

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pembelajaran. Bahkan, untuk jenjang menengah atas atau tingkat SMA, mata pelajaran ini menjadi satu program penjurusan yang nantinya akan menentukan siswa dalam mengambil jurusan di Perguruan Tinggi. Selain itu, mata pelajaran IPA ini juga ikut Ujian Akhir Nasional (UAN) yang menjadi syarat utama siswa lulus tingkat SMA.

Mata pelajaran IPA menjadi penting, karena memuat materi-materi yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari hingga menjadi manusia yang bermartabat.

Masalah mendasar yang menjadi keluhan guru kelas II di SDI Darul Fikri pada pembelajaran IPA adalah rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam mengingat (C1) dan memahami (C2) sesuatu. Terutama untuk mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah. Hal ini ditandai

dengan (1) nilai rata-rata kelas siswa dalam ulangan harian tentang materi tersebut, yaitu 52,14 (sedang) dan persentase ketuntasan belajarnya 38,09 (rendah), (2) ketidakmampuan siswa ketika diajak tanya jawab oleh guru tentang materi tersebut.¹

Berdasarkan hal tersebut, diasumsikan bahwa faktor penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah adalah dari dirinya sendiri dan guru. Faktor penyebab dari siswa adalah siswa cenderung kurang dapat berimajinasi dan belum mampu berpikir abstrak. Sedangkan faktor dari guru adalah kurang maksimalnya guru dalam menggunakan alat/bahan yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Mengingat kompetensi dasarnya adalah mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah, dimana usia siswa juga belum mampu berpikir abstrak, maka peneliti merasa diperlukan media berupa media asli. Dengan media tersebut diharapkan kemampuan siswa dalam mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah lebih meningkat, karena semakin dekat pengalaman belajar menyerupai kondisi dimana siswa akan menggunakan atau memperagakan pelajaran yang telah mereka dapat, semakin efektif dan permanen pembelajaran tersebut.²

¹ Hani Tauriana, Guru kelas 2 SDI Darul Fikri Wonoayu – Sidoarjo, wawancara pribadi, Sidoarjo, 25 September 2012

² Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm. 107.

Tujuan penggunaan benda asli sebagai media pembelajaran adalah : (1) minat siswa dapat dirangsang, (2) ide dan konsep dapat dihadirkan dengan jelas.³

Selain itu, tingkat kemampuan belajar siswa SD kelas 2 belum dapat memahami berbagai hal dengan cara abstrak. Menurut Jean Piaget, dalam teori kognitifnya mengatakan bahwa “anak-anak dalam rentang usia 7-11 tahun baru mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa konkret”.⁴

Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media asli sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah di SDI Darul Fikri Kelas II.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dalam mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah di SDI Darul Fikri kelas 2, kecamatan Wonoayu, kabupaten Sidoarjo, sebelum diberi tindakan?
2. Bagaimana penerapan media asli untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah

³ Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan...* hlm. 111.

⁴ Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999), hlm. 33.

dan sekolah melalui media asli di SDI Darul Fikri kelas 2, kecamatan wonoayu, kabupaten Sidoarjo dalam pembelajaran IPA ?

3. Bagaimana peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah melalui media asli di SDI Darul Fikri kelas 2, kecamatan wonoayu, kabupaten Sidoarjo ?

C. Tindakan yang Dipilih

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran.⁵ Tindakan yang dipilih dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media asli yang dilakukan di kelas. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Penyiapan dengan menyusun rencana materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
2. Memperlihatkan kepada siswa tentang penggunaan media asli.
3. Melakukan pengamatan, serta mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah yang telah dipilih sebagai media pembelajaran.
4. Mengumpulkan dan menganalisis data.

⁵ Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010) , hlm. 58.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa dalam mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah di SDI Darul Fikri kelas 2, kecamatan Wonoayu, kabupaten Sidoarjo, sebelum diberi tindakan.
2. Mengetahui penerapan media asli untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah melalui media asli di SDI Darul Fikri kelas 2, kecamatan wonoayu, kabupaten Sidoarjo dalam pembelajaran IPA.
3. Mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah melalui media asli di SDI Darul Fikri kelas 2, kecamatan wonoayu, kabupaten Sidoarjo.

E. Lingkup Penelitian

Masalah utama yang dicarikan pemecahannya dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah. Tindakan yang diambil untuk meningkatkan kemampuan ini adalah penggunaan media asli sebagai media pembelajarannya.

Sumber data dan subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas II SDI Darul Fikri yang berjumlah 21 siswa, yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Sedangkan data dari penelitian ini berupa hasil tes

kemampuan mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah melalui media asli.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yang dikemukakan di atas, hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut.

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang model-model pembelajaran IPA.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas II Sekolah Dsar.
3. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah dengan menggunakan media benda asli serta menambah wawasan dalam penggunaan media asli dalam pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul “Peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah melalui media asli di SD Islam DARUL FIKRI kelas 2, kecamatan Wonoayu, kabupaten Sidoarjo.”

Secara istilah katanya, judul tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Peningkatan berasal dari kata dasar “tingkat”, yang artinya semakin tinggi atau bertambah.
2. Mengenal berasal dari kata dasar “kenal”, yang artinya mengetahui dengan baik tentang sesuatu.
3. Bagian utama adalah bagian pokok; bagian penting.
4. Hewan adalah makhluk bernyawa yang mempunyai keinginan makan dan bersetubuh saja.
5. Tumbuhan adalah makhluk hidup yang diantaranya mempunyai akar, batang, daun, buah, dan bunga.
6. Sekitar adalah area tidak jauh atau di sekeliling tempat.
7. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁶

⁶ Arief S Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 7.

8. Media asli yang tidak dimodifikasi adalah benda yang sebenarnya; sebagaimana adanya, tanpa perubahan, kecuali hanya dipindahkan dari tempat aslinya.⁷

Sedangkan secara operasionalnya, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan siswa, artinya upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk menambah atau meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat (C1) dan memahami (C2) materi pembelajaran tentang bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan yang ada di sekitar rumah dan sekolah.
2. Bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah, yaitu materi pelajaran IPA kelas II SD Bab 1 tentang bagian pokok hewan dan tumbuhan yang berada di sekitar rumah dan sekolah, seperti kucing, burung, ikan, dan tumbuhan. Hal ini sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran IPA yang pertama, yaitu “Mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah melalui pengamatan”. Dalam kompetensi dasar tersebut, terdapat beberapa subbab, antara lain bagian tubuh hewan, bagian tubuh tumbuhan, dan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.
3. Media asli, alat peraga yang tidak dimodifikasi atau yang berupa benda sebenarnya, tanpa ada perubahan dari aslinya, seperti hewan kucing, ikan, ayam, dan tumbuhan.

⁷ Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan.....*, hlm. 108.

Dengan demikian, maksud dari judul ini adalah meningkatkan kemampuan siswa untuk mengetahui bagian tubuh hewan dan tumbuhan yang ada di sekeliling rumah dan sekolah, seperti mengamati bagian tubuh kucing, ikan, burung, dan bagian tubuh tumbuhan melalui media sebenarnya tanpa ada perubahan kecuali hanya dipindahkan dari tempat aslinya.