

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dibutuhkan dalam kehidupan manusia, karena dimanapun dan kapanpun di dunia terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang mendasar bagi manusia, dengan adanya pendidikan maka kualitas hidup manusia juga akan lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2012: 79), “pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara adektual dalam kehidupan masyarakat.”

Dalam dunia pendidikan seorang guru khususnya guru Sekolah Dasar (SD) harus mampu menguasai semua mata pelajaran yang ada di SD terutama lima mata pelajaran pokok, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, dan PKn. Di Sekolah Dasar siswa banyak dibekali dengan berbagai ilmu pengetahuan salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu cabang ilmu yang dipelajari sejak mengenal dunia dan tidak akan pernah berakhir untuk dipelajari, karena IPA merupakan ilmu yang sangat dekat dengan keseharian sehingga, baik secara formal maupun informal kita akan tetap mempelajarinya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kehidupan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran sains Lingkungan dan Masyarakat yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana (Har,E.,& Nora, Y. 2015).

Menurut Indahsari (2013:47-54) pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuh kembangkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran IPA di SD merupakan pondasi awal dalam menciptakan peserta didik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya merupakan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah (Wisudawati, 2014:23).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas IV SDN 02 Silaut tanggal 3 Desember 2020 pada pelajaran IPA, peneliti mengamati saat pembelajaran IPA berlangsung guru hanya menggunakan metode konvensional, dimana proses pembelajaran cenderung terpusat hanya pada guru. Guru menjelaskan

materi dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran, guru juga memberikan materi dengan cara mencatat di papan tulis sebagai media pembelajaran tanpa menggunakan media tambahan.

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, dapat dipahami bahwa rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA disebabkan kurangnya keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran ini teridentifikasi dari pembelajaran yang jarang menggunakan media pembelajaran. Dalam hal ini guru perlu memahami karakteristik materi, peserta didik, dan metodologi pembelajaran dalam mengajarkan mata pelajaran IPA.

Guru hendaknya mampu menyelenggarakan pembelajaran IPA yang kondusif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa. Guru dituntut untuk dapat memilih media dan model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam beraktivitas untuk menggali pengetahuannya, sehingga mampu untuk memecahkan masalah yang ada. Pembelajaran IPA di SD sebaiknya bukan diajarkan melalui ceramah, tanya jawab, mencatat materi di papan tulis, atau pemberian tugas saja, akan tetapi diajarkan dengan berbagai media dan model pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media dan model dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Media dan model merupakan alat untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dan memahami dengan mudah. Dengan menggunakan media dan model pembelajaran, akan membantu

menghilangkan kebosanan siswa dalam menerima pelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media kartu pintar dan model *picture and picture*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Kartu Pintar Berbasis Model *Picture and Picture* pada Materi IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Silaut.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih terpusat pada guru dan tidak menggunakan media pembelajaran.
2. Guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran tanpa menggunakan model media pembelajaran.
3. Guru memberikan materi dengan cara mencatat di papan tulis sebagai media pembelajaran tanpa menggunakan media tambahan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan agar penelitian lebih terarah dan terkontrol, maka batasan masalah yang akan di kaji dan dibatasi dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Kartu Pintar Berbasis Model *Picture and Picture* pada Materi IPA Siswa Kelas IV SD N 02 Silaut yang valid dan praktis.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah pengembangan kartu pintar berbasis model *picture and picture* pada materi IPA kelas IV SD N 02 Silaut yang valid ?
2. Bagaimanakah pengembangan kartu pintar berbasis model *picture and picture* pada materi IPA kelas IV SD N 02 Silaut yang praktis ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kartu pintar berbasis model *picture and picture* pada materi IPA kelas IV SD N 02 Silaut yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kartu pintar berbasis model *picture and picture* pada materi IPA. Penelitian ini memiliki manfaat, yaitu bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti lainnya.

1. Bagi Siswa :

- a. Meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Memberikan rasa percaya diri kepada siswa.
- d. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPA.

2. Bagi Guru :

- a. Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional.
- b. Sebagai bahan masukan guru dalam merancang sistem pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
- c. Sebagai sumber informasi bagi guru tentang efektivitas penggunaan kartu pintar berbasis model *picture and picture*.

3. Bagi Kepala Sekolah :

- a. Sebagai memajukan program sekolah.
- b. Dapat memberikan masukan yang baik bagi sekolah untuk selalu melakukan perubahan kearah yang lebih baik.

4. Bagi Peneliti Lainnya :

- a. Penelitian ini berguna sebagai pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran IPA.
- b. Penelitian ini berguna sebagai bekal ilmu pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran IPA.

