

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pemerintah merumuskannya dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu: “ 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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Undang-undang dasar 1945 pasal 31 ayat (1) yang menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Sedangkan ayat (3) menyatakan bahwa “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang”. Oleh karena itu, seluruh komponen bangsa baik orang tua, masyarakat maupun pemerintah bertanggung jawab mencerdaskan bangsa melalui pendidikan. Keberhasilan pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dimana yang dimaksud dalam faktor internal adalah dari dalam diri peserta didik itu sendiri sedangkan faktor eksternal adalah dari guru, orang tua, masyarakat dan lain sebagainya. Oleh karena itu, salah satu peranan guru yaitu menguasai materi yang diajarkan dan terampil dalam menyajikannya.

Pendidikan yang bermutu sangat bergantung pada kapasitas satuan pendidikan dalam mentransformasikan peserta didik untuk memperoleh nilai tambah, baik yang terkait dengan aspek olah pikir, rasa, hati, dan raganya. Pendidik adalah guru dan dosen merupakan faktor yang sangat penting serta strategis dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di setiap satuan pendidikan. Jadi, diperlukan pendidik yang kompeten, profesional, bermartabat, dan sejahtera untuk mencapai visi pendidikan yaitu Insan Indonesia yang cerdas dan kompetitif pada berbagai level (satuan pendidikan, kabupaten/kota, provinsi, nasional, dan internasional).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang

dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Perkembangan ilmu teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Menurut Wasilah (2012) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar sangat baik untuk membangkitkan semangat belajar siswa, melatih kepekaan siswa terhadap suatu objek dan merangsang daya imajinasi sehingga mudah mengenali objek-objek yang ada disekitarnya. Karena kartu bergambar dapat membuat siswa lebih mengingat materi yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu bergambar atau flash card dapat mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Arsyad, 2009).

Masalah yang terjadi di kelas III SDN 1 Sembayat adalah proses pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, untuk tugas kelompok hampir tidak pernah dilakukan ataupun di terapkan oleh guru kelas, padahal tugas kelompok sebenarnya sangat bagus untuk peserta didik agar bisa saling bekerja sama dan menghargai pendapat ataupun jawaban teman nya. Guru jarang menggunakan media pada proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, berdampak pada peserta didik saat guru menyampaikan materi ada sebagian peserta didik kurang antusias, ramai, dan kurang adanya semangat atau bosan di dalam proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu hampir 40 % peserta didik memperoleh nilai rendah atau kurang dari KKM, untuk KKM pada mata pelajaran IPS sendiri adalah nilai 70. Di kelas 3 ada 24 peserta didik antara lain 16 peserta didik berjenis kelamin laki laki dan 8 peserta didik.

Berdasarkan masalah diatas salah satu media yang dapat digunakan dalam mempelajari materi jenis jenis pekerjaan adalah dengan menggunakan media kartu bergambar. Kartu bergambar atau lebih dikenal dengan nama *flash 3 card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Arsyad, 2009). Kartu bergambar ini biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Gambargambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran kertas. Gambar-gambar yang ada pada kartu bergambar merupakan. Kartu bergambar cocok untuk kelas dengan jumlah peserta didik sekitar 24 peserta didik. Pada penelitian ini media kartu bergambar memuat gambar-gambar materi lingkungan alam dan lingkungan buatan. Gambar-gambar dengan warna yang menarik akan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa akan lebih mudah dalam memahami materi jenis jenis pekerjaan terutama pada bagian membandingkan anantara pekerjaan yang menghasilkan jasa dan pekerjaan yang menghasilkan barang. Peserta didik dapat mempelajari materi memelihara jenis jenis pekerjaan lebih konkrit dengan adanya bantuan dari kartu bergambar tersebut terutama membandingkan pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Media kartu bergambar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan media kartu bergambar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan media kartu bergambar. Hal ini sesuai dengan penelitian Prapita (2009) tentang efektivitas media kartu bergambar terhadap prestasi belajar siswa.

Pola pembelajaran IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mencekoki atau menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan, tetapi berupaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar ips kelas 3 pada mata pelajaran IPS di SDN 1 Sembayat.

2. Kurangnya media dalam pembelajaran di kelas 3 dalam mata pelajaran IPS kelas 3 SDN 1 Sembayat.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalahnya adalah bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media kartu gambar pada mata pelajaran IPS kelas 3 di semester genap ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media kartu gambar pada mata pelajaran IPS kelas 3 di semester genap ?

### **E. Batasan Istilah**

Adapun lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 3 di SDN 1 Sembayat di semester genap. Jumlah peserta didik 24 anak, terdiri dari 16 laki-laki dan 8 perempuan.
2. Fokus peneliti pada model picture and picture yang digunakan pada proses pembelajaran dengan materi jenis-jenis pekerjaan pada mata pelajaran IPS kelas 3.

### **F. Definisi Istilah**

#### **1. Media Kartu Gambar**

Media merupakan sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, media sendiri ada bermacam-macam, diantaranya media gambar, buku, film dan lain sebagainya. Kartu gambar merupakan media visual, sebuah alat atau media belajar yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam belajar.

#### **2. Hasil Belajar IPS**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif,

dan psikomotor (bukan hanya salah satu aspek potensi saja) yang disebabkan oleh pengalaman. Jadi, hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

### **G. Manfaat Penelitian**

Hasil Penelitian Tindakan Kelas diharapkan produk media ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi siswa, hasil penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS
2. Bagi guru, hasil penelitian tindakan kelas dapat memberi wacana baru untuk dijadikan alternatif pendekatan pembelajaran IPS yang menggunakan media kartu gambar
3. Bagi Sekolah, diharapkan penelitian ini akan memberikan masukan yang positif dalam rangka perbaikan dan meningkatkan keterampilan berfikir siswa.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian tindakan kelas dapat dijadikan rujukan atau referensi penelitian lanjutan.