

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menghadapi jaman globalisasi saat ini dengan persaingan yang semakin ketat, penguasaan IPA dan teknologi adalah sesuatu yang mutlak diperlukan. Untuk maksud ini, berbagai kebijakan telah dilakukan Pemerintah Indonesia dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan sumber daya manusia, misalnya penyempurnaan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana, penataran, dan pelatihan serta inovasi pembaruan metode pembelajaran.

Dari beberapa pemantauan yang bersifat formal atau non formal, individu maupun kelompok masyarakat, saat ini banyak siswa yang mengeluh dalam upaya menerima mata pelajaran IPA. Mereka merasa kurang berkenan, bosan, dan kurang puas. Hal tersebut lebih sulit dengan kualitas tenaga pendidik dan fasilitas praktikum yang kurang memadai. Dari pengamatan peneliti, hasil belajar siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) masih sangat memprihatinkan khususnya mata pelajaran IPA.

Dalam pendidikan formal, IPA diajarkan sejak di jenjang MI, yang memberikan pemahaman bahwa betapa pentingnya mempelajari IPA. Dikatakan IPA memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri.

Dengan demikian guru maupun murid tak perlu lekas putus asa atau jengkel bila dalam metode tertentu tidak mencapai keberhasilan yang diharapkan, jika tidak berhasil menurut cara tertentu masih banyak lagi cara lain yang tersedia bahkan dapat dicari dengan yang baru. Karena itu guru senantiasa membantu murid untuk mengenal proses belajar, cara belajar, atau

belajar-belajar yang membawanya kepada penguasaan bahan dengan tarap yang setinggi-tingginya.¹

Ada beberapa faktor yang diduga mempunyai korelasi positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA, yaitu kurikulum, media, guru dan proses belajar mengajar. Dari faktor-faktor tersebut, proses pembelajaran merupakan faktor yang cukup penting, karena dalam proses itu terjadi interaksi antara guru dengan siswa.

Dengan pembelajaran dapat membuat seseorang menjadi lebih tinggi derajatnya, guru yang memberikan pengetahuan, bimbingan dan pembelajaran melalui kegiatan nyata agar siswa mengerti, paham dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sebagaimana dalam firman Allah swt dalam surah Al Mujaadilah ayat 11 berikut.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ .

Dalam ayat diatas guru yang mempunyai tututan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa, agar siswa dapat mengerti, paham, dan memiliki ilmu pengetahuan yang luas. Pembelajaran IPA sangat ditentukan oleh kegiatan-kegiatan nyata, karena siswa MI belum dapat menghubungkan alasan yang bersifat hipotesis. Sehingga guru memberikan pengetahuan melalui pengalaman maupun pemahaman dan siswa dapat menghubungkan ilmu pengetahuan dengan pengalaman baru khususnya pada pembelajaran IPA.

Sedangkan tentang pembelajaran IPA yang bermanfaat dengan pengalaman dan ilmu pengetahuan, maka sesungguhnya kandungan hadits berikut

¹Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) h. 46

ini merupakan arahan dari Nabi Saw kepada kita bahwa seluruh umat islam wajib untuk selalu berusaha dan bersungguh-sungguh dalam mencetak dan mempersiapkan siswa yang bermanfaat bagi banyak orang.² Hal ini ditegaskan pula oleh Rasulullah saw dalam sabdanya, sebagai berikut.

عَنْ أَبِي وَابِلٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: كَانَ عَبْدُ اللَّهِ يُذَكِّرُ النَّاسَ فِي كُلِّ حَمِيْسٍ فَقَالَ لَهُ رَجُلٌ يَا أَبَا عَبْدِ الرَّحْمَنِ لَوِ دِدْتُ أَنَّكَ ذَكَرْتَنَا كُلَّ يَوْمٍ قَالَ أَمَا إِنَّهُ يَمْنَعُنِي مِنْ ذَلِكَ إِيَّيْ أَكْرَهُ أَنْ أُمْلِكُكُمْ وَإِيَّيْ أَخْوَلُكُمْ بِالْمَوْعِظَةِ كَمَا كَانَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَتَحَوَّلُنَا بِهَا خِيفَةَ السَّأْمَةِ عَلَيْنَا.³

Berdasarkan hadits di atas penulis menyimpulkan guru dapat melakukan pembelajaran dengan metode, strategi, dan media pembelajaran yang efektif guna menjadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, juga melakukan kegiatan pembelajaran IPA dengan memilih waktu yang baik agar dalam pembelajaran bermanfaat bagi siswa dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Dengan demikian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan akan memunculkan kreatifitas tinggi yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berkenaan dengan hal ini mungkin perlu memperhatikan apa yang dikatakan Counfucius beliau menyatakan: apa yang saya dengar, saya lupa (*what I hear, I forget*); apa yang saya liat, saya ingat (*what I see, I remember*); apa yang saya lakukan, saya paham (*what I do, I understand*).⁴

²Syaikh Abdurrahman As-Sa'di, *Hadis-Hadis Populer Pedoman Hidup Sehari-hari*, (Surabaya: PT. eLBA Fitrah Mandiri Sejahtera, 2009), h. 401

³Ust. Labib Mz, *Hadits Pilihan Shahih Bukhari*, (Surabaya: Bintang Usaha Jaya, 2005), h. 58-59

⁴Mel Silberman, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: YAPPENDIS, 2002), h. 1

Mel Silberman telah memodifikasi dan memperluas pernyataan Counfucius menjadi apa yang disebut pembelajaran melalui media. “Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya dengar dan liat, saya ingat sedikit. Apa yang saya dengar, liat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham. Apa yang saya dengar, liat, diskusikan, dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan”.⁵ Hal ini dapat dilakukan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA dengan memanfaatkan lingkungan.

Adapun pengemasan metode pembelajaran yang disarankan adalah melalui pemanfaatan lingkungan. lingkungan adalah suatu media dalam proses pembelajaran dan siswa belajar dengan melalui kegiatan mengalami sendiri dalam lingkungan yang alami. “Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar sehingga memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya”.⁶ Anak tidak menghafal seperangkat fakta-fakta dan konsep yang siap diterima, tetapi anak dirangsang untuk terampil mengembangkan sendiri fakta-fakta dan konsep dari apa yang dilihatnya secara nyata. Dalam kaitan ini media adalah suatu usaha untuk mempererat atau mengkomunikasikan antara penerima pesan dengan sumber penyaluran.⁷

⁵*Ibid*, h. 2

⁶Arief. S. Sadirman, *dkk.*, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h.17

⁷Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), h. 198

Anak dalam berbagai kemampuan yang dimiliki berupa afektif (sikap), kognitif (kecerdasan) dan psikomotor (gerak/fisik) mudah sekali dipengaruhi oleh lingkungan yang dilihatnya secara nyata, anak dapat memahami hal-hal yang baru untuk dipelajari sebagai pengalaman baru bagi anak.

Masih banyak orang beranggapan bahwa media pembelajaran selalu terkait dengan teknologi tinggi, elektronika, digital dan biaya mahal, Namun sesungguhnya hal tersebut merupakan pemikiran yang sempit dalam memaknai arti dari sebuah media pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara/pengantar. Media merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar.⁸ Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam jenis, dari media pembelajaran yang sederhana dan murah hingga media pembelajaran yang canggih dan mahal. Dari mulai rakitan pabrik hingga buatan tangan para guru itu sendiri, bahkan ada pula yang telah disediakan oleh alam di lingkungan sekitar kita yang dapat langsung digunakan sebagai media pembelajaran. Atas dasar pemahaman tersebut di atas maka diharapkan tidak ada lagi argumentasi yang muncul di kalangan para guru untuk tidak dapat menggunakan alat peraga oleh karena biayanya mahal. Begitu banyaknya lingkungan disekitar kita yang dapat digunakan sebagai media alat peraga tanpa perlu biaya mahal. Beberapa benda di lingkungan kita dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, baik yang dimanfaatkan secara langsung

⁸Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), h. 92

(*by utility resources*), ataupun yang dirancang terlebih dahulu (*by design resources*) dan dapat pula dengan cara rekayasa media.⁹

Pembelajaran IPA pada umumnya masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan yang terkesan kaku sehingga hasil belajar siswa kurang meningkat hal ini disebabkan karena nilai IPA belum sepenuhnya mencapai standar ketuntasan belajar minimal (SKBM) yang diinginkan dan aktivitas pembelajaran yang kurang meningkat, siswa kurang diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan benda-benda konkrit. Selama ini, siswa juga kurang diberi kesempatan untuk melakukan observasi, penyelidikan, memahami sendiri, dan melakukan eksperimen terhadap konsep-konsep IPA melalui pengalaman nyata. Dari kajian awal terhadap guru dan siswa di MI terungkap, guru kesulitan membelajarkan siswa dalam pelajaran IPA pada umumnya. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, karena siswa adalah pembelajar, guru sebagai pengelola pembelajaran di kelas perlu memperhatikan apa yang menjadi kebutuhan siswa. Siswa dapat bekerja secara individual, tetapi lebih sering bekerja dalam kelompok-kelompok kecil atau sebagai suatu kelompok secara menyeluruh di dalam belajar berdasarkan pengalaman. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, kepercayaan diri dan kemampuan para siswa melalui partisipasi aktif dalam belajar dan menciptakan interaksi sosial positif untuk memperbaiki hubungan sosial di dalam kelas.¹⁰ Ini perlu dilakukan agar para siswa memperoleh kepuasan belajar dengan penuh gairah yang dapat membangkitkan antusias serta

⁹Nana, "*Lingkungan Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran*", <http://www.ekohs.wordpress.com>, 01/09/2009 Diakses tanggal 05/11/2011

¹⁰Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, (Bandung: Sinar Baru, 1991), h. 46

motivasi siswa dalam menuangkan semua ide yang terkait dengan mata pelajaran yang diberikan, khususnya mata pelajaran IPA.

Berdasarkan latar belakang di atas, dikatakan dimana hasil belajar IPA siswa kelas IV MIN Anjir Muara Kota Tengah masih kurang dan belum mencapai standar ketuntasan belajar minimal pada pembelajaran IPA. "Melalui penelitian yang bersifat reflektif diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih professional agar siswa mencapai hasil belajar sebagaimana yang diharapkan".¹¹ Penelitian tindakan kelas ini sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA kelas IV MIN Anjir Muara Kota Tengah melalui pembelajaran Media Lingkungan, dengan Judul: **"Meningkatan Hasil Belajar IPA dalam Memahami Struktur Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Melalui Media Lingkungan Pada Siswa Kelas IV MIN Anjir Muara Kota Tengah Kabupaten Barito Kuala"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil belajar IPA yang rendah karena kurang berminatnya terhadap mata pelajaran IPA. Penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan yang terkesan kaku bagi siswa. sehingga hasil belajar siswa kurang meningkat hal ini disebabkan karena nilai IPA belum sepenuhnya mencapai standar ketuntasan belajar minimal (SKBM) yang diinginkan dan aktivitas pembelajaran yang kurang meningkat.

¹¹Sukidin, *dkk.*, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, (Surabaya: Ihsan Cendikia, 2002), h. 15

- b. Guru kesulitan membelajarkan siswa dalam pelajaran IPA karena kurang memperhatikan sumber belajar yang ada pada lingkungan di sekitarnya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, yang telah dikemukakan di atas maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan:

1. Apakah media lingkungan yang ada di lingkungan sekitar dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di MIN Anjir Muara Kota Tengah Kabupaten Barito Kuala?
2. Bagaimana meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui media lingkungan pada siswa kelas IV MIN Anjir Muara Kota Tengah Kabupaten Barito Kuala?

D. Rencana Pemecahan Masalah

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV MIN Anjir Muara Kota Tengah karena media pembelajaran yang kurang menarik sehingga berkesan kaku. Dalam rencana pemecahan masalah ini diharapkan hasil belajar dan aktivitas dalam pembelajaran IPA meningkat. Dengan metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Proses yang digunakan dengan tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, dalam penelitian yang terdiri dari 2 siklus (4 x pertemuan), yaitu:

1. Guru memilih media lingkungan guna memecahkan permasalahan rendahnya nilai hasil belajar siswa meliputi materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

2. Guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media lingkungan untuk meningkatkan aktivitas dan mendapatkan solusi dari rendahnya hasil belajar siswa.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan masalah rendahnya hasil belajar siswa dalam materi struktur bagian tumbuhan, penggunaan media lingkungan akan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam memahami materi struktur bagian tumbuhan dan fungsinya dengan menggunakan media lingkungan secara efektif.

F. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data empirik tentang media lingkungan sebagai sumber belajar dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA di kelas IV.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media lingkungan dalam meningkatkan hasil belajar IPA di kelas IV Anjir Muara Kota Tengah Kabupaten Barito Kuala.

G. Signifikasi Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bersifat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini bertujuan menambah wawasan dan pengetahuan melalui pengembangan media dalam pembelajaran IPA, khususnya dalam materi struktur bagian tumbuhan dan fungsinya.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa, melalui pembelajaran dengan menggunakan media lingkungan diharapkan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman kepada siswa bahwa belajar IPA itu menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini akan menumbuhkan minat dan motivasi untuk belajar IPA.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini akan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas keterampilan dalam mengelola pembelajaran IPA dengan menggunakan media lingkungan, menjadi agen perubahan bagi teman sejawat, meningkatkan proses pengelolaan kegiatan belajar siswa sebagai model pembelajaran bagi guru yang mempunyai masalah sama atau mirip dengan permasalahan dalam penelitian (PTK) ini, dan dapat memanfaatkan apa yang ada dilingkungan sekitar dalam menyajikan pembelajaran IPA sehingga lebih menarik.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk kebijakan dan upaya konstruktif dalam upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai tujuan yang diharapkan yang berdampak pada peningkatan mutu sekolah.