

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang terus menerus dialami oleh manusia sepanjang hayat. Karena pendidikan pada hakikatnya adalah suatu proses dalam upaya membangun manusia yang dapat mengenali diri dan menggali potensi yang dimiliki serta mampu memahami realita kehidupan nyata di sekitarnya.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Dalam undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 3 yang berisi bahwa:

Tujuan 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.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan mempunyai tujuan dan fungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik, mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadikan warga negara yang bertanggung jawab. Pendidikan juga memiliki peran dan pengaruh yang positif dalam pendidikan sangat penting dalam kehidupan, baik secara pendidikan formal maupun pendidikan informal dan nonformal, namun peran pendidikan di indonesia belum dapat terlaksana dengan baik, pendidikan di indonesia masih jauh tertinggal dengan negara lain hal ini disebabkan oleh kualitas pendidikan masih rendah.

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang ada pada sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPA. Ahmad Susanto (2016:167) menyatakan “IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”.

IPA mempunyai tujuan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. salah satu tujuan yang dimaksud adalah untuk meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Namun pada pelajaran IPA masih banyak siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran. Sebab guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran pada hal media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran di sekolah, dimana guru hanya berusaha untuk menyampaikan pelajaran.

Guru jarang menggunakan media dengan model pembelajaran sehingga guru tidak mengetahui siswa yang sudah memahami pembelajaran IPA untuk siswa sekolah dasar, pembelajaran berdampak buruk juga terhadap indikator yang menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran IPA masih rendah. Rendahnya pemahaman peserta didik karena peserta didik tidak di ajarkan untuk mengetahui alam semesta dengan memberikan pengalaman, sehingga peserta didik pasif untuk mendapatkan suatu kesimpulan dari yang di pelajarnya.

Media *Flash Card* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25×30 cm. Salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran IPA adalah Media *Flash Card*. Media *Flash Card* mampu menampilkan gambar dan hampir seluruh jenis topik dan seluruh jenis pembelajaran yang dapat membantu siswa dapat mengamati dan mengingat kejadian - kejadian yang ada disetarnya.

Nisaul Maslakah dan Zulia Setiya Ningrum (2017:14) menyatakan “Penggunaan Media *Flash Card*” yaitu:

Penelitian puspita sari dkk (2013) menyatakan bahwa penggunaan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar pada anak SDN 2 Sempor Kabumen. Proses pendidikan gizi akan berjalan secara efektif dan efisien apabila didukung dengan media, salah satunya adalah media visual seperti *Flash Card*. Rangsangan visual yang diberikan kepada seseorang dapat meningkatkan daya serap materi. Media *Flash Card* sangat baik digunakan untuk anak-anak. *Flash Card* dapat merubah suasana kelas menjadi menyenangkan. Dengan adanya media tersebut anak dapat belajar sambil bermain, sehingga minat anak untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Namun dalam kenyataan yang ada sekarang, siswa kurang aktif dalam proses belajar khususnya pelajaran IPA belum memberikan pengalaman, penalaran dan belum memenuhi karakteristik di Sekolah Dasar. Hal ini disebabkan guru belum maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa untuk mengenal fenomena alam yang ada di lingkungan, sehingga memberikan berpengaruh kepada peserta didik dalam mengoptimal dalam mengaktifkan siswa saat belajar.

Pelajaran IPA diarahkan bukan hanya sekedar untuk mengukur keberhasilan setiap siswa dalam mencapai hasil belajar, tetapi juga untuk mengetahui perubahan belajar yang dialami siswa dan diaplikasikan melalui aspek-aspek yang di dapat siswa. aspek-aspek yang akan di aplikasikan akan memberikan hasil belajar dari kegiatan belajar. Ahmad Susanto (2016:5) menyatakan “Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas V SD Negeri 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2019/2020 terhadap data hasil belajar yang diperoleh siswa dalam data hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran IPA belum dapat dikatakan memenuhi tingkat ketuntasan secara klasikal. Untuk lebih jelasnya disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Nilai Ujian Tengah Semester IPA Siswa Kelas V SD Negeri 060930 Medan Johor Tahun Pelajaran 2019/2020.

KKM	Nilai	JumlahSiswa	Persentase	Ketuntasan
70	< 70	30	50 %	Tidak Tuntas
	>70	30	50 %	Tuntas
Jumlah		60	100%	

Sumber : Guru Kelas V SD Negeri 060930 Medan Johor

Berdasarkan Tabel 1.1 menjelaskan bahwa nilai mata pelajaran IPA di Tahun Ajaran 2019/2020 nilai siswa masih belum maksimal. Dari 60 siswa di kelas V, hanya (50%) 30 orang saja yang mampu memahami pelajaran IPA dengan benar dan mencapai KKM. Sedangkan (30%) 30 orang siswa tidak mampu memahami pelajaran IPA dan tidak mencapai KKM. Nilai siswa yang mencapai KKM hanya 30 orang siswa (50%) dari 60 orang siswa.

Hasil belajar ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih rendah dalam pelajaran IPA. Ada beberapa faktor yang menghambat kurang maksimalnya hasil belajar siswa adalah guru dan peserta didik. Faktor guru yaitu (1) Guru jarang memanfaatkan Model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card* saat menyampaikan materi pembelajaran, (2) Siswa merasa bosan saat proses belajar mengajar dilaksanakan, (3) Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang Model dengan Media pembelajaran, melalui penelitian berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru jarang memanfaatkan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card* saat menyampaikan materi pembelajaran.
2. Siswa merasa bosan saat proses belajar mengajar dilaksanakan.
3. Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah agar lebih fokus pada permasalahan yang akan dibahas, batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Model dan Media Pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card*.
2. Materi yang digunakan ada pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 2 Perpindahan Panas atau Kalor di Sekitar Kita.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembatas masalah yang telah peneliti sampaikan, maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar IPA Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 2 Perpindahan Panas atau Kalor di Sekitar Kita yang diajar menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card* Siswa Kelas V SD Negeri 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana hasil belajar IPA Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 2 Perpindahan Panas atau Kalor di Sekitar Kita diajar menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Siswa Kelas V SD Negeri 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2019/2020?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPA Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 2 Perpindahan Panas atau Kalor di Sekitar Kita Siswa Kelas V SD Negeri 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumus masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPA Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 2 Perpindahan Panas atau Kalor di Sekitar Kita yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card* Siswa Kelas V SD Negeri 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2019/2020.

2. Untuk mengetahui hasil belajar IPA Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 2 perpindahan Panas atau Kalor di Sekitar Kita yang diajar menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Siswa Kelas V SD Negeri 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi Guru: Sebagai bahan masukan agar menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card* saat proses belajar mengajar.
2. Bagi Siswa: Melalui Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dengan Media *Flash Card* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Peneliti: Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman untuk peneliti.