

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dinamis dan penuh tantangan, pendidikan juga selalu berubah-ubah seiring dengan perubahan jaman. Sehingga senantiasa perlu adanya upaya untuk perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan yang sejalan dengan semakin tingginya kebutuhan dan tuntutan kehidupan masyarakat. Berbagai cara dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan adanya berbagai kebijakan dan juga inovasi.

Pembaharuan kurikulum sering dilakukan untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas pendidikan. Pada Tahun 2013 pemerintah melakukan pembaharuan kurikulum pendidikan untuk menyesuaikan dan memperbaiki kurikulum sebelumnya. Pemerintah telah memutuskan digunakannya kurikulum baru yang disebut dengan Kurikulum 2013.

Pembelajaran Kurikulum 2013 difokuskan pada penguatan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi dalam pembelajaran; penguatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara holistik dalam pembelajaran; penguatan pembelajaran siswa aktif; dari siswa diberi tahu menjadi siswa tahu dari berbagai sumber belajar dan penguatan penilaian proses dan hasil. Kualitas pendidikan sekarang ini semakin menurun, dikarenakan rendahnya kompetensi guru dalam pembelajaran di kelas dan kualitas seorang guru dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa sering mengalami penurunan dengan bertambahnya materi pelajaran yang diberikan oleh guru karena siswa kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pelajaran. Dengan demikian, perlu adanya inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa khususnya pada mata pelajaran IPA sehingga dengan adanya inovasi pembelajaran tersebut akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis. IPA juga mempunyai nilai-nilai pendidikan yang berpotensi dalam membentuk keseluruhan kepribadian anak. Pembelajaran IPA dapat melatih perkembangan kognitif anak. Hal ini didukung oleh teori Piaget (dalam Thobroni, 2011:15) bahwa perkembangan kognitif anak dapat dilakukan melalui pengalaman langsung. Pengalaman langsung anak terjadi secara spontan dari kecil hingga berumur 12 tahun. Dalam bidang IPA, proses pembelajaran yang efektif sangat diperlukan dalam suatu pembelajaran.

Tujuan utama pembelajaran IPA SD adalah (1) Memahami semua konsep IPA yang terkait dengan kehidupan sehari-hari (2) Berketerampilan proses yang berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan alam sekitar (3) Memiliki minat dalam mengenal dan mempelajari benda serta kejadian di lingkungan sekitar (4) Bersikap jujur, tekun, kritis, terbuka, bekerja sama, tanggung jawab, dan mandiri (5) Memiliki kemampuan dalam menerapkan konsep IPA untuk menjelaskan gejala-gejala alam serta dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari

(6) Dapat menggunakan teknologi sederhana dalam memecahkan masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari (7) Memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga dapat menyadari keagungan Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada bulan Februari 2020 di SDN Purwadana II, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA yaitu lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran. Penggunaan metode ceramah yang sering dilakukan dalam setiap pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang berkonsentrasi dengan baik karena merasa bosan. Dalam metode ceramah ini mengakibatkan penyampaian informasi lebih didominasi oleh guru, sehingga siswa hanya menerima informasi pengetahuan. Berdasarkan uraian tersebut menjadikan siswa akan pasif, tidak semangat mengikuti pembelajaran, serta kurang adanya interaksi antara guru dan siswa.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting, karena ketidakjelasan materi dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran Menurut AECT (*Association of Education Communication and Technology*) dalam Azhar, (2016:3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting, melalui media pembelajaran, pembelajaran IPA akan dapat menjelaskan konsep-konsep pembelajaran IPA, mengatasi kebosanan siswa, meningkatkan minat belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Cara mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik IPA. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang terjadi interaksi guru dengan siswa, karena keduanya adalah aspek penting dalam lingkungan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat dijadikan umpan balik pada proses pembelajaran. Seperti yang diketahui bahwa siswa sekolah dasar kelas III memasuki tahap operasional konkret (7-11 th), dimana pada usia ini anak masih berpikir secara konkret dan terbiasa belajar melalui pengalaman mereka sendiri dalam (Thobroni, 2011:16). Pada tahap ini pembelajaran akan lebih baik dengan menyertakan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran IPA. Media yang sesuai yaitu media harus memperhatikan kelayakan teknis yang artinya relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan merangsang terjadinya proses belajar.

Salah satu media tersebut yaitu media pembelajaran *big book*. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Lynch (dalam Madyawati, 2016:175), media *big book* memiliki kelebihan yaitu dapat diselingi melalui percakapan yang relevan mengenai isi buku bersama siswa sehingga topik bacaan dan isi berkembang sesuai dengan pengalaman dan imajinasi anak. Penggunaan media *big book* dalam proses pembelajaran diharapkan akan dapat menyampaikan dan memperjelas makna yang akan disampaikan. Pesan-pesan visual sangat efektif dalam memperjelas informasi, bahkan lebih jauh lagi dapat mempengaruhi sikap seseorang. Media ini juga dapat menumbuhkan interaksi guru dan siswa dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa.

Media pembelajaran *big book* yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar serta mengingatkan kembali akan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari. Media pembelajaran pun dapat menghubungkan kembali antara konsep-konsep yang sudah diketahui dengan konsep-konsep yang akan dipelajari.

Berdasarkan paparan di atas, media *big book* membuat siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui media *big book* yang berisi tentang pengetahuan-pengetahuan yang didesain menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain penerapan media *big book*, anak akan memperoleh hasil belajar yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kemampuan memperoleh pengetahuan, pengenalan, konseptualisasi, dan penalaran. J.Bruner mengungkapkan bahwa pembelajaran terjadi melalui penggunaan gambar dan visualisasi verbal. Hal ini akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi hubungan antar makhluk hidup yang ada pada *big book*, serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPA.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Big Book* terhadap Hasil Belajar IPA di SD.”

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian antara lain :

1. Lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran sehingga dalam pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar pada Mata Pelajaran IPA dari hasil observasi.
3. Kurang mengkaitkan fenomena saat mengajarkan IPA dan tidak interaktif saat mengajar.
4. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga menyebabkan siswa kurang berkonsentrasi dengan baik karena merasa bosan.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah penelitian yaitu pada pengaruh penggunaan media *Big Book* terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas III SDN Purwadana II Tahun Pelajaran 2020/2021.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu :  
 “Apakah penggunaan media *Big Book* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDN Purwadana II Tahun Pelajaran 2020/2021.”

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Big Book* terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN Purwadana II Tahun Pelajaran 2020/2021.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai konsep pembelajaran dan berguna sebagai bahan acuan penelitian yang lebih mendalam sebagai teori di dunia pendidikan.

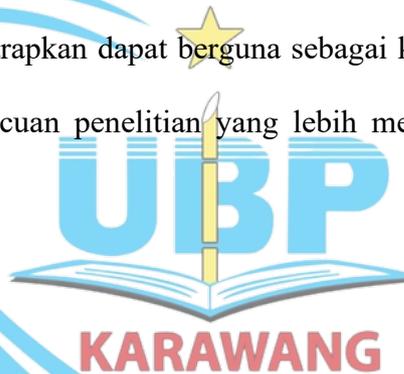
### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Dapat menerapkan beberapa media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran *big book* yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran serta meningkatkan sistem pembelajaran di kelas dengan baik.

#### b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaiki pembelajaran yang diterapkan guru khususnya saat memberikan pembelajaran IPA di SDN Purwadana II.



### **c. Bagi Pendidikan**

Penelitian memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran di kelas untuk meningkatkan mutu pendidikan.

