

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Terkadang terjadi kendala dalam proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Hal ini dapat mengganggu tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi yang disampaikan oleh pendidik.

Permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar dapat diketahui dari hasil akhir pembelajaran yang merupakan tolak ukur dari keberhasilan tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar dikatakan gagal apabila hasil akhir yang diperoleh siswa melalui tes tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Apabila bahan pelajaran yang diajarkan 60%-70% nya dapat dikuasai siswa, maka presentasi keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong baik (Djamarah dan Zain, 2006:106).

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah lingkungan sekolah.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Menurut Slameto (2003:54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah Faktor-faktor Internal (jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) dan faktor-faktor eksternal (keluarga, sekolah dan

masyarakat). Faktor lingkungan sekolah meliputi media mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, dan disiplin.

Dalam proses pembelajaran saat ini masih sering ditemukan adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kegiatan belajar yang hanya bersifat satu arah antara guru dengan siswa, sehingga hasil yang dicapai siswa dalam setiap proses pembelajaran belum maksimal, karena siswa hanya mampu menghafal fakta, konsep, prinsip dan teori. Dominasi guru dalam setiap proses pembelajaran menyebabkan kecenderungan siswa lebih bersifat pasif, sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang mereka butuhkan.

Demikian pula pembelajaran IPA, masih banyak guru yang mengajarkan IPA secara konvensional. IPA merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan lingkungan alam sekitar, dimana siswa akan lebih sering berhubungan dengan lingkungan tersebut. Proses belajar mengajar IPA akan mendapatkan hasil yang lebih baik, apabila dalam setiap proses belajar mengajar selalu menggunakan media yang kongkrit. Penggunaan media dapat dimanipulasikan, media merupakan lingkungan belajar yang sangat menunjang untuk tercapainya optimalisasi dalam pembelajaran, karena media merupakan jembatan belajar yang awalnya terdapat benda-benda konkret seperti pengalaman anak. Pada jembatan selanjutnya terdapat semi konkret seperti benda-benda tiruan. Berikutnya lagi terdapat semi abstrak berupa gambar-gambar, dan selanjutnya terdapat abstrak berupa kata-kata.

Penggunaan media kartu *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat meningkatkan semangat, motivasi dan aktifitas belajarnya, sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat.

Selanjutnya Rahmanelli (2005:237) menyatakan apabila anak terlibat dan mengalami sendiri serta ikut serta dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan lebih baik, disamping itu pelajaran akan lebih lama diserap dalam ingatan siswa.

Peneliti beranggapan bahwa dengan media kartu *puzzle*, siswa akan merasa senang karena siswa belajar sambil bermain, berdiskusi dan berkompetisi. Diharapkan dengan penggunaan media kartu *puzzle* siswa akan lebih aktif dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, perlu dilakukan penelitian terkait dengan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Pelajaran IPA di Kelas IV A SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPA masih tergolong rendah, hal ini terlihat dari tidak tercapainya kriteria ketuntasan belajar minimum. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 1.1** Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas IV A

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	85 – 100	-	-
2.	75 – 84	1	3
3.	65 – 74	16	51
4.	55 – 64	8	26
5.	≤ 54	6	20
Jumlah		31	100
Rata-rata		61,6	

KKM yang ditentukan adalah 65

Ketuntasan belajar siswa hanya 54%. Seharusnya sekurang-kurangnya 85% siswa mendapatkan nilai diatas KKM ( $\geq 65$ )

2. Guru belum menggunakan media yang konkret, bervariasi dan menarik minat siswa dalam belajar.
3. Partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran masih sangat rendah.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu pembatasan masalah sehingga yang diteliti lebih jelas dan kesalahanpun dapat dihindari. Dalam penelitian ini penulis membatasi pokok-pokok terpenting dari penelitian tindakan kelas ini.

1. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada pokok bahasan Rangka Manusia.
2. Hasil belajar IPA sebagai indikator pengukuran pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan.
3. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan media kartu *puzzle*.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat dirumusan suatu permasalahan sebagai berikut :

Apakah dengan penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di Kelas IV A SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung”.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa Pada Pelajaran IPA Di Kelas IV A SD Negeri 1 Gedong Air Bandar Lampung melalui penerapan media *puzzle*.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

##### a. Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA
2. Dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran IPA
3. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal pemahaman konsep dan ketrampilan siswa
4. Dapat memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan

##### b. Bagi Pendidik

1. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

1. Dapat digunakan untuk meningkatkan mutu para pendidik dan peserta didik
2. Menjadikannya sebagai dokumentasi pengembangan kurikulum dalam mengembangkan inovasi, dan media pembelajaran.