

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan berdasarkan pengalaman seseorang itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Pertanda bahwa orang tersebut telah belajar adalah adanya hasil belajar berupa perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut. Baik pada peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, ataupun kemampuan-kemampuan yang lainnya. Yang sering kita kenal dengan istilah aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Ilmu Pengetahuan Alam disingkat IPA adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SD, yang berhubungan dengan ide-ide atau konsep-konsep yang bersifat ilmiah menyangkut alam sekitar. Belajar pada siswa sekolah dasar mengacu pada karakteristik perkembangan intelektual siswa SD itu sendiri, maka penyampaian materi pelajaran IPA tersebut harus disesuaikan dengan intelektual peserta didik yakni penyajian konsep dan keterampilan dalam pembelajaran IPA harus dimulai dari nyata (konkrit) ke abstrak; dari mudah ke sukar; dari sederhana ke rumit, dan dari dekat ke jauh. Dengan kata lain, dimulai dari apa yang ada pada/di sekitar siswa dan yang dikenal, diminati serta diperlukan siswa.

Materi IPA yang dipelajari di SD dapat dilihat dalam kurikulum yang berlaku saat ini yakni KTSP diantaranya adalah :

1. Makhluh hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
2. Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi cair, padat, dan gas.
3. Energi dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.

4. Bumi dan alam semesta meliputi tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

Salah satu materi yang masuk ke dalam ruang lingkup makhluk hidup yakni penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Ini merupakan salah satu materi yang di harapkan agar siswa mampu mengidentifikasi berbagai macam hewan dan makanan yang dimakannya sehingga mampu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Dan kemudian siswa mampu mendapatkan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tujuan IPA di SD di rumuskan dalam kurikulum yang berlaku. Saat ini kurikulum yang berlaku yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut KTSP (Depdiknas, 2006) secara terperinci tujuan IPA itu adalah :

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaannya, keindahan dan keteraturan alam ciptaann-Nya,
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari,
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat,
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar,
5. Memecahkan masalah dan membuat keputusan,
6. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.

Guru sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan telah berupaya mengelola proses belajar yang dapat memungkinkan siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal sesuai tujuan belajar yang diharapkan. Proses pembelajaran yang telah dilakukan guru dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa dan membantu proses komunikasi agar siswa tidak

mengalami kejenuhan akibat pola pembelajaran yang monoton yakni dengan melakukan diskusi kelompok untuk menggolongkan hewan berdasarkan jenis makannannya dengan panduan LKS. Namun hasil belajar siswa masih banyak belum mencapai target dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sebelum pembelajaran. Perolehan rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas IV dengan materi penggolongan hewan adalah 54,86 dari target KKM 68. Rendahnya hasil belajar ini dapat disebabkan oleh beberapa hal diantaranya adalah:

1. Pengaruh anak itu sendiri. Kemampuan yang dimiliki anak berbeda-beda dalam hal kemampuan membaca, memahami materi pelajaran, kecepatan menangkap pelajaran dll.
2. Konsentrasi siswa kurang.
3. Penyampaian materi kurang menarik, monoton.
4. Proses pembelajaran yang kurang berkesan.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung sebagian siswa kelihatan kurang aktif dan kurang tertarik dalam menerima pembelajaran. Hal ini dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan metode diskusi memungkinkan siswa saling mengandalkan dari salah satu anggota kelompok. Disini terlihat juga kecenderungan didominasi oleh ketua kelompok sehingga sebagian siswa pasif menunggu hasil jawaban yang terdapat dalam LKS. Apalagi terlihat pada siswa yang memiliki karakter yang pendiam dan sulit membaur. Kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga timbulnya verbalisme dalam menggolongkan hewan yang belum mereka ketahui, baik jenis makannannya atau jenis hewan itu sendiri. Untuk itu perlu media yang mampu memperlihatkan tentang macam-macam hewan yang memungkinkan siswa mampu mengenal dan mengidentifikasi hewan dan jenis makannannya.

Dalam proses pembelajaran guru sering menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya, untuk mewujudkan upaya tersebut terkait dengan berbagai

komponen yang terlibat didalam pembelajaran, salah satu diantaranya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Apalagi seiring dengan kemajuan teknologi dapat berpengaruh terhadap pemilihan berbagai macam media pembelajaran yang dapat kita gunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Salah satunya adalah media film. Film adalah media yang dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu berupa informasi yang akan disampaikan kepada orang lain (siswa). Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan media film dengan beberapa alasan diantaranya agar dapat memudahkan pemahaman terhadap suatu materi pelajaran yang rumit atau kompleks, dapat menyuguhkan elaborasi yang menarik, sehingga dapat memperkuat ingatan, dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas isi materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Dengan film anak dapat mengetahui dunia luar tentang berbagai cara, perilaku hewan sedang memakan makanannya di lingkungannya yang akan dijadikan sumber belajar sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Lingkungan luar kelas dapat di bawa ke ruang kelas tanpa anak harus ke luar dan tanpa guru harus membawa alat atau sumber pembelajaran langsung tersebut dalam bentuk nyata.

Penggunaan media film menurut peneliti lebih efektif dibandingkan media lainnya hal ini sesuai dengan pendapat Warsita, B (2008, 30). Memang Pembelajaran lebih efektif apabila dilakukan dengan membawa anak kepada objek yang akan diamati atau membawa objek ke anak untuk diamati, namun tidak selamanya hal ini dilakukan. Untuk membawa anak kepada benda atau objek yang akan diamati dengan pembelajaran langsung ke luar kelas (media lingkungan), perlu disediakan sumber belajar berupa hewan untuk diamati. Hal ini sulit untuk peneliti sediakan. Karena di lingkungan yang ada di sekitar sekolah hanya terbatas kepada beberapa hewan saja sedangkan dalam pembelajaran akan diamati berbagai jenis hewan dan jenis makanannya. Apalagi membawa benda atau objek ke siswa lebih tidak memungkinkan lagi. Kurang efektifnya waktu, biaya, jarak dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran karyawisata membuat peneliti memilih media film untuk

dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran karena lebih efektif dan variatif dalam menyajikan sumber belajar berupa jenis-jenis hewan yang tidak ada di lingkungan sekitar sekolah. Pembelajaran menggunakan media film dapat selesai dengan waktu yang sesuai dengan jam pembelajaran yang direncanakan. Tidak seperti wisatawan yang kadang memakan waktu lebih dari jam pelajaran yang ditentukan. Anak lebih konsentrasi mengamati film yang akan disajikan di kelas, tidak tepecah karena ingin bermain di tempat wisata. Warsita, B (2008:30) menjelaskan bahwa media film atau video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif (*penetrasi lebih dari 70 %*) untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan. Sadiman, S. A, dkk. (2003, 68-69) menjelaskan sebagai suatu media, keunggulan-keunggulan film antara lain:

1. Merupakan suatu *denominator* belajar yang umum. Baik anak yang cerdas maupun yang lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama;
2. Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses;
3. Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau;
4. Film dapat mengembara dengan lincahnya dari satu negara ke negara lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat dibawa masuk kelas;
5. Film dapat menyajikan baik teori maupun praktek dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya;
6. Film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan suaranya di kelas;
7. Film dapat menggunakan tehnik-tehnik seperti warna, gerak lamban, animasi dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu;
8. Film memikat perhatian anak;
9. Film lebih realistis, dapat diulang, dihentikan dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan;
10. Film dapat mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan); dan
11. Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan-kegiatan anak.

Untuk memperoleh penggunaan media film dalam pembelajaran ini, maka guru haruslah memahami dan menguasai keterampilan membuat media film agar dapat merancang media dengan sebaik-baiknya. Hal yang dilakukan peneliti diantaranya belajar membuat film melalui media piasa 3 dengan merekam dan mengumpulkan beberapa film yang diambil melalui kamera digital dan *mendownload* beberapa film tentang hewan yang sedang makan makanannya di internet. Kemudian mengeditnya sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tujuan yang diharapkan adalah meningkatkannya hasil belajar siswa sehingga tingkat Kriteria Ketuntasan Minimum siswa dapat tercapai serta memperbaiki proses pemberian konsep pembelajaran yang diterima siswa. Sehingga jumlah siswa yang mencapai KKM menjadi minimal 85% dari seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah kumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing. Hal ini sejalan dengan kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) bahwa IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Untuk melakukan proses penemuan tersebut, guru perlu menciptakan kondisi siswa agar dapat mendorong siswa aktif dan ingin tahu dan melatih keterampilan proses yang dimiliki siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu memberikan rangsangan kepada siswa untuk aktif bertanya dan mengamati karena keingin tahunya tanpa harus pergi ke luar kelas.

Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya ini tampak mudah dipelajari tapi kenyataannya sebagian banyak siswa kurang memahami materi ini. Untuk itu penelitian tentang “ penggunaan media film untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dalam pembelajaran IPA Kelas IV SD ” perlu dilakukan. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menanggulangi masalah pembelajaran IPA yang terjadi di kelas dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media film dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya?”.

Masalah tersebut dijelaskan secara rinci seperti berikut ini :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran IPA tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan menggunakan media film untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Karang Mulya?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPA tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan menggunakan media film untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Karang Mulya?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas IV SDN Karang Mulya dalam pembelajaran IPA tentang pokok bahasan penggolongan hewan berdasarkan makanannya setelah menggunakan media film?

## C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis atas rumusan masalah dalam penelitian bahwa *“penggunaan media film dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dalam pembelajaran IPA kelas IV di SDN Karang Mulya”.*

## D. Tujuan

### 1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini diharapkan agar menjadi perhatian dan masukan bagi guru dalam mengelola proses pembelajaran. Serta bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

### 2. Tujuan Khusus

Tujuan yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan ini adalah untuk mengetahui :

- a. Perencanaan pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Karang Mulya tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan menggunakan media film.
- b. Pelaksanaan pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Karang Mulya tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan menggunakan media film.
- c. Hasil belajar siswa kelas IV SDN Karang Mulya dalam pembelajaran IPA tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan menggunakan media film.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru dan Peneliti
  - a. Kesempatan bagi guru untuk memperbaiki dan memaksimalkan pembelajaran
  - b. Merupakan motivasi bagi guru untuk lebih kreatif dalam menggunakan media untuk memperlancar proses pembelajaran IPA.
  - c. Mengetahui cara merangsang siswa dalam meningkatkan hasil belajar.
  - d. Sebagai media atau cara meningkatkan kinerja guru yang lebih profesional.
  - e. Sebagai pengalaman dan tantangan guru membuat media film ditengah makin berkembangnya teknologi saat ini, yang memungkinkan guru memilih berbagai macam bentuk media.
2. Bagi Siswa
  - a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
  - b. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

### 3. Bagi Sekolah

- a. Membantu meningkatkan kualitas atau daya serap siswa.
- b. Memberikan kontribusi yang positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPA di sekolah.
- c. Menumbuhkan suasana akademis yang kondusif bagi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

## F. Definisi Operasional

Ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan secara konkret atau operasional dalam mengukur keberhasilan dalam penelitian ini, antara lain:

### 1. Media Film

Menurut Azhar Arsyad, (Alfajrinz, 2012) film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia **Media Film** adalah sarana media massa yang disiarkan dengan menggunakan peralatan film (film, proyektor, layar); alat penghubung yang berupa film.

**Media Film** dalam penelitian ini adalah suatu media atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa yang disajikan dalam bentuk audio, visual dan gerak. Film pembelajaran disini termasuk ke dalam film dokumenter bersifat edukatif yang mampu memotivasi siswa sehingga dapat dengan mudah menyampaikam materi pelajaran kepada siswa secara baik dan menarik.

**2. Hasil belajar** yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu segala sesuatu yang ada pada diri siswa baik kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh setelah siswa menerima atau melakukan kegiatan belajar yang ditunjukkan dengan nilai skor tes yang diberikan oleh guru setiap selesai pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda.