# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Masalah pendidikan telah diatur dalam suatu undang-undang yang hakikatnya merupakan suatu usaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pentingnya pendidikan bagi individu ditegaskan dengan diterbitkannya Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[1]

Tujuan pendidikan nasional di atas adalah sebuah sistem pendidikan yang terencana dengan baik dan saling mendukung antara bidang-bidang ilmu pengetahuan lainnya, salah satunya adalah pendidikan umum. Komponen yang penting di bidang pendidikan untuk dikembangkan, sehingga pendidikan umum

[1]Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*, (Dirjen Pendidikan Islam Depag RI, Jakarta, 2006), h. 8

dijadikan salah satu mata pelajaran yang dimasukkan dalam SD/MI, SLTP/MTs, dan SMA/Madrasah Aliyah. Usaha untuk mencapai dan merealisasikan tujuan tersebut, maka harus diselenggaraan rangkaian kegiatan pendidik secara berencana, sengaja dan sistematis teruama oleh lembaga pendidikan formal. Sebagaimana dalam Q.S As-Sajadah ayat 5.

يُدَبِّرُ ٱلۡأَمۡرَ مِنَ ٱلسَّمَآءِ إِلَى ٱلۡأَرۡضِ ثُمَّ يَعۡرُجُ إِلَيۡهِ فِي يَوۡمٖ كَانَ

مِقۡدَارُهُۥٓ أَلۡفَ سَنَةٖ مِّمَّا تَعُدُّونَ

Ayat di atas dapat menjadi gambaran bahwa manusia sebagai makhluk ciptaan Allah SWT dalam menjalankan pekerjaannya harus senantiasa teratur dan rapi, sehingga apa yang terjadi di belakang, yakni kesudahan dampak atau akibatnya telah diperhitungkan dengan matang sehingga pekerjaan tersebut dapat berjalan dengan baik dan hasilnya sesuai dengan apa yang di inginkan.[2]

Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Melalui sekolah, peserta didik belajar berbagai macam hal. Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah-sekolah diharapkan berlangsung efektif. Namun, banyak faktor yang mempengaruhi hasil peserta didik sehingga mutu pendidikan saat ini masih belum seperti yang diharapkan. Diantaranya adalah peserta didik, guru, dan metode pembelajaran yang digunakan.

Hal tersebut dapat dilakukan diantaranya melalui perbaikan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang berpusat guru sudah saatnya diganti

[2]M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2009), h.353

menjadi berpusat kepada peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, hasil belajar akan lebih bermakna dan berkembang menjadi potensi dan bakat yang dimiliki lebih maksimal. Meningkatkan pembelajaran di kelas sudah saatnya untuk meninggalkan atau mengurangi proses pembelajaran dengan metode ceramah, guru mendominasi bahan yang disampaikan kepada anak didiknya, sedangkan anak didik hanya duduk, mendengar, dan mencatat.

Guru yang kreatif hendaknya tidak hanya terpaku dengan ceramah saat menyampaikan pembelajaran, tetapi juga mampu mengaplikasikan metode pembelajaran aktif, kooperatif dan lain- lain. Selain itu, belajar juga bukan semata-mata penuangan informasi ke dalam benak peserta didik. Namun, belajar memerlukan keterlibatan mental dan keaktifan peserta didik. Keterlibatan dan keaktifan peserta didik akan membuat pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna.[3] Seorang guru juga harus memperhatikan metode pembelajaran dan media yang sesuai. Kesesuaian dalam penggunaan metode dan media pembelajaran ini akan membangkitkan motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Metode dan media pembelajaran yang digunakan juga harus kreatif agar peserta didik tidak mudah lupa dengan apa yang telah dipelajari. Sebagian besar, terutama ahli psikologi kognitif berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir.

Berdasarkan hasil riset kognitif disimpulkan bahwa semua bayi sudah berkemampuan menyimpan informasi-informasi yang berasal dari penglihatan,

[3]Sri Narwanti, *Creative Learning "Kiat Menjadi Guru Kreatif dan Favorit*". (Yogyakarta: Familia,2011), h. 32

pendengaran. Melalaui pancaindera anak melakukan aktifitas kognitif untuk mendapatkan pengalaman langsung. Pengamatan langsung pada suatu objek adalah awal pengenalan, kesan-kesan dari pengalaman langsung itu tidak hilang dari ingatan meskipun anak sudah meninggalkan objek itu. Menurut Jean Rosseau pad2 sampai dengan 12 tahun, prkembangan pribadi anak dimulai dengan makin berkembangnya fungs-fungsi indra anak untuk mengadakan pengamatan.[4] tahap masa kanak-kanak yaitu sekitar umur [5] Menurut Oswald Kroh, dalam Zulkifli pada anak umur 8 sampai 10 tahun merupakan masa dimana anak menerima semua yang diamatinya begitu saja tanpa ada kecaman atau kritik. Masa ini disebut masa mengumpulkan ilmu pengetahuan.[6]

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka penggunaan media gambar cocok dipakai dalam proses pembelajaran dikelas rendah, karena anak di kelas rendah masih berfikir kongkrit operasional, dimana mereka perlu melihat benda apa yang mereka pelajari dan mereka perlu contoh langsung. Selain itu warna dan bentuk yang menarik juga sangat perlu dalam penggunaan media.

Penggunaan media gambar bergoyang yang digunakan pada pembelajaran IPA guna menarik perhatian peserta didika dalam belajar. Hasil observasi awal hampir semua peserta didik laki-laki di kelas II sangat aktif, sehingga guru mengalami sedikit kesulitan dalam menyampaikan materi. Penggunaan media ini dapat mempermudah dalam mengingat peserta didik terhadap materi yang akan di

---

[4] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar,* ( Jakarta: Rineka Cipta, 2002 ), cet.ke I, h.88

[5] *Ibid*, h.97

[6]Zulkifli. L, *Psikologi Perkembangan,* ( Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009 ), h.57

ajarkan dan juga membuat peserta didik lebih kreatif dan proses pembelajaran lebih menarik dibandingkan tidak menggunakan media, dengan menggunakan gambar bergoyang pembelajaran tidak lagi membosankan bahkan pebelajaran serasa membuat mainan, dengan media gambar bergoyang peserta didik dapat mengamati langsung hewan atau benda yang ia pelajari dalam materi IPA.

Media gambar bergoyang ini merupakan visual dua deminsi yang berupa dari bentuk-bentuk lain dari benda aslinya sehingga menimbulkan tanggapan, persepsi, ataupun pemikiran manusia terhadap suatu objek atau benda tertentang. Media ini mudah dibuat serta bentuknya bisa disesuaikan berdasarkan materi yang akan disampaikan. Media gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian kepada peserta didik. Sehingga dengan media gambar peserta didik lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran.[7]

Gambar bergoyang ini mempermudah guru dalam menjelaskan materi IPA, karena pada materi IPA banyak memuaat tentang makhluk hidup maupun lingkungan, dengan media ini peserta didik dapat melihat langsung benda yang ia pelajari melalui gambar. Secara anatomi, jalur informasi gambar ke *visual cortex* lebih dekat dan lebih tebal dari pada jalur informasi suara ke *auditory cortex.* Artinya informasi gambar akan lebih cepat dipahami dibandingkan dengan informasi suara karena informasi gambar akan lebih cepat mencapai *visual cortex* daari pada informasi suara menuju *auditory cortex.*[8]

---

[7]Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran,* (Banjarmasin:Antasari Press, 2009), h. 62

[8]Munib Chatib dan Nurul Fatimah, *Kelasnya Manusia,* (Bandung: Mizan Pustaka, 2013), h. 15

Berdasarkan observasi di lapangan saat terjadi proses pembelajaran IPA tentang pengelompokkan makhluk hidup, peserta didik menyukai pembelajaran IPA dengan menggunakan gambar bergoyang. Media gambar bergoyang merupakan media yang efektif dan efisein untuk materi pengelompokkan. Dengan kelebihan yang dimiliki mempermudah peserta didik dalam mengelompokkan makhluk hidup peneliti tertarik untuk menerapkan media ini kembali. Guru di MIN Manarap Baru telah melaksanakan pembelajaran IPA dengan menggunakan media gambar bergoyang. Namun belum diketahui apakah pelaksanaan pembelajaran telah sesuai dengan prinsip-prinsip penggunaan media yang ada atau belum sesuai, sehingga perlu adanya penelitian tentang hal tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mempelajari lebih lanjut mengenai masalah ini dengan mengangkat judul **Penggunaan Media Gambar Bergoyang pada Pembelajaran IPA di Kelas II MIN 13 Banjar**

## B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media gambar bergoyang pada pembelajara IPA di kelas II MIN 13 Banjar ?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan media gambar bergoyang pada pembelajaran Ipa di kelas II MIN 13 banjar Kabupaten Banjar?

## C. Definisi Operasional

Agar menghindari kesulitan dalam menafsirkan judul penelitian di atas maka penulis merasa perlu penegasan sebagai berikut:

1. Penggunaan media gambar bergoyang

   Penggunaan adalah kata dasar dari guna yang artinya faedah, manfaat atau fungsi, sedangkan penggunaan adalah proses, cara, perbuatan, penggunaan sesuatu atau pemakaian.[9] jadi yang dimaksud dengan penggunaan adalah kegiatan guru menggunakan atau memanfaatkan segala media yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas II. Gambar bergoyang adalah media gambar dua dimensi yang dibentuk sebagaimana benda aslinya kemudian gambar itu diberi kawat bulu atau sedotan, segingga gambar itu bisa ditancapkan dan gambar dapat bergoyang saat ini ditancapkan pada benda yang dapat menopangnya. Gambar bergoyang digunakan untuk properti dalam pengelompokkan makhluk hidup agar terlihat lebih menarik dalam pengelompokkan, penggunaan media atau alat bantu pembelajaran yang berupa gambar atau karya seni untuk membantu memudahkan mengingat dalam mengelompokkan makhluk hidup dalam proses pembelajaran.
2. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan di perguruan-perguruan tinggi. Materi IPA yang akan dijadikan penelitian adalah materi IPA madrasah ibtidaiyah kelas II.

[9]http://kbbi.web.id/guna diakses pada tanggal 13 september 2016 jam 09.08

## D. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari penulis memilih judul di atas sebagai berikut:

1. Mengingat pentingnya proses pembelajaran IPA yang dapat membentuk pengetahuan dan keterampilan peserta didik.
2. Mengingat penggunaan media dalam proses belajar mengajar di dalam kelas merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pendidikan.
3. Media gambar bergoyang dapat membangkitkan motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran.

## E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara guru IPA menggunakan media gambar bergoyang dalam proses pembelajaran IPA di kelas II MIN 13 Banjar Kabupaten Banjar.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan media gambar bergoyang padaa pembelajaran IPA di kelas II MIN 13 Banjar Kabupaten Banjar.

## F. Sistematika Penulisan

Penulis menggunakan sistematika penelitian yang terdiri dari 5 bab dan setiap bab terdiri dari sub-sub bab yakni sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah tinjauan teoritis yang berisi tentang pengertian media pembelajaran, media gambar bergoyang, faktor-faktor yang mempengaruhi, dan hakikat IPA.

Bab III adalah metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, data dan sumber data, teknik pengolahan dan analisis data, instrument penelitian dan prosedur penelitian.

Bab IV laporan hasil penelitian yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V Penutup berisi kesimpulan dan saran-saran.