

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Kegiatan ini akan mengakibatkan peserta didik mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien.¹

Pendidikan membantu untuk mengembangkan potensi untuk mencapai tujuan bangsa. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Sejalan dengan proses pembelajaran pemerintah mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Pembelajaran, pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan keaktifan siswa sehingga

¹ Muhaimin, dkk, Strategi Belajar Mengajar, (Surabaya: CV. Citra Media, 1996), h. 99.

² Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

pembelajaran berpusat pada peserta didik yang akan membangkitkan motivasi belajar siswa.

Pendidikan yang baik mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik. Pendidikan yang baik dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas harus dilaksanakan dalam semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006, IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.³

Mata pelajaran IPA untuk SD/MI berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

BSNP menjelaskan bahwa mata pelajaran IPA di SD/MI memiliki beberapa tujuan bagi peserta didik, diantaranya sebagai berikut: memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptan-Nya; mengembangkan pengetahuan dan

³ Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.

pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; meningkatkan kesadaran untuk berpartisipasi dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Ruang lingkup mata pelajaran IPA yang tertuang dalam standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, terdapat beberapa pembahasannya, diantaranya:⁴ makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan; benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas; energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana; bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

Dari tujuan dan ruang lingkup IPA maka diketahui bahwa mata pelajaran tersebut merupakan pokok dalam kurikulum di Indonesia termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA pada sekolah dasar berfungsi untuk mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan yang terus

⁴ BSNP, *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*, (Jakarta: Badan Standar Pendidikan Nasional, 2006)

berkembang. Mata pelajaran IPA masih dianggap kurang menarik bagi sebagian siswa. Hal ini didukung dengan hasil survei *Programe for International Student Assesment (PISA)* tahun 2012 yang menunjukkan bahwa dari 65 negara yang berpartisipasi dalam tes, Indonesia berada pada peringkat 64. Skor rata-rata perolehan anak Indonesia untuk sains yaitu 382. Menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih kurang, sehingga masih banyak perbaikan dan pengembangan yang harus dilakukan.⁵

Kegiatan belajar mengajar kurang optimal dalam memberikan pemahaman konsep bagi siswa. Kefektifan pembelajaran terhambat karena adanya beberapa kendala, seperti semangat belajar siswa rendah, siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan motivasi belajar siswa rendah. Selain itu ialah penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal sehingga pembelajaran kurang efektif dan efisien.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Mengenai batasan media Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Arsyad mengemukakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk

⁵ PISA 2012, “PISA 2012 Result in Fokus: What 15-years-olds know and what they can do with what they know”, dalam <http://www.oecd.org/pisa/keyfindings/pisa-2012-result.html>, (diakses pada tanggal 08 Maret 2019).

memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal.⁶

Kehadiran media membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengasikan. Penggunaan media, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran. Media dalam hal ini merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*massages*) yang disampaikan oleh sumber kepada penerima agar pesan dapat diserap dengan cepat dan sesuai dengan tujuan.⁷ Salah satu cara untuk meningkatkannya yaitu dengan adanya inovasi pada strategi pembelajarannya, metode serta media pembelajarannya dalam rangka meningkatkan prestasi hasil belajar siswa dan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan kurang optimalnya pembelajaran dalam penggunaan media yang terjadi di lapangan membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengembangkan media *flashcard* untuk siswa pada mata pelajaran IPA kelas III di MI Al-Nashriyyah Lasem Rembang. Media *flashcard* merupakan media grafis, penyajiannya secara visual menggunakan gambar-gambar, tulisan-tulisan atau simbol visual dengan tujuan untuk mengikhtiarkan, menggambarkan dan merangkum ide atau kejadian. Media *flashcard* diharapkan agar menjadi sebuah media yang dapat digunakan sebagai sarana bermain dan belajar.

Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press, 2011), h. 3.

⁷ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 13.

dengan gambar. *Flash card* biasanya berukuran 8×12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.⁸

Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana *Flash card* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar yang berukuran 25×30 cm. Gambar-gambar pada *flash card* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.⁹

Media pembelajaran yang menarik dan efektif memudahkan siswa untuk mempelajari dan memahami materi IPA. Kelebihan dari media *flashcard* yaitu media ini merupakan media yang ringkas dan menarik serta mudah dipahami dalam pembelajaran.¹⁰ Harapannya dengan menggunakan media ini dapat menarik siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta motivasi belajar siswa kelas III MI Al-Nashriyyah Lasem Rembang.

Berdasarkan hasil pemikiran di atas, maka penulis akan membahas satu permasalahan yaitu tentang “PENGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS III MI AL-NASHRIYAH LASEM REMBANG TAHUN AJARAN 2018/2019 M”.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 119-120.

⁹ Rudi Sussilana dan Cepiriyani, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2007), h. 94.

¹⁰ Rudi, Cepi dan Susilnana, *Medua Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2007), h. 87.

B. Batasan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah tersebut penulis perlu membatasi masalah-masalah yang akan diteliti sesuai dengan judul sehingga masalah tidak melebar. Fokus penelitian ini adalah penggunaan media *flash card* pada mata pelajaran IPA dalam meningkatkan prestasi dan inovasi belajar siswa. Adapun yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas tiga (III) MI Al-Nahriyah Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang Tahun Ajaran 2018/2019.

Penelitian ini dimaksudkan untuk menguji media *flash card* terhadap peningkatan prestasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas tiga MI Al-Nashriyah.

Faktor hasil belajar dalam konteks penelitian ini merupakan aspek penting yang harus diamati. Hal ini mengingat bahwa variabel hasil belajar sangat dipengaruhi oleh banyak variabel.

Demikian gambaran mengenai pembatasan masalah yang dimaksudkan untuk mempertegas ruang lingkup penelitian. Selanjutnya untuk mengingat luasnya masalah yang akan dipecahkan melalui kegiatan ini maka masalah-masalah pokok yang termasuk dalam ruang lingkup penelitian perlu ditegaskan melalui rumusan masalah yang lebih operasional.

C. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah tersebut, selanjutnya dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan diupayakan pemecahannya melalui kegiatan penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Apakah yang dimaksud dengan media *flash card*?
2. Bagaimana penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas III MI Al-Nashriyyah Lasem Rembang?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada maka tujuan yang akan dicapai oleh peneliti adalah untuk mengetahui penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas III MI Al-Nashriyyah Lasem Rembang.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang peneliti lakukan diharapkan dapat bermanfaat guna meningkatkan prestasi hasil belajar siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas III MI Al-Nashriyyah Lasem Rembang dengan menerapkan media *flashcard*. Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian berharap hasil penelitian ini bermanfaat baik secara akademis maupun secara pragmatis.

Penelitian ini secara akademis diharapkan dapat memberi masukan berupa cara untuk meningkatkan prestasi hasil belajar siswa serta meningkatkan

motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas III MI Al-Nashriyah Lasem Rembang dengan menerapkan media *flashcard*. Secara pragmatis penelitian ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang tepat dan memberikan manfaat untuk meningkatkan prestasi hasil belajar siswa serta motivasi belajar siswa dalam suatu pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA kelas III.

Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak diantaranya sebagai berikut:

a. Bagi Siswa :

- 1) Menambah pengetahuan siswa;
(pengetahuan mengenai penerapan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan)
- 2) Meningkatkan keaktifan siswa;
- 3) Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif;
- 4) Meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran;
- 5) Meningkatkan motivasi dan belajar siswa;
- 6) Meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.

b. Bagi Sekolah :

- 1) Sebagai contoh dalam upaya meningkatkan prestasi hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa dengan adanya penerapan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di sekolah;
- 2) Sumbangan pemikiran dalam mengembangkan dan meningkatkan prestasi hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa dengan adanya

penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di sekolah
embelajaran mata pelajaran IPA.

c. Bagi Guru :

- 1) Memberikan wawasan tentang media pembelajaran pada mata pelajaran IPA dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran;
- 2) Sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran terhadap pelajaran IPA

d. Bagi Peneliti :

- 1) Menambah pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan untuk siswa dalam pelajaran IPA;
- 2) Menjadi solusi pemecahan masalah dengan adanya media pembelajaran yang menarik untuk mengurangi kejenuhan siswa;
- 3) Dapat mengaplikasikan hasil penelitiannya pada aktifitas pembelajaran yang akan dilaksanakan.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Bab pertama, yaitu terdiri dari pendahuluan yang menjelaskan keseluruhan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

Bab kedua membahas tentang teori-teori yang terkait dengan judul yang akan dibahas, penelitian terdahulu yang terkait dengan judul yang akan dibahas, penelitian terdahulu yang terkait, kerangka berfikir atau kerangka teoritik dan pengajuan hipotesa, yang kaitannya dalam hal ini yaitu terkait Apakah ada

peningkatan dalam penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas III MI al-Nashriyah Lasem Rembang.

Bab ketiga berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari: jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel penelitian, identifikasi variabel penelitian, variabel operasional penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat adalah hasil penelitian dan pembahasan, yang terdiri dari gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian, hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

Bab kelima berisi penutup yang selain kesimpulan di dalamnya juga berisi saran-saran dari penulisan skripsi ini dan kata penutup.

