

tidakbisa dipisahkan. Dalam proses belajar mengajar inilah interaksi antara guru dan siswa sangat mempengaruhi kualitas dan hasil belajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah di rencanakan dapat tercapai.

Kualitas dan hasil belajar juga dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki oleh siswa yaitu motivasi, minat, kebiasaan, sosial ekonomi, fisik maupun psikis siswa. Namun faktor yang paling dominan mempengaruhi kualitas dan hasil belajar siswa adalah guru. Karena guru merupakan pemegang peran utama dalam proses belajar mengajar. Hal ini tidak berarti mengesampingkan faktor lain seperti buku pelajaran, sarana dan prasarana yang tersedia, alat peraga, dll.

Seorang guru harus memiliki keahlian khusus yang diperoleh melalui pendidikan karena guru merupakan sebuah profesi. Sebagai sebuah profesi, guru memiliki tugas, tanggung jawab dan kode etik yang harus diembannya dalam menjalankan tugas sebagai ujung tombak pendidikan di Indonesia. Profesi guru tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang. Guru memiliki tugas, peran dan kompetensi dalam proses belajar mengajar. Tugas dan fungsi guru pada dasarnya adalah pendidik, pengajar, pembimbing, dan pelatih bagi siswa agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya secara profesional.

Peran guru dalam proses belajar mengajar adalah guru sebagai demonstrator, pengelola kelas, mediator dan fasilitator, evaluator, dan sebagainya. Berdasarkan Undang-Undang NO.14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, seorang guru harus memiliki 4 kompetensi keprofesionalan yakni “kompetensi pedagogik”, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Apabila tugas, peran dan kompetensi tersebut dimiliki oleh seorang guru, maka diharapkan proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil informasi yang penulis dapatkan dari guru kelas III MIS Alwasliyah Kabanjahe, tampak bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA dan kurang berkonsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga belum maksimal memilih dan menggunakan media pembelajaran. Selama ini guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kebosanan bagi peserta didik.

Sehingga menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar bagi peserta didik selama setahun terakhir yang tertera pada tabel berikut ini :

Tabel 1.1 Data Hasil Ulangan Mata Pelajaran IPA Tema Makhluk Hidup Sub Tema Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Kelas III MIS Alwasliyah Kabanjahe Tahun Ajar 2019/2020

KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Nilai Rata-Rata
		Tuntas	Tidak Tuntas	
75	25	14 (56%)	11 (44%)	60

Berdasarkan Tabel 1.1 dijelaskan bahwa 44% siswa untuk mata pelajaran IPA masih memperoleh nilai yang rendah. Siswa yang mendapatkan nilai 70 keatas ada 56%. Dari data tersebut maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran IPA. Pada penjelasan di atas banyak menimbulkan pertanyaan. Satu diantara pertanyaan yang sering muncul adalah apakah yang membuat hasil belajar siswa tidak tuntas? Pertanyaan seperti ini masih banyak di temui di setiap sekolah, di dalam hal ini siapakah yang akan disalahkan, guru dalam hal mengajar atau siswa yang kurang dalam hal belajar. Dari informasi kepala sekolah menyatakan bahwa guru kelas di MIS Alwasliyah Kabanjahe masih belum bisa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, satu diantaranya adalah media visual yang penggunaannya masih terasa sulit untuk guru kelas karena menggunakan teknologi canggih seperti LCD dan komputer/laptop. Karena kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi dan guru hanya menggunakan sistem pembelajaran yang hanya berpusat pada guru yang menjelaskan materi jadi siswa merasa bosan dan kurang termotivasi sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal dan tidak mencapai KKM.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berkeinginan untuk mengadakan penelitian tentang **Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media Visual Tema Makhluk Hidup Sub Tema Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Kelas III MIS Alwasliyah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2020/2021**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPA adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran di kelas hanya menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru saja.
2. Pembelajaran masih menggunakan media tradisional, seperti buku, papan tulis, dan guru.
3. Kurang mampunya guru dalam mengolah pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka masalah yang dibatasi dalam penelitian ini ialah penggunaan Media Visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA Tema Makhluk Hidup Sub Tema Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Kelas III MIS Alwasliyah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka masalah yang dapat peneliti rumuskan ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Media Visual pada pembelajaran IPA Tema Makhluk Hidup Sub Tema Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Kelas III MIS Alwasliyah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Apakah hasil belajar siswa dapat meningkat setelah menggunakan Media Visual pada pembelajaran IPA Tema Makhluk Hidup Sub Tema Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Kelas III MIS Alwasliyah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sbb :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Media Visual pada pembelajaran IPA Tema Makhluk Hidup Sub Tema Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Kelas III MIS Alwasliyah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dapat meningkat setelah menggunakan Media Visual pada pembelajaran IPA Tema Makhluk Hidup Sub Tema Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Kelas III MIS Alwasliyah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru, meningkatkan keprofesionalan guru dalam pembelajaran yang dilakukan dikelas, serta mampu menggunakan media berbasis elektronik yang baik dan terarah.
2. Bagi Siswa, meningkatkan cara berfikir siswa tersebut supaya lebih berfikir kritis, semangat dalam belajar, aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan untuk meningkatkan hasil belajar secara individual.
3. Bagi Peneliti, meningkatkan pengetahuan baru tentang media Visual.
4. Bagi Kepala Sekolah, meningkatkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas III sebagai masukan dan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran.