

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan kita, ini berarti bahwa setiap warga negara Republik Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang di dalamnya. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.

Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia maka pemerintah Indonesia melalui UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan,

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Adanya Undang-Undang tersebut maka pendidikan harus menjadi prioritas utama bagi komponen bangsa.

Salah satu jenjang pendidikan yang disediakan oleh pemerintah Indonesia adalah Sekolah Dasar (SD). SD sebagai institusi pendidikan pada dasarnya bertujuan

untuk mempersiapkan anak didik menghadapi kehidupan masa depan, dengan cara mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih menghadapi berbagai masalah, di antaranya adalah kurangnya penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Keberhasilan belajar ditentukan dan dipengaruhi oleh beberapa aspek di antaranya kemampuan dasar siswa, motivasi belajar siswa, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dikelas.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di SD. IPA adalah mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Pelajaran IPA di SD memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan siswa SD. Siswa diharapkan dapat mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut dalam kehidupan sehari-harinya. IPA berguna bagi kehidupan atau pekerjaan anak dikemudian hari, bagian kebudayaan bangsa, melatih anak berpikir kritis, dan mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi dapat membentuk pribadi anak secara keseluruhan.

Pendidikan IPA seharusnya dilaksanakan dengan baik dalam proses pembelajaran di sekolah mengingat pentingnya pelajaran tersebut seperti yang telah diungkapkan di atas. Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai, yang terungkap dalam hasil belajar IPA. Namun dalam kenyataannya, masih ada sekolah-sekolah yang

memiliki hasil belajar IPA yang rendah karena belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap Guru Kelas V tentang pembelajaran IPA kelas VA dan VB SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung. Hasil belajar IPA yang didapatkan masih rendah, hal ini ditunjukkan pada nilai ulangan harian yang sebagian siswanya masih belum mencapai Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagai ilustrasi disajikan data hasil ulangan harian materi daur air semester ganjil 2013/2014 sebagai berikut:

Tabel 1.1. Hasil Ulangan Harian Materi Daur Air VA dan VB SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Ajaran 2014/2015

Kelas	Nilai		Jumlah Siswa	Keterangan
	<70	≥ 70		
VA	20	13	33	Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan adalah 70
VB	19	14	33	
Jumlah	39	17	66	
Presentase (%)	69,64%	30,35%	100%	

Sumber: Dokumentasi Guru

Dari hasil observasi pada 31 Maret 2015 tersebut diketahui bahwa hasil ulangan harian materi daur air rendah. Data ini didukung oleh nilai rata-rata *pre-test* penelitian yang dilakukan pada kelas VA dan VB yang juga rendah, yaitu 36,82 dan 35,61. Hasil pembelajaran ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran IPA di antaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, antusias siswa dalam

belajar IPA rendah, kondisi lingkungan yang kurang mendukung siswa dalam belajar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran, data tersebut didapat ketika wawancara dengan guru kelas VA pada penelitian pendahuluan.

Guru tersebut mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran IPA berlangsung kurang dimanfaatkan dengan baik. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran IPA berlangsung kurang menarik atau kurang bervariasi. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton akan membuat siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang disampaikan.

Sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan dari guru saat pembelajaran berlangsung. Ada yang bermain dan berbicara dengan teman, beraktivitas sendiri, dan kurang konsentrasi dengan penjelasan guru. Selama proses pembelajaran IPA berlangsung, sumber belajar yang digunakan adalah buku pelajaran IPA saja. Pemanfaatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran berlangsung sangatlah kurang. Sehingga kegiatan siswa hanya menulis, membaca, dan mendengarkan ceramah dari guru.

Beberapa faktor di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih berjalan secara konvensional yaitu hanya menggunakan pembelajaran verbal dan visual simbol. Pembelajaran konvensional yang dilakukan secara terus-menerus pada siswa kelas V ternyata menimbulkan masalah yang menyebabkan hasil belajar IPA tidak tercapai dengan baik.

Masalah yang timbul adalah siswa merasa kesulitan dalam menerima materi pelajaran IPA yang dilakukan secara konvensional tanpa memanfaatkan media kartu bergambar dengan baik. Siswa tidak dapat mengerti dan memahami konsep-konsep IPA yang disampaikan secara konvensional. Siswa sulit untuk membayangkan materi pelajaran IPA yang disampaikan, kesulitan dalam belajar tersebut membuat siswa tidak dapat mengerjakan soal-soal tes yang diberikan guru sehingga hasil belajar yang didapat rendah.

Dari uraian masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA yang telah berlangsung kurang berjalan dengan baik. Masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran di atas merupakan suatu kendala yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Masalah-masalah tersebut yang menyebabkan hasil belajar IPA yang dicapai rendah atau masih dibawah KKM.

Permasalahan tersebut perlu segera diatasi. Salah satu caranya adalah memperbaiki pembelajaran yaitu dengan memberikan tindakan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mendekatkan siswa dengan kenyataan dalam kehidupannya sehari-hari serta mampu membuat siswa memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*). Media yang diduga tepat untuk dapat menciptakan hal tersebut salah satunya adalah media gambar.

Menurut Rahadi (2003 : 174) yang menyatakan bahwa, gambar paling umum dipakai dalam pembelajaran , gambar mempunyai sifat yang universal , mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Salah satu modifikasi dari media gambar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah kartu

bergambar. Sedangkan Herniza (2011: 8) media kartu atau *flash card* diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. *Flash card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi oleh kata-kata.

Media kartu bergambar adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang memuat gambar tunggal yang menyajikan ilustrasi yang hampir sama dengan kenyataan dari suatu objek dan situasi. Pembelajaran melalui media kartu bergambar digunakan untuk mengembangkan berbagai potensi kebermanaknaan siswa dan membantu siswa dalam menuangkan ide, gagasan, dan daya imajinasi dalam pembelajaran IPA pada proses daur air.

Media kartu bergambar dalam pembelajaran ini berfungsi sebagai alat dan sarana untuk membantu siswa dalam memahami proses terjadinya hujan dalam proses daur air. Aktivitas pemahaman yang dilakukan siswa sebagian dibimbing oleh guru. Ini dimaksudkan untuk membantu kesulitan siswa dalam proses daur air. Media kartu bergambar yang ditampilkan di sini berupa gambar yang dekat dengan skemata siswa serta mudah dipahami dan diapresiasi siswa contohnya proses kondensasi dalam terjadinya hujan. Pembelajaran daur air melalui media kartu bergambar diharapkan mampu melibatkan dan membantu siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran (aspek kognitif, afektif, dan psikomotor) serta secara fisik dan mental melibatkan semua pihak dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan kemudahan dalam menungkan ide, gagasan, dan daya imajinatif ke dalam menulis pantun secara aktif dan kreatif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru kelas V di SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung belum menggunakan pembelajaran yang menarik atau bervariasi.
2. Kurangnya pemanfaatan media kartu bergambar dalam proses pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.
4. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPA.
5. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat verbal dan visual simbol.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dan dititikberatkan pada pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Ajaran 2014/2015.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah penggunaan media kartu bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Ajaran 2014/2015?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diperuntukan:

1. Siswa

Memberikan pengalaman belajar menggunakan media kartu bergambar dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat membantu untuk lebih menumbuhkan semangat belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Guru

Memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media sehingga meningkatkan profesionalisme guru.

3. Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dan menunjang peningkatan mutu pendidikan.

4. Lembaga Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam melakukan kontrol terhadap proses belajar mengajar serta menjadi referensi dalam kegiatan belajar selanjutnya sehingga tercipta proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

5. Peneliti Lain

Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang penggunaan media kartu bergambar agar melakukan inovasi-inovasi baru sehingga perkembangan ilmu pengetahuan selalu berkembang dari masa ke masa.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup kajian dalam penelitian ini adalah :

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang mencakup ranah kognitif IPA siswa kelas V menggunakan media kartu bergambar.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

4. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung.

5. Materi Penelitian

Materi dalam penelitian ini adalah siklus daur air.