

BAB. I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Bangsa yang maju didukung oleh pendidikan yang berkualitas serta tenaga pendidik yang berkualitas pula. Oleh karena itu pemerintah mengatur sistem pendidikan nasional untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi perkembangan zaman dan kemajuan dalam bidang teknologi. Dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2006 Bab I pasal 1 (ayat 1) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Pendidikan juga mencetak suatu bangsa yang cerdas dan berkualitas guna menghadapi perkembangan zaman pada masa yang akan datang. Pendidikan juga sangat penting artinya dikalangan pendidik karena melalui pendidikan seorang pendidik dituntut untuk bertanggung jawab dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dikalangan anak didik. Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran. Diantara perubahan

paradigma pembelajaran adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (teacher centered) beralih pada pembelajaran berpusat pada siswa sebagai anak didik..

Berdasarkan pendapat diatas bahwa faktor pendidikan sangat menentukan kualitas sumber daya manusia untuk menghadapi berbagai kemajuan dan berbagai tantangan sejalan dengan kemajuan teknologi dewasa ini. Oleh karena itu lembaga pendidikan formal dituntut untuk meningkatkan kualitas hasil belajar bagi peserta didiknya. Dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan hasil belajar yang optimal, maka guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa secara keseluruhan menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan adalah dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, diantara media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah media realia.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap pembelajaran IPA di kelas II SD Negeri I Way Kandis Bandar Lampung semester genap tahun pelajaran 2012/2013 bahwa nilai mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) masih rendah, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dengan jumlah siswa 41 orang, sebanyak 19 siswa telah tuntas belajar dengan persentase 46,3%, sedang 22 siswa belum tuntas belajar dengan persentase 53,7%. Berdasarkan data tersebut masih ada nilai siswa yang belum memenuhi

standar KKM (kriteria Ketuntasan Minimum), KKM telah ditentukan guru untuk pelajaran IPA 65. Guru kelas rendah belum melaksanakan pembelajaran IPA dengan benar, hal ini tercermin dari RPP yang dibuat oleh guru belum mengarah kepada penggunaan media dalam proses pembelajaran IPA. Guru belum melibatkan siswa secara aktif, jika siswa bertanya guru langsung menjawab dan belum memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawab sehingga kegiatan pembelajaran terkesan membosankan atau masih berpusat pada guru. Media realia yang ada disekitar sekolah belum dimanfaatkan guru untuk proses pembelajaran IPA di kelas rendah.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa tertarik untuk meneliti “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Media Realia pada Siswa Kelas II SD Negeri I Way Kandis Bandar Lampung” Tahun Pelajaran 2013/2014

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas II SD Negeri I Way Kandis Bandar Lampung pada proses pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian mata pelajaran IPA pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013 dengan jumlah 41 siswa, sejumlah 19 siswa (53,7%) belum tuntas belajar. Berdasarkan data tersebut masih ada nilai

siswa yang belum memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan guru yaitu 65.

- 1.2.2 Guru kelas rendah belum melaksanakan pembelajaran IPA dengan benar. Hal ini tercermin dari RPP yang dibuat oleh guru, proses pembelajaran menunjukkan model pembelajaran yang belum mengarah kepada penggunaan media pembelajaran.
- 1.2.3 Kebanyakan guru belum melibatkan siswa secara aktif, jika siswa bertanya guru langsung menjawab dan belum memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawabnya sehingga kegiatan pembelajaran terkesan membosankan.
- 1.2.4 Kurang kreativitas guru untuk menggunakan media realia.
- 1.2.5 Siswa kurang diberi kesempatan untuk memperoleh pengetahuan yang didapat, maka siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Bagaimanakah meningkatkan aktivitas IPA dengan menggunakan media realia pada siswa kelas II SD Negeri I Way Kandis Bandar Lampung“ tahun pelajaran 2013/2014.?
- 1.3.2 Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan media realia pada siswa kelas II SD negeri I way Kandis tahun pelajaran 2013/2014 ?.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media realia pada siswa kelas II SD Negeri I Way Kandis Bandar Lampung tahun pelajaran 2013/2014.
- 1.4.2 Meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan media realia pada siswa kelas II SD Negeri I Way Kandis Bandar Lampung tahun pelajaran 2013/2014.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

- 1.5.1. Bagi siswa.
Meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA dengan media realia sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.
- 1.5.2 Bagi Guru
Sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran IPA dengan media realia.
- 1.5.3 Bagi Sekolah
Meningkatkan hasil belajar IPA akan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa yang akan membawa nama sekolah untuk lebih baik lagi dimasa mendatang.

1.5.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber pengetahuan untuk menambah wawasan dengan menggunakan media realia dalam pembelajaran IPA.

1.6 Ruang lingkup penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA dengan menggunakan media realia pada siswa kelas II di SD Negeri I Way Kandis Bandar Lampung tahun ajaran 2013/2014.