. Kurikulum memiliki kedudukan dan posisi yang sangat sentral dalam keseluruhan proses pendidikan, bahkan kurikulum menjadi

syarat mutlak dan bagian yang tak bisa terpisahkan dari pendidikan itu sendiri.¹ Kurikulum sangatlah penting bagi proses pendidikan karena dalam kurikulum tersebut sudah terdapat berbagai macam kegiatan yang disusun secara tertulis lalu menjadi acuan bagi para pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan nasional. Dalam membentuk watak/sikap dan menambah pemahaman peserta didik haruslah dimulai dari jenjang pendidikan formal pertama yaitu Sekolah Dasar. Saat memasuki sekolah dasar peserta didik mulai dapat membentuk watak/sikap serta mendapatkan pemahaman baru dengan caranya masing-masing. Pemahaman yang sudah didapatkan oleh peserta didik disebut dengan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah melakukan proses belajar, hasil belajar tidak hanya dilihat dari seberapa jauh pengetahuan yang didapatkan tetapi dapat dilihat melalui tiga aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotor (keterampilan). Di Sekolah Dasar ada berbagai macam muatan mata pelajaran yang di dalamnya berisikan konten positif yang mengandung banyak pengetahuan yang bermanfaat dan berguna bagi peserta didik itu sendiri di masa yang akan datang.

¹ Asep Herry Herawan, dkk., *Modul Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), h.1.10.

Salah satunya ialah muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), mata pelajaran ini mengajarkan peserta didik untuk memahami tentang alam beserta isinya yang memiliki banyak rahasia di dalamnya sehingga peserta didik tertarik untuk mencari informasi yang terkait dalam mata pelajaran ini. Muatan IPA tidak hanya membahas tentang teori-teorinya saja di dalam kelas, tetapi mata pelajaran ini juga dapat dilakukan diluar kelas atau dengan percobaan-percobaan sehingga peserta didik dapat menambah pemahamannya terkait muatan IPA. Oleh karena itu, pendidik harus pandai membuat pembelajaran IPA sangat menyenangkan dan tidak membosankan sehingga peserta didik akan terus menerus mencari tahu tentang Ilmu yang berkaitan dengan alam, salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Menurut Newby dan kawan-kawan dalam Yaumi menyatakan bahwa *instructional medium is a means of providing a stimulus-rich environment for learning (e.g., multimedia, video, text, real object)*.² Media pembelajaran adalah peralatan untuk menyediakan lingkungan belajar yang kaya tentang rangsangan atau dorongan (misalnya multimedia, video, teks, dan benda asli). Segala apapun yang dapat digunakan oleh guru pada saat

² Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), h.258.

proses pembelajaran berlangsung dan dapat merangsang pikiran peserta didik serta dapat menimbulkan sikap terampil peserta didik disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran itu salah satunya media realia. Media realia yaitu semua benda atau objek yang ada di lingkungan sekitar dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media realia sangat cocok digunakan untuk menyampaikan materi IPA, karena pelajaran ini bersifat abstrak dapat dipahami apabila menggunakan benda konkret. Dengan menggunakan media pembelajaran ini mampu mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik memperoleh pemahaman dan pengetahuan yang baru. Penggunaan media juga membantu guru agar mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Oleh sebab itu guru diharapkan dapat menggunakan media realia sebagai media pembelajaran dalam proses belajar agar peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan selama proses itu berlangsung peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa mendapatkan hasil maksimal.

Namun pada kenyataannya, dari hasil pengamatan terhadap kelas V di SDN Mustikasari III Kota Bekasi, pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik terhadap muatan IPA masih sangat rendah. Kurang tertariknya peserta didik dengan muatan IPA serta banyaknya peserta didik yang berjumlah 48 orang dalam satu kelas menjadi penyebab rendahnya hasil

belajar IPA. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran peserta didik tidak memperhatikan guru yang sedang memberikan materi dan juga banyak peserta didik yang asik bercanda dengan teman sebangkunya. Hal ini dapat disebabkan karena kurang tepatnya pemilihan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik menjadi pasif dan pembelajaran terasa sangat membosankan. Pembelajaran yang membosankan akan membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat guru menerangkan materi, begitu juga saat guru memberikan latihan atau tugas-tugas peserta didik kurang bersungguh-sungguh dalam mengerjakannya.

Kurang tertariknya peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran IPA menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi tidak maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata rata peserta didik yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) khususnya di kelas VB SDN Mustikasari III Kota Bekasi. Masalah ini terjadi dikarenakan guru hanya memberikan penjelasan saja terhadap peserta didik tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung sehingga membuat peserta didik merasa bosan berada didalam kelas dan tidak memahami materi tersebut. Untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang memadai guru mempunyai kendala yaitu terbatasnya waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, karena terbatasan waktu membuat guru hanya mengandalkan penjelasan dan gambar yang terdapat dalam buku siswa.

Dilihat dari masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk menjadikan pembelajaran IPA menyenangkan, tidak membosankan dan peserta didik mampu memahami materi IPA. Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran realia sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran IPA yang nantinya akan membuat peserta didik menjadi aktif.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Realia Pada Siswa Kelas V SDN Mustikasari III Kota Bekasi”

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka yang menjadi area penelitian ini adalah pembelajaran IPA di kelas V SD. Adapun fokus penelitian antara lain:

1. Guru masih menerapkan cara mengajar konvensional sehingga membuat peserta didik menjadi tidak aktif.
2. Banyaknya jumlah peserta didik di kelas V SDN Mustikasari III Kota Bekasi.
3. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Mustikasari III Kota Bekasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas ada beberapa masalah yang ditemukan, maka peneliti melakukan pembatasan masalah agar tidak terlalu meluas. Oleh karena itu peneliti membatasi masalah pada “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Realia Pada Siswa Kelas V SDN Mustikasari III Kota Bekasi.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembatasan masalah diatas, maka peneliti membuat perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan media pembelajaran realia pada siswa di kelas V?
2. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran realia dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V?

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran yang menarik akan membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik mampu mendapatkan hasil yang maksimal.

b. Bagi guru

Sebagai informasi untuk guru agar dapat memberikan pembelajaran IPA tidak hanya dengan penjelasan saja, tetapi guru juga dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar dengan begitu peserta didik tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan bagi pihak sekolah agar dapat menyediakan atau memfasilitasi guru dengan media pembelajaran yang memadai. Hal ini dilakukan agar tercapainya tujuan pendidikan nasional.

d. Bagi peneliti

Sebagai acuan untuk peneliti yang lainnya agar dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran sebaik mungkin, karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.