

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi dalam kehidupan setiap manusia. Inti dari pendidikan adalah adanya interaksi antara pendidik dengan siswa. Interaksi tersebut salah satunya dapat terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, pendidik memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi siswa. Menurut Samino dan Saring (2013: 27-28) agar aktivitas yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran terarah pada proses peningkatan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yaitu bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Oleh karena itu pembelajaran pasti mempunyai tujuan, pembelajaran dapat membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan pengalaman itu menambah tingkah laku siswa. Sesuai dengan pengertian belajar secara umum, bahwa belajar merupakan sesuatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya tingkah laku siswa, sehingga pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran harus tercipta hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa. Pembelajaran harus terjadi secara dua arah, artinya kedua belah pihak harus sama-sama terlibat aktif dalam pembelajaran. Surtikanti dan Joko Santoso (2008: 3) menjelaskan bahwa guru ditempatkan sebagai manajer dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga guru memegang peranan yang penting. Tugas guru dalam pembelajaran adalah mengoptimalkan terjadinya perubahan pada siswa untuk diarahkan agar menjadi sosok individu yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perubahan tersebut akan berlangsung dinamis, efektif, dan efisien manakala guru bisa melibatkan seluruh potensi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga harus dapat mendesain sebuah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini dapat diwujudkan diantaranya dengan penggunaan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk siswa. Apabila seorang guru dapat melaksanakannya maka untuk memperoleh hasil belajar siswa yang baik tentu mudah diwujudkan. Hasil belajar masih menjadi acuan atau patokan seorang guru dalam mengukur tingkat keberhasilan mengajarnya. Hasil belajar dapat digolongkan ke dalam tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pada kenyataan yang terjadi di lapangan, masih banyak dijumpai hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal ini dapat disebabkan karena materi yang disampaikan oleh guru terlalu banyak dan rumit untuk dipahami siswa. Hal ini diperparah dengan keadaan guru yang kurang dapat merancang atau

menyiapkan bahan ajar yang menarik untuk siswa. Guru cenderung malas menggunakan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang menarik dan mengaktifkan siswa.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di SD. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA harus berpusat pada siswa serta memberi kesempatan pada siswa untuk mengembangkan ide atau gagasan, mendiskusikan ide atau gagasan dengan siswa lain serta membandingkan ide mereka dengan konsep ilmiah dan hasil pengamatan atau percobaan untuk merekonstruksi ide atau gagasan yang akhirnya siswa menemukan sendiri apa yang dipelajari.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas IV MI Muhammadiyah Bloran, pemahaman siswa terhadap materi IPA harus lebih ditingkatkan karena siswa belum sepenuhnya memahami konsep dengan baik dan terkadang hanya dengan mengandalkan hafalan saja. Selain itu, saat pembelajaran IPA siswa cenderung pasif dan guru memilih untuk membelajarkan siswa dengan ceramah yaitu mengajarkan teori-teori saja dan kurang dalam mengajarkan keterampilan-keterampilan di dalam proses pembelajaran.

Keadaan yang seperti ini tentu tidak dapat dibiarkan begitu saja. Guru harus mencari alternatif pemecahan dari masalah yang ada agar tidak belarut-larut dan menghambat perkembangan siswa. Dampak yang akan terjadi ketika siswa kurang memiliki antusias saat proses pembelajaran antara lain: (1) hasil belajar yang dicapai siswa menjadi rendah, (2) materi yang disampaikan guru menjadi sia-sia karena hanya dianggap angin lalu oleh siswa, (3) KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah menjadi tidak tercapai sehingga menjadikan mutu sekolah menjadi rendah.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan, diperlukan suatu cara untuk lebih mengembangkan pembelajaran yang baik. Ada berbagai macam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa diantaranya: strategi pembelajaran *picture and picture* yang berbasis gambar kartun dan *example non example*. Kedua strategi pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan.

Strategi pembelajaran *picture and picture* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran *picture and picture* adalah suatu strategi pembelajaran yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan yang logis. Strategi pembelajaran ini menjadi lebih bermakna apabila dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat melengkapi strategi pembelajaran tersebut adalah media gambar kartun. Dunia gambar adalah dunia yang hampir membuat semua orang akan tertarik dan mudah untuk dicerna. Pesan-pesan melalui gambar dan berbagai percakapan akan mudah

diikuti. Media gambar dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Media gambar dapat disajikan dalam bentuk kartun. Kartun merupakan sebuah media unik untuk mengemukakan gagasan. Kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat dipakai untuk memotivasi siswa dan memberikan ilustrasi secara komunikatif.

Strategi pembelajaran *example non example* atau juga biasa disebut *example and non-example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Hal ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada di dalam gambar. Penggunaan strategi pembelajaran *example non example* ini lebih menekankan pada konteks analisis siswa.

Penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: “Studi Komparasi Strategi *Picture and Picture* Berbasis Gambar Kartun dan *Example Non Example* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Bloran Tahun 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru yang kurang dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Guru belum menerapkan strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran.
3. Pemilihan model, metode, strategi, media pembelajaran yang kurang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
4. Strategi *picture and picture* berbasis gambar kartun dan *example non example* sebagai alternatif strategi dalam pembelajaran IPA.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian terarah dan terfokus, maka perlu adanya pembatasan masalah. Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Komparasi strategi *picture and picture* berbasis gambar kartun terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bloran.
2. Komparasi strategi *example non example* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bloran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA dalam penggunaan strategi *picture and picture* berbasis gambar kartun dan *example non example* pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bloran?
2. Manakah yang lebih besar pengaruhnya antara strategi *picture and picture* berbasis gambar kartun dengan strategi *example non example* dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bloran?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA siswa dalam penggunaan strategi *picture and picture* berbasis gambar kartun dan *example non example* pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bloran.
2. Untuk mengetahui pengaruh yang lebih besar antara *picture and picture* berbasis gambar kartun dengan *example non example* dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Bloran.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memperkuat teori yang sudah ada dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPA bahwa strategi *picture and picture* berbasis gambar kartun dan *example non example* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan kepada guru dalam pemilihan strategi pembelajaran yang diharapkan lebih efektif digunakan saat pembelajaran IPA.
- b. Memberikan masukan pada sekolah dalam rangka peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar IPA.
- c. Sebagai bahan referensi bagi peneliti apabila mengadakan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penelitian ini dan sebagai modal peneliti dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan nyata pada saat terjun dalam dunia pendidikan.