

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar, seorang guru dapat menentukan peningkatan kualitas mutu pendidikan yang diperoleh siswa, terutama dalam proses belajarnya. Hal ini tergantung pada bagaimana guru bisa melakukan penguasaan kelas, jika guru mampu mengelola kelas dengan baik maka tujuan pembelajaran yang diinginkan berpotensi mendapatkan hasil yang baik pula, begitupun sebaliknya. Sehingga kebutuhan ataupun tujuan akhir yang harus diperoleh siswa yakni penguasaan siswa terhadap pengetahuan (Kognitif), perubahan nilai dan sikap (Afektif) dan peningkatan keterampilan (Psikomotorik) menunjukkan keberhasilan belajar yang telah tercapai.

Guru merupakan pihak yang paling banyak berhubungan dengan proses mengajar di sekolah. Guru sebagai pengganti peran orang tua di sekolah perlu memiliki kesadaran, pemahaman, kepedulian dan komitmen untuk membimbing peserta didik menjadi manusia shaleh yang bertaqwa. Dengan demikian, guru sangat menentukan bagi keberhasilan proses belajar mengajar dalam sebuah aktivitas pendidikan (Fauzi, 2017).

Menurut Aunurrahman (2016:37), hasil belajar ditandai dengan perubahan perilaku. Walaupun tidak semua perubahan perilaku merupakan hasil belajar, tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Oleh sebab itu hasil belajar juga menjadi tolak ukur bagi guru dalam menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran yang dilakukannya dan menjadi koreksi untuk perbaikan kedepannya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada wali kelas III A dan III B, di SD Negeri 040552 Samperaya pada tanggal 6 september 2023 terdapat beberapa permasalahan pada pembelajaran IPA yang di antaranya adalah: Pertama hasil belajar siswa masih rendah dan guru belum menggunakan model

take and give . KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Hasil belajar siswa ini bisa dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian IPA Siswa Kelas III SDN 040552

KKM	Nilai	Banyak Siswa
72	<72	23
	>72	19
Jumlah Siswa Kelas III		44

Hasil belajar ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah. Maka untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa tersebut, maka peneliti mencoba memberikan suatu alternatif model pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan membina seluruh potensi siswa. Dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk mencoba menerapkan model pembelajaran *Take and give*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh hasil penerapan model pembelajaran *Take and give* dengan berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi siklus hidrologi kelas 3 SDN 040552 Samperaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah
2. Guru belum menggunakan model *Take and Give* dengan berbantuan media *Flashcard* dalam proses pembelajaran
3. Hasil belajar siswa masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penulisan ini, maka perlu adanya batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan jelas demi tercapainya tujuan yang diinginkan dan tidak terlepas juga dari batasan keterbatasan kemampuan si peneliti, keterbatasan waktu dan biaya maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut, Penerapan Model Pembelajaran *Take and Give* dengan berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas 3 SDN 040552 Samperaya Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan Batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Take and give* dengan berbantuan media *Flash Card* di SDN 040552 Samperaya?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA yang menerapkan model pembelajaran *Take and give* tanpa berbantuan media *Flash Card* di SDN 040552 Samperaya?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Take and give* dengan berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III di SDN 040552 Samperaya?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Take and give* dengan berbantuan media *Flash Card* di SDN 040552 Samperaya.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA yang menerapkan model pembelajaran *Take and give* tanpa berbantuan media *Flash Card* di SDN 040552 Samperaya.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan model pembelajaran *Take and give* dengan berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III di SDN 040552 Samperaya

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut;

1. Secara Teoretis

Manfaat secara teoretis yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah dapat memperkaya khasanah pengembangan keilmuan khususnya dalam hal pembelajaran IPA serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan rujukan bagi penulisan yang akan datang.

2. Secara Praktis

Penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan yang berharga dalam meningkatkan daya apresiasi masyarakat. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

- a. Meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran IPA
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa

2. Bagi Guru

- a. Membantu guru menumbuh kembangkan minat siswa
- b. Membantu guru untuk dapat meningkatkan kontinuitas dan hasil belajar siswanya.
- a. Bagi Peneliti Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyampaikan gambaran pengaruh yang model pembelajaran *Take and give* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar IPA.