

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi pelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran digunakan guru untuk melaksanakan interaksi dalam pengajaran dengan peserta didik.<sup>1</sup> hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi. Penggunaan atau pemanfaatan media yang sesuai dengan akurasi kebutuhan akan memudahkan guru dalam mencapai suatu pembelajaran.<sup>2</sup> Oleh karena itu, seorang guru harus mengaplikasikan media pembelajaran guna untuk menunjang dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pemanfaatan media pembelajaran disekolah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadikan siswa tidak hanya berkutat dalam buku pegangan siswa saja, namun siswa juga diajak untuk dapat lebih memahami materi pelajaran IPA dengan melakukan pengamatan, dan praktek penelitian menggunakan bantuan media tersebut. Melalui penelitian siswa akan mendapatkan cakrawala baru yang tidak ditemukan dengan hanya membaca buku. Dikemukakan oleh AH Sanaky bahwa “media pembelajaran memiliki banyak kemanfaatan, diantaranya adalah: bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar serta memungkinkan pembelajar

---

<sup>1</sup> Nana Surdjana, *Dasar-dasar proses belajar mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 2010), h, 76.

<sup>2</sup> Djamarah dan Anwar Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h 75.

menguasaitujuan pengejaran dengan baik, pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanyamendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>3</sup>

Upaya peningkatan mutu pengajaran dan pembelajaran pada dunia pendidikan sekarang ini mutlak dilakukan demi mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas harus dimulai sejak pendidikan dasar di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Kegiatan belajar mengajar merupakan proses bagi siswa dan guru untuk mengembangkan potensi siswa sehingga mereka akan tahu terhadap pengetahuan dan pada akhirnya mampu untuk melakukan sesuatu.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data bahwa proses pembelajaran IPA di kelas IV masih berpusat pada guru, sedangkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat pasif karena hanya sebatas mendengarkan penjelasan guru. Siswa jarang melakukan percobaan atau praktek yang seharusnya dilakukan dalam pembelajaran IPA. Selain itu, dalam buku pegangan siswa atau buku tematik hanya terdapat penjelasannya saja jarang terdapat gambar-gambar yang menjelaskan isi materinya sehingga membuat siswa menjadi kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai KKM.

Dari berbagai penelitian yang berkaitan dengan Proses belajar mengajar yang telah dilakukan oleh N.M Putri Saridewi, N Nyim. Kusmariyatni menjelaskan Pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan

---

<sup>3</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif inivatif*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2013), h. 5-6

<sup>4</sup> E, Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sebuah Panduan Praktis*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), h.151.

yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA diharapkan menjadi sarana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitar dan pengembangan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA ditingkat SD diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA secara ilmiah.

Untuk mengatasi hal tersebut guru harus membuat konsep-konsep pada pembelajaran IPA menjadi lebih menarik. Diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar menemukan jawaban atau pemecahan masalah untuk menyimpulkan suatu materi yang relevan.<sup>5</sup>

Dari berbagai penelitian di atas disimpulkan bahwa belajar seharusnya memiliki tujuan yang penuh makna, dalam hal ini model, metode, media pembelajaran perlu dimanfaatkan semaksimal mungkin, dasar proses pembelajaran harus memunculkan pengertian bertumpu pada eksplorasi dan menemukan, bukan menghafal (pengulangan) rutin, hasil pembelajaran harus memunculkan pengertian (pemahaman) atau menimbulkan reaksi (jawaban) yang dapat dipahami akal.<sup>6</sup>

Oleh karena itu, prinsip dasar kegiatan belajar mengajar adalah memberdayakan semua potensi yang dimiliki siswa sehingga mereka akan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap fakta, konsep, prinsip dalam kajian ilmu yang dipelajarinya akan terlihat kemampuannya untuk berfikir logis, kritis, dan kreatif. Prinsip dasar kegiatan belajar mengajar lainnya berpusat pada siswa,

---

<sup>5</sup> N.M Putri Saridewi, N Nyim. Kusmariyatni, Penerapan Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa, *Journal of Education Action Research*, vol. 1, no. 3 (2017), h.231.

<sup>6</sup> Suparwanto, *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Fisika*, (Yogyakarta: FMIPS UNY, 2008), h.2.

mengembangkan kreatifitas siswa, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan belajar melalui berbuat.<sup>7</sup>

Di dalam pembelajaran dan pengajaran seorang guru harus cermat dalam melihat masalah-masalah yang terjadi di kelasnya. Mencermati masalah-masalah yang terjadi didalam kelas ini sebagai titik tolak seorang guru mencari, menemukan dan menerapkan solusi-solusi atas masalah tersebut dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dan pengajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan *scramble picture* sebagai alat pembelajaran atau media pembelajaran. Maksud dari *scramble picture* adalah proses pembelajaran dengan menyusun gambar yang masih acak sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh L. Widi Astriani dan I Km. Sudarma menyebutkan bahwa fakta yang ditemukan dilapangan, pembelajaran masih belum sesuai harapan. Dari proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan, siswa masih kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Siswa lebih tertarik dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar. Terdapat pengaruh signifikan pada siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan model *scramble*. Hal itu sedangkan kelompok kontrol sebesar 17,00.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Muslich, *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, h.71.

<sup>8</sup> L. Widi Astriani, I Km. Sudarma, "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA", *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, vol 2, no. 2, (2019), h.193.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Peningkatan kualitas dan efektifitas pembelajaran IPA telah dilakukan dengan berbagai upaya salah satunya dengan menggunakan *scramble picture*. Media *scramble picture* relevan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan menggunakan media ini mampu merangsang siswa untuk berfikir kritis, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

Dengan demikian, penelitian ini sangat penting untuk memperoleh peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang dapat diketahui dengan menggunakan pembelajaran *scramble picture* pada mata pelajaran IPA di kelas IV MI Manbaul Khoirot Desa Surat, agar para guru mengetahui upaya-upaya yang bisa dilakukan dalam membantu peningkatan hasil belajar siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPA kelas IV menggunakan media *scramble picture* di MI Manbaul Khoirot Desa Surat?
2. Bagaimana keefektifan siswa dengan diterapkannya pembelajaran IPA kelas IV menggunakan media *scramble picture* di MI Manbaul Khoirot Desa Surat?

3. Apa saja kendala yang dialami dalam pembelajaran IPA kelas IV menggunakan media *scramble picture* di MI Manbaul Khoirot Desa Surat?

### C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran IPA kelas IV menggunakan media *scramble picture* di MI Manbaul Khoirot Desa Surat.
2. Untuk mengetahui keefektifan belajar siswa dengan diterapkan pembelajaran IPA kelas IV menggunakan media *scramble picture* di MI Manbaul Khoirot Desa Surat.
3. Untuk mengetahui kendala yang dialami dalam pembelajaran IPA kelas IV menggunakan media *scramble picture* di MI Manbaul Khoirot di Desa Surat.

### D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan media *scramble picture* dalam pembelajaran IPA. Dengan adanya penelitian ini, media *scramble picture* dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

- a) Mengatasi kejenuhan siswa dalam proses belajar untuk proses belajar yang optimal.
- b) Membantu siswa untuk meningkatkan keaktifan pada materi pelajaran terutama pelajaran IPA.

### b. Bagi Guru

- a) Memberi alternatif pembelajaran yang menarik.
- b) Memotivasi guru untuk senantiasa melakukan upaya-upaya yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### c. Bagi Sekolah

- a) Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran IPA di sekolah.
- b) Hasil penelitian merupakan sumbangsih bagi sekolah dalam hal perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa

## E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dengan penelitian yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV dengan menggunakan media *scramble picture* di MI Manbaul Khoirot Desa Surat, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika guru menggunakan media *scramble picture* sebagai sumber belajar, maka dengan diterapkannya media *scramble picture* hasil belajar IPA akan meningkat, sebab

siswa secara aktif menggali dan mengemukakan pendapat-pendapatnya sesuai pengetahuan yang dimilikinya.

## F. Definisi Operasional

Dalam penegasan istilah ini dimaksudkan untuk menghindari kesalahan fahaman dan untuk memudahkan pembahasan dan uraian selanjutnya, maka penulis jelaskan istilah-istilah yang terpakai dalam judul penelitian ini.

Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Media Pembelajaran *Scramble Picture*

Media *scramble picture* merupakan pembelajaran yang mana siswa diajak untuk berkonsentrasi dan meningkatkan kecepatan berfikir siswa. *Scramble picture* yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar metamorfosis hewan. Gambar tersebut di acak terlebih dahulu kemudian siswa di minta untuk menyusun gambar metamorfosis hewan sesuai dengan urutan yang benar.

### 2. Hasil belajar IPA

Hasil belajar IPA adalah indikator dari perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami proses belajar IPA baik berupa pengetahuan maupun kecakapan yang diukur dengan menggunakan alat pengukuran. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.<sup>9</sup> Menurut konstruktivis dalam proses pembelajaran IPA sebaiknya disediakan

---

<sup>9</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), 150.

serangkaian pengalaman berupa kegiatan nyata yang rasional atau dapat dimengerti siswa dan memungkinkan terjadi interaksi sosial.<sup>10</sup>

Hasil belajar IPA kelas IV materi daur hidup hewan dalam penelitian ini diperoleh dari pengamatan keaktifan siswa, bentuk pengetahuan, sikap, dan ketrampilan siswa, dan juga berupa tes yang dilakukan diakhir setiap siklus. Tes tersebut berupa soal pilihan ganda, isian dan uraian.

### **G. Sistematika Penelitian**

Adapun sistematika penulisan yang penulis gunakan dalam proposal skripsi ini sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, yang membahas tentang a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) kegunaan hasil penelitian, e) hipotesis penelitian, f) definisi operasional, g) sistematika penulisan.

Bab II: Kajian teori, yang membahas tentang: a) media pembelajaran scramble picture yang didalamnya meliputi (1) pengertian media dan pengertian pembelajaran scramble, (2) kelebihan dari pembelajaran scramble, (3) kekurangan pembelajaran scramble, b) pembelajaran IPA yang didalamnya meliputi, (1) pengertian pembelajaran IPA, c) penelitian terdahulu.

Bab III: Metode penelitian yang membahas tentang : a) desain penelitian, b) setting penelitian tindakan kelas, c) prosedur penelitian yang didalamnya meliputi (1) perencanaan penelitian, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan tindakan, (4) refleksi hasil penelitian, d) pengumpulan data yang didalamnya meliputi (1) teknik pengumpulan data, (2) instrumen penelitian, dan e) teknik analisis data.

---

<sup>10</sup> Sumatua, *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*, (Jakarta: PT Index, 2011), h. 63.

Bab IV: Hasil penelitian dan pembahasan, yang memuat tentang a) paparan hasil penelitian yang didalamnya meliputi (1) paparan tindakan siklus I, (2) paparan tindakan siklus II, b) pembahasan penelitian.

Bab V: Penutup, yang memuat tentang a) kesimpulan, dan b) saran



