

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

IPA adalah studi mengenai alam sekitar, dalam hal ini berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Tujuan IPA adalah menanamkan pengetahuan dan konsep IPA yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap IPA dan teknologi, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan, Ikut serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menjadi fasilitator, yang tidak hanya siswa menjadi aktif, tapi bagaimana di dalam pembelajaran itu terjadi interaksi yang saling membangun yaitu interaksi empat arah. Interaksi empat arah yaitu interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, dan guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik.

Tabrani (dalam Lilis Purwanti 2010, hal.30 dan 31). Mengemukakan 4 jenis interaksi belajar mengajar, yakni:

- a) Komunikasi satu arah, yakni guru aktif berkomunikasi tetapi siswa pasif (hanya menerima informasi dari guru) tanpa adanya respon balik.

- b) Ada balikan (*feedback*) bagi guru. Tidak ada interaksi antarsiswa. Guru memberikan informasi dan siswa meresponnya, tetapi balikan tersebut hanya dari siswa ke guru. Tidak adanya interaksi dari siswa ke siswa.
- c) Ada balikan bagi guru tetapi siswa saling belajar satu sama lain. Siswa merespon informasi dari guru dengan berinteraksi dengan siswa yang lain tanpa melibatkan guru dalam interaksi antarsiswa tersebut.
- d) Interaksi optimal antara guru dengan siswa dan antarsiswa. Di sini, baik siswa maupun guru saling berinteraksi yakni guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan siswa yang lain.

Hasil studi pembahasan di dalam kelas menunjukkan bahwa komunikasi cenderung satu arah, guru kurang menggunakan media pembelajaran (terpaku hanya menggunakan gambar yang ada dalam buku). Akibatnya pembelajaran membosankan, monoton, peserta didik kurang termotivasi, dan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.

Hal ini menyebabkan pembelajaran hanya bersifat abstrak dan teoritis, sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan akan menimbulkan kebosanan terhadap pembelajaran yang dilakukan dan juga siswa cepat lupa akan pembelajaran. Oleh karena itu, kreatifitas, inisiatif, serta kemampuan siswa perlu ditingkatkan dengan memakai media benda kongkrit sehingga dapat membuat siswa aktif dan meningkatkan pengetahuan siswa secara kongkrit/nyata dan bukan hanya melalui teoritis saja.

Penggunaan media benda konkret secara tepat dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar IPA. Media benda konkret dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep IPA yang disampaikan guru. Banyak kelebihan yang dimiliki media benda konkret, sehingga dengan menggunakan media benda konkret siswa tidak hanya mengerti secara teoritis tetapi juga nyata. Penggunaan media benda konkret sebagai media pembelajaran pada pelajaran IPA akan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Selain hal di atas penggunaan media benda kongkrit dapat mengaktifkan peserta didik baik secara fisik maupun psikis. aktivitas fisik adalah siswa aktif gerak dengan anggota badannya, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, siswa tidak hanya duduk, mendengarkan dan melihat dengan pasif. Kegiatan aktivitas

fisik ini tampak secara lahiriah, misalnya siswa melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan lain-lain. Sedangkan aktivitas psikis terjadi jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya. Siswa mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, mengasosiasikan ketentuan yang satu dengan yang lain. Aktivitas psikis ini dapat tampak jika siswa sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan, dan mengambil keputusan. Jadi di dalam proses belajar dibutuhkan suatu keaktifan baik fisik maupun psikis dalam setiap pembelajaran, termasuk pembelajaran IPA.

Dalam Pembelajaran IPA di SD kelas V kebanyakan guru mengintruksikan siswa mencari tahu sendiri tanpa ada bimbingan, dan berpatokan pada buku sendiri tanpa menggunakan media pembelajaran yang menunjang untuk mendorong siswa dalam mengembangkan pemikiran dan gagasan siswa, sehingga siswa kurang aktif dalam belajar. Berpijak dari fakta di atas, penelitian di lakukan berhubungan dengan “Penerapan media Benda Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan belajar siswa SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Media Benda Konkret Dalam Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SD”.

Masalah penelitian di atas, di jabarkan ke dalam dua pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPA tentang gaya magnet dan gaya gesekan, dengan menggunakan Media Benda Konkret untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SD?
2. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran IPA tentang gaya magnet dan gaya gesek dengan menggunakan media benda konkret?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, secara umum tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media konkret dalam mata pelajaran IPA tentang gaya magnet dan gaya gesek untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik SD. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah mendeskripsikan tentang:

1. Perencanaan penggunaan Media Benda Konkret dalam mata pelajaran IPA tentang gaya magnet dan gaya gesek, pada peserta didik kelas V SD.
2. Keaktifan belajar peserta didik SD kelas V dalam pelajaran IPA tentang gaya magnet dan gaya gesek dengan menggunakan media benda konkret.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritik

Secara teoritis, penelitian tindakan kelas ini dapat meningkatkan pemahaman tentang manfaat penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran IPA di SD.

2. Manfaat praksis

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat menambah motivasi belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran IPA tentang Pengaruh Gaya Terhadap Gerak suatu Benda.
- 2) Menambah keaktifan belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran IPA tentang Pengaruh Gaya Terhadap Gerak suatu Benda.
- 3) Meningkatkan lagi hasil belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran IPA tentang Pengaruh Gaya Terhadap Gerak suatu Benda.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat memberikan masukan tentang penerapan media kongkrit dalam pembelajaran IPA tentang Pengaruh Gaya Terhadap Gerak suatu Benda.
- 2) Dapat menambah pengetahuan guru tentang penggunaan media kongkrit dalam pembelajaran IPA tentang Pengaruh Gaya Terhadap Gerak suatu Benda.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai contoh dan masukan yang positif bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.
- 2) Sumbangan pemikiran dalam mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran IPA khususnya dan mutu serta kualitas pendidikan di sekolah pada umumnya.