

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang penelitian

Dalam rangka mendukung sumber daya manusia yang berkualitas melalui pendidikan, pemerintah melalui kurikulum pendidikan nasional merekomendasikan IPA sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa Sekolah Dasar hingga sekolah menengah keatas. Bahkan mata pelajaran IPA merupakan salah satu dari tiga mata pelajaran yang diikutsertakan dalam UASBN Tingkat SD. Pembelajaran IPA (Sains) di SD mengacu pada kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Tujuan pembelajaran IPA dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan 2006, yaitu sebagai berikut :

1. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
2. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS

Namun sampai saat ini, masih banyak kendala yang di hadapi dalam upaya merealisasikan tujuan pembelajaran diatas. Salah satu yang jadi kendala adalah penyajian materi yang monoton dan tanpa variasi dalam pembelajaran IPA membuat siswa cepat jenuh, bosan, dan mengantuk ketika belajar. Siswa menjadi pasif, yang aktif hanya guru sebagai penceramah tunggal yang harus di perhatikan

oleh siswa. Kondisi seperti demikian semakin membuat siswa tidak menyukai pelajaran IPA. Padahal IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat IPA menjadi penting, terutama bagi anak-anak sekolah dasar dimana mereka perlu adanya kesempatan untuk berlatih keterampilan-keterampilan proses IPA.

Dengan harapan mereka bisa berfikir dan memiliki sifat ilmiah, hal ini dapat dilakukan melalui proses dan modifikasi sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. IPA untuk anak-anak di definisikan oleh Paolo dan Martin (Depdiknas 2004:15) sebagai berikut : (1) mengamati apa yang terjadi, (2) mencoba memahami apa yang di amati, (3) mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang terjadi, (4) menguji ramalan dibawah kondisi-kondisi untuk melihat apa ramalan itu benar.

Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif yang sekarang di kenal dengan istilah PAIKEM (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Untuk memenuhi hal diatas guru di tuntun mampu mengelola proses belajar mengajar yang dapat memberikan rangsangan pada siswa supaya tertarik untuk belajar karena siswalah yang menjadi subjek utama dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Usman (Menjadi Guru Profesional : 20-31), dalam menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif sedikitnya ada lima jenis variabel yang menentukan keberhasilan siswa yakni : (1) melibatkan siswa secara aktif, (2) menarik minat dan perhatian siswa, (3) membangkitkan motivasi siswa. (4) prinsip individualisme, dan (5) alat peraga dalam pengajaran.

Hasil kajian penelitian ketika melakukan observasi di SDN Rawailat di peroleh gambaran bahwa pada umumnya pembelajaran IPA hampir selalu di laksanakan dengan metode ceramah dan penyajian media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa merasa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kejenuhan pada siswa dalam mengikuti proses belajar, karena guru menggunakan pola satu arah yang menuntut siswa untuk menghafal atau mengingat-mengingat fakta yang tentunya akan mudah dilupakan sehingga hasil tes tidak memuaskan.

Media yang selama ini digunakan dalam pembelajaran IPA di SDN Rawailat masih sederhana. Misalnya media gambar yang dalam pelaksanaan pembelajaran IPA menuntut guru untuk dapat memberi penjelasan yang relevan sesuai dengan media tersebut. Namun penggunaan media tersebut kurang dapat menarik perhatian siswa untuk termotivasi belajar sehingga prestasi belajar IPA di SD masih rendah.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, guru harus mampu mengambil strategi yang tepat atau memilih ide yang lebih inovatif dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran IPA. Upaya yang dapat dilakukan adalah mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Dengan menggunakan media, ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan dapat di perjelas. Keabstrakan bahan pelajaran dapat dikongretkan, dan apa yang kurang jelas materi ajar yang disampaikan oleh guru dapat diwakili oleh media. Menurut Usman, (2003: 47) manfaat media diantaranya adalah sebagai berikut : menarik minat siswa,

membuat pelajaran lebih menetap dan tidak mudah dilupakan, dan memberi pelajaran yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.

Peran guru sebagai mediator dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran menuntut guru untuk tidak hanya memiliki pengetahuan tentang media tapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan media tersebut dengan baik. Menurut William Burton dalam (Hamalik, 1994 : 34) dalam memilih media yang digunakan hendaknya memperhatikan hal-hal berikut : (1) alat-alat yang dipilih harus sesuai dengan kematangan dan pengalaman siswa serta perbedaan individual dalam kelompok, (2) alat yang dipilih harus tepat, memadai, dan mudah digunakan, (3) harus di rencanakan dengan teliti dan diperiksa lebih dahulu, (4) sesuai dengan batas kemampuan biaya.

Tidak semua topik dalam pembelajaran IPA dapat di gunakan media audio visual kerana media ini belum tentu cocok digunakan utuk setiap pembelajaran. Berhubung materi ajar yang akan diteliti mengenai sistem tatasurya yang pada pelaksanaannya tidak mungkin di praktekan secara langsung. Benda-benda langit yang terdapat pada sistem tatasurya hanya dapat dilihat oleh mata dari kejauhan sehingga akan terlihat kecil bahkan ada yang tidak dapat dilihat langsung. Sehubungan dengan hal diatas, dalam proses pembelajaran mengenai sistem tatasurya dibutuhkan media yang dapat membantu KBM. Adapun media yang cocok adalah media audio visual video.

Berdasarkan hasil penyelidikan terhadap kegunaan media audio visual video terhadap pendidikan yang dilakukan oleh Edgar Dale, YD Finn, dan F.

Hoban (Ahmad Rohani : 1997 : 8) bahwa keunggulan-keunggulan penggunaan media audio visual terhadap pendidikan adalah sebagaiberikut : a). Memberikan dasar pengalaman kongret bagi pemikiran dengan pengertian-pengertian abstrak, b). Mempertinggi perhatian anak, c). Memberikan realitas sehingga mendorong adanya Self activity, d). Memberikan hasil belajar yang permanen. e). Menambah perbendaharaan bahasa anak yang benar-benar dipahami (tidak verbalistik), f). Memberikan pengalaman yang sukar diperoleh dengan cara lain.

Selanjutnya Danim (1995:21) mengidentifikasi keuntungan pemanfaatan media audio visual, yaitu membuat pendidikan lebih produktif. Media audio visual telah menunjukkan kemampuan dalam rangka meningkatkan rute belajar. Dia memungkiinkan bagi guru untuk memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien serta menjauhkan hal-hal yang sebenarnya tidak perlu.

Kelemahan penggunaan media audio visual video antara lain : a). guru kurang kreatif dalam menjelaskan materi pelajaran karena sudah diwakili oleh media audio visual, b). Membutuhkan biaya yang cukup banyak, c). Memerlukan perhatian yang khusus bagi siswa kerena siswa berbeda-beda daya ingatnya, d).sering kelas lain terganggu ketika siswa yang diteliti sedang menonton dan siswa lain ingin ikut menonton sehingga mereka tidak konsentrasi belajar, dan sebagainya.

Pemahaman siswa terhadap fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip dalam pembelajaran IPA yang selama ini disajikan oleh guru dirasakan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penyampaian materi yang bersifat konsep seperti tatasurya dengan menggunakan media video diharapkan dapat

menarik perhatian siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah di uraikan diatas, secara umum permasalahan penelitian ini adalah **“Apakah pembelajaran dengan menggunakan media audio visual video dapat meningkatkan pemahaman siswa pada konsep tata surya ?”**

Agar penelitian ini dapat menjadi lebih terarah, maka permasalahan tersebut dijabarkan dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual video?
2. Bagaimanakah respon siswa setelah pembelajaran melalui penggunaan media audio visual video?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media audio visual berupa video di kelas VI SDN Rawailat Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor.

Tujuan secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui gambaran pemahaman siswa sebelum dan setelah pembelajaran melalui penggunaan media audio visual video.
2. Mengetahui respon siswa setelah pembelajaran melalui penggunaan media audio visual video.

D. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terarah, maka peneliti akan membatasi masalah-masalah penelitian sebagai berikut :

1. Media audio visual yang digunakan berupa video tentang pembelajaran Sains “Benda-benda Langit” untuk SD yang dibuat oleh PT Pustekkom tahun 2007
2. Materi pembelajaran mengenai konsep tata surya yang dibahas dalam penelitian ini mengenai : (a) Matahari sebagai pusat tatasurya, (b) Nama-nama planet dalam sistem tatasurya, (c) satelit, asteroid, meteoroid, dan komet sebagai anggota tata surya dan (d) Konsep gerhana matahari

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi kepentingan pengembangan pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPA
2. Sebagai salah satu alternatif untuk menanamkan konsep tatasurya melalui penggunaan media audio visual video

memberikan pengalaman proses pembelajaran yang menarik bagi siswa