

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan salah satu tindakan edukatif yang dilakukan oleh guru. Tindakan dapat dikatakan bersifat edukatif bila berorientasi pada pengembangan diri atau pribadi siswa secara utuh, artinya pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal itu berarti perubahan tingkah laku itu menyangkut perubahan tingkah laku kognitif, tingkah laku afektif dan tingkah laku psikomotor. Menurut pendapat Staton (dalam Lapono, 2008: 1-12) bahwa hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebaiknya seimbang. Oleh karena itu guru harus kompeten dalam menciptakan hasil belajar yang sesuai dengan ketiga ranah tersebut.

Pengetahuan mutakhir proses belajar diperoleh dari kajian pengolahan informasi, neurofisiologi, neuropsikologi dan sains kognitif. Forrest W. Parkay dan Beverly Hardeastle Stanford (dalam Lapono, 2008: 1-14) menyebut belajar sebagai kegiatan pemrosesan informasi, membuat penalaran, mengembangkan pemahaman dan meningkatkan penguasaan keterampilan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran, diartikan sebagai upaya membuat individu belajar, yang dirumuskan Robert W. Gagne (dalam Lapono, 2008: 1-14) sebagai pengaturan peristiwa yang ada di luar diri seseorang peserta didik, dan dirancang serta dimanfaatkan untuk memudahkan proses belajar.

Pengaturan situasi pembelajaran biasanya disebut *management of learning and conditions of learning*.

Keberhasilan suatu pembelajaran bergantung bagaimana interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi siswa dengan siswa dapat berjalan dengan baik apabila guru kompeten dalam mengelola kelas. Dalam mengelola kelas langkah awal yang perlu diketahui oleh guru adalah dengan siapa atau siswa yang bagaimana yang akan dihadapi. Menurut Semiawan dalam Syaifuddin, dkk. (2007: 6-14), mengatakan khusus pengaturan ruang belajar, hal itu harus memungkinkan siswa duduk berkelompok dan memudahkan guru bergerak secara leluasa untuk membantu siswa dalam belajar. Penempatan siswa secara berkelompok memudahkan mereka untuk berkomunikasi dengan siswa lainnya, sehingga diharapkan tercipta suasana belajar yang tidak kaku dan menyenangkan. Dalam pengaturan ruang belajar, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah ukuran dan bentuk kelas, bentuk serta ukuran bangku dan meja siswa, jumlah siswa dalam kelas, jumlah siswa dalam kelompok, jumlah kelompok di dalam kelas, serta komposisi siswa dalam kelompok (siswa pandai, sedang, dan kurang pandai, serta komposisi gender)

Semua upaya di atas bertujuan untuk memperbaiki mutu pembelajaran di sekolah di semua jenjang dan mata pelajaran. Dalam IPA materi yang satu sering mendasari materi yang lain sehingga guru sangat perlu memperhatikan materi prasarat untuk mempelajari topik tertentu. Selain itu tahap berpikir siswa SD masih dalam tahap berpikir konkret, sehingga dalam menyampaikan materi, guru perlu memperhatikan latar belakang siswa yang akan diajarkannya dan sarana atau peraga yang akan dipakai sebagai alat bantu

mengajar agar siswa lebih cepat menyerap materi yang diberikan. Alat peraga yang dipakai guru dapat berupa benda-benda nyata yang ada di sekitarnya atau benda konkret yang dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa.

Hartono dalam Aisyah (2007: 7-22), mengatakan tidak sedikit guru beranggapan bahwa pola pikir siswa terutama siswa sekolah dasar sama dengan pola pikir guru sehingga banyak guru menganggap bahwa apa yang dijelaskannya di depan kelas dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Anggapan ini sebenarnya menyesatkan. Dalam hal ini alat peraga dapat menjembatani konsep abstrak matematika dengan dunia nyata. Di samping itu, alat peraga juga dapat membantu siswa menemukan strategi pemecahan masalah. Dari penggunaan alat peraga ini siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya, memahami masalah, dan menemukan strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi mengenai hasil belajar IPA kelas V SDN 01 Sumber Rejo tahun pelajaran 2009/2010 pada ulangan umum semester I siswa yang mendapat nilai lebih dari 60 hanya 12 dari 25 siswa, atau sekitar 46 %. Hal ini berarti hasil belajar berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) belum tercapai. Data lain yang berhasil dihimpun adalah selama proses belajar siswa kurang aktif mengajukan pertanyaan dalam pembelajaran, padahal guru sering memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tetapi tidak ada siswa yang bertanya. Selain itu dalam bekerja kelompok, siswa kurang bekerjasama hal ini terlihat pada saat mengerjakan lembar kerja kelompok, hanya siswa yang pintar saja yang aktif mengerjakan, sehingga tidak ada proses tukar pikiran antar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga realia, merupakan pembelajaran yang memaksimalkan penggunaan alat peraga realia yang ada di lingkungan siswa, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar menemukan dan mengolah informasi dan memecahkan masalah yang mereka peroleh dari lingkungan mereka. Untuk mencapai tujuan tersebut siswa harus belajar untuk mencari informasi maupun masalah yang ada di lingkungan mereka sehingga siswa akan lebih aktif karena harus mencari dan memecahkan masalah yang ditemukan. Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga realia diduga mampu meningkatkan aktivitas belajar. Dengan menggunakan alat peraga realia, diharapkan dapat meningkatkan kerjasama positif antar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengingat di tingkat sekolah dasar merupakan awal kegiatan wajib belajar dan merupakan jenjang pendidikan yang berdurasi panjang atau paling lama, maka agar pencapaian hasil belajar dapat optimal guru dalam pembelajarannya perlu memperhatikan karakteristik anak sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas selama mengajar guru tentu mengalami berbagai masalah. Maka guru perlu merenungkan kembali atau merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan agar mampu menghadapi masalah yang dihadapi. Dengan demikian guru harus membuat catatan pada akhir setiap pembelajaran yang dikelolanya, sehingga dapat mengidentifikasi semua permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapinya dengan mudah.

Jadi berdasarkan uraian di atas dapat teridentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada mata pelajaran IPA masih rendah.
2. Belum ada alat peraga atau media pembelajaran yang memadai dan yang sesuai dengan materi pembelajaran IPA.
3. Guru masih menggunakan metode ekspositori, yaitu menyampaikan informasi dengan ceramah, memberikan contoh soal dan jawabannya, kemudian memberikan soal-soal latihan yang harus dikerjakan siswa di sekolah maupun di rumah.
4. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru.
5. Partisipasi siswa masih kurang, sehingga pembelajaran tersebut pasif kemampuan siswa mengajukan pertanyaan masih rendah.
6. Guru belum mampu mengkaitkan materi pembelajaran melalui alat peraga, sehingga anak berfikirnya bersifat abstrak belum berpikir konkret (nyata).
7. Jenis evaluasi belum berorientasi pada tiga ranah (kognitif, afektif, dan psikomotor) tetapi menekankan pada hasil akhir.

C. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari masalah tersebut maka rumusan masalah yang dikemukakan adalah: “Apakah dengan Penggunaan Alat Peraga Realia Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN 01 Sumber Rejo?”

D. Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas peneliti akan mengembangkan pembelajaran IPA di kelas V SDN 01 Sumber Rejo dengan penggunaan alat peraga realia.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan penggunaan alat peraga realia.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Siswa: Memberikan pengalaman untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA alat peraga realia.
2. Guru: Menjadi model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan kepada peserta didik di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sekolah: Berdasarkan hasil penelitian diharapkan SDN 01 Sumber Rejo dapat meningkatkan pemberdayaan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran.
4. Peneliti: Merupakan bekal untuk menjadi guru atau peneliti yang profesional dan untuk perbaikan mutu pendidikan di masa yang akan datang.

II. KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Belajar

Ada beberapa pengertian belajar menurut pendapat para ahli pendidikan. Asra, dkk. (2007: 5) belajar adalah proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan untuk mencapai tujuan. Siswa adalah pihak yang menjadi fokus sebagai pelaku. Menurut Sanjaya (dalam Aunurrahman, 2009: 3-4), bahwa belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga munculnya perubahan perilaku, dan mengajar adalah suatu aktivitas yang dapat membuat siswa belajar. Sedangkan Ruminiati (2007: 1-4) mengatakan seseorang dapat dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktifitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama. Perubahan tingkah laku itu tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut. Oleh karena itu, proses terjadinya perubahan tingkah laku dengan tanpa adanya usaha tidak termasuk dalam pengertian belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah upaya seseorang yang dilakukan secara sadar untuk mengubah kualitas dan kuantitas tingkah laku individu di berbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan sekitarnya.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sutrisno, dkk. (2007: 3) bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif permanen dari keadaan sebelum belajar ke keadaan setelah belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2002: 3) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Dari dua pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akibat dari proses belajar. Artinya setelah peserta didik mendapatkan pengalaman belajar, maka akibat yang muncul adalah perubahan tingkah laku yang baik dan bersifat permanen dalam diri peserta didik.

3. Pengertian Alat Peraga Realia

Menurut Depdiknas (dalam Hairudin 2007: 7-1), ada tiga istilah yang pengertiannya hampir sama yakni media pembelajaran adalah media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang sudah dirumuskan. Alat peraga adalah benda/alat yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkret. Alat bantu adalah alat/benda yang digunakan guru untuk mempermudah tugas dalam mengajar sama halnya dengan AVA (*audio visual aids*). Ketiga istilah tersebut termasuk dalam pengertian media pembelajaran. Menurut Asra, dkk (2007: 5-9) mengatakan bahwa media realia yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah dan sebagainya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat peraga realia merupakan benda nyata yang ada di sekitar kita yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkret.

4. Pengertian IPA SD

Pengertian atas istilah sains sebagai ilmu pengetahuan sangat beragam. Menurut Conant dalam Anonim (2007: 35) sains diartikan sebagai bangunan atau deretan konsep yang saling berhubungan sebagai hasil dari eksperimen dan observasi. Carin dan Sund dalam Anonim (2007: 35) sains adalah suatu sistem untuk memahami alam semesta melalui observasi dan eksperimen yang terkontrol. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Anonim (2007: 35) sains diartikan sebagai ilmu yang dapat diuji atau dibuktikan kebenarannya atau berdasarkan kenyataan.

Dari beberapa penjelasan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa sains adalah sebagai Ilmu Pengetahuan Alam yang mempelajari objek alam serta fenomenanya yang meliputi segala benda yang ada di bumi, antariksa, serta makhluk hidup.

5. Karakteristik IPA

Menurut Sutrisno, dkk. (2007: 5-5) mengatakan bahwa karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam, yakni IPA sebagai proses, IPA sebagai prosedur dan IPA sebagai produk. IPA sebagai proses lebih menekankan pada masalah aktifitas (observasi, investigasi, dll). Sedangkan IPA sebagai prosedur mengedepankan masalah metode ilmiah yang digunakan untuk mencari

kebenaran tentang fenomena IPA. Sedangkan IPA sebagai produk, yakni berupa fakta, konsep, lambang, konsepsi, dan teori. Contoh konkretnya misalnya: panas, suhu, massa jenis, dll.

6. Tujuan Pembelajaran IPA SD

Menurut Sutrisno, dkk. (2007: 1-20) tujuan IPA adalah memahami alam semesta. Kebahagiaan IPA memancar dari kebebasannya menjelajahi alam semesta dan melakukan eksplorasi.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (Depdiknas, 2008: 148) disebutkan mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan

- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

7. Hipotesis Tindakan

Peneliti menetapkan hipotesis: "Pembelajaran IPA dengan menggunakan alat peraga realia yang dilaksanakan di kelas V SDN 01 Sumber Rejo semester genap tahun pelajaran 2009/2010 dapat meningkatkan hasil belajar siswa."