

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Gejala-gejala alam yang ada didalam pembelajaran IPA menjadikan siswa lebih dekat dengan apa yang terjadi disekitarnya. Untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran IPA dapat dilakukan dari hal yang sederhana, yang langsung dialami oleh siswa dalam kesehariannya. Siswa pada tingkat MI berfikir secara kognitif maka diperlukan media untuk memperjelas hal-hal yang abstrak menjadi konkrit.

Menurut Gagne yang dikutip Sadiman, dalam Meimulyani, dkk (2013:34) Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Lebih lanjut Ruswandi, dkk (2008:7) mengatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa.

Menurut Muhibbin (2010:90) Belajar adalah sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sedangkan Tuti (2013:11) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diharapkan terjadi setelah siswa mempelajari pelajaran tertentu. Inti dari sebuah pembelajaran adalah perubahan, yang awalnya belum tahu, menjadi tahu dan yang belum paham, menjadi paham. Jadi, biarkan siswa mengeksplorasi lebih dalam dan mengeluarkan apa yang ada dalam pikirannya. Kemudian suatu

pelajaran akan lebih mudah dan menyenangkan ketika kita menjelaskannya dengan bentuk yang konkrit, yang dapat siswa kita pegang, lihat, menarik, dan dapat dirasakan langsung olehnya. Maka dari itu dalam belajar IPA akan lebih jelas jika guru menggunakan media realia.

Menurut Ibrahim dkk (2010:118) juga menyebutkan bahwa untuk mencapai hasil yang optimum dari proses belajar-mengajar, salah satu hal yang sangat disarankan adalah digunakannya pula media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau realia. Oleh karena itu dengan media realia akan membantu dan mempermudah penggunaannya, sehingga kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya.

Realia adalah obyek yang digunakan pada kehidupan nyata, digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang sedang dipelajari, budaya lain atau situasi kehidupan nyata. Maka dari itu realia mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual, Realia akan sangat membantu apabila digunakan dalam suatu proses memperoleh informasi dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri atau sering disebut sebagai tujuan kognitif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti tanggal 26 Oktober 2016 terhadap pembelajaran IPA di MI At-Taufiq adalah dalam kegiatan belajar mengajar IPA, pembelajaran lebih didominasi oleh guru (*teacher centered*) bukan siswa (*students centered*), dominannya menggunakan metode ceramah, guru jarang menggunakan media pembelajaran saat mengajar, siswa kurang memahami

materi yang disampaikan oleh guru jika pembelajaran masih bersifat abstrak. Selain itu masalah kurangnya pemahaman konsep IPA pada siswa kelas V di MI At-Taufiq tercermin dari data hasil belajar siswa masih rendah/ dibawah KKM.

Sementara itu dari hasil wawancara kepada siswa, diketahui bahwa siswa umumnya menganggap IPA bukan mata pelajaran yang menarik perhatian. Hal tersebut disebabkan oleh kualitas pembelajaran yang jarang menggunakan media pembelajaran yang lebih memberdayakan potensi siswa dan menyenangkan serta pembelajaran masih bersifat konvensional (*teacher centered*), sehingga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan benda-benda konkrit. Adapun penyebab lainnya diakibatkan oleh minimnya fasilitas, media, kurangnya memberikan penguatan berupa pujian tepuk tangan maupun hadiah serta kurangnya interaksi baik itu antar guru dengan siswa maupun antar siswa dalam bentuk diskusi.

Upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA, maka Pemanfaatan media realia pembelajaran dalam proses pembelajaran dirasa penting. Karena peserta didik dalam menerima pengalaman belajar atau mendalami materi-materi pelajarannya masih banyak memerlukan benda-benda, kejadian-kejadian yang sifatnya konkrit, mudah diamati, langsung diamati, sehingga pengalaman-pengalaman tersebut akan lebih mudah dipahami. Terkait dengan pentingnya media dalam pembelajaran salah satu bagian yang penting yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran di samping akan memiliki daya

tarik bagi peserta didik, juga akan meningkatkan kualitas pembelajaran, baik kualitas proses maupun kualitas hasil.

Dengan menggunakan media realia ini peneliti berharap agar siswa mampu mengatasi tujuan akhir pembelajaran dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait : “Peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui media realia kelas V pada mata pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan umum masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media Realia pada mata pelajaran IPA tentang materi pesawat sederhana dikelas V?
2. Bagaimana penggunaan media realia pada mata pelajaran IPA tentang materi pesawat sederhana dikelas V pada setiap siklus?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media realia di kelas V untuk setiap siklus ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan peneliti adalah mengetahui upaya peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui media realia pada mata pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media Realia pada mata pelajaran IPA tentang materi pesawat sederhana dikelas V.
2. Untuk mengetahui penggunaan media realia pada mata pelajaran IPA tentang materi pesawat sederhana dikelas V pada setiap siklus.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media realia di kelas V untuk setiap siklus.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis

Secara teoritis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diharapkan bisa menjadikan pengembangan ilmu pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran *realia* terhadap hasil belajar IPA.

2. Secara praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik bagi peneliti sebagai calon guru, bagi guru, bagi siswa maupun sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan.

- a. Bagi Peneliti, meningkatkan kemampuan dan mengembangkan potensi peneliti dalam bidang pendidikan, serta menjadi sebuah alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
- b. Bagi Guru, membantu dalam memperbaiki pembelajaran, serta diharapkan memberikan informasi variasi media pembelajaran dan membantu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

- c. Bagi Siswa, membantu proses pembelajaran lebih menyenangkan serta meningkatkan kemampuan pemahaman kognitif siswa.
- d. Bagi Sekolah, membantu sekolah yang dijadikan tempat penelitian tersebut untuk dijadikan bahan informasi dan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

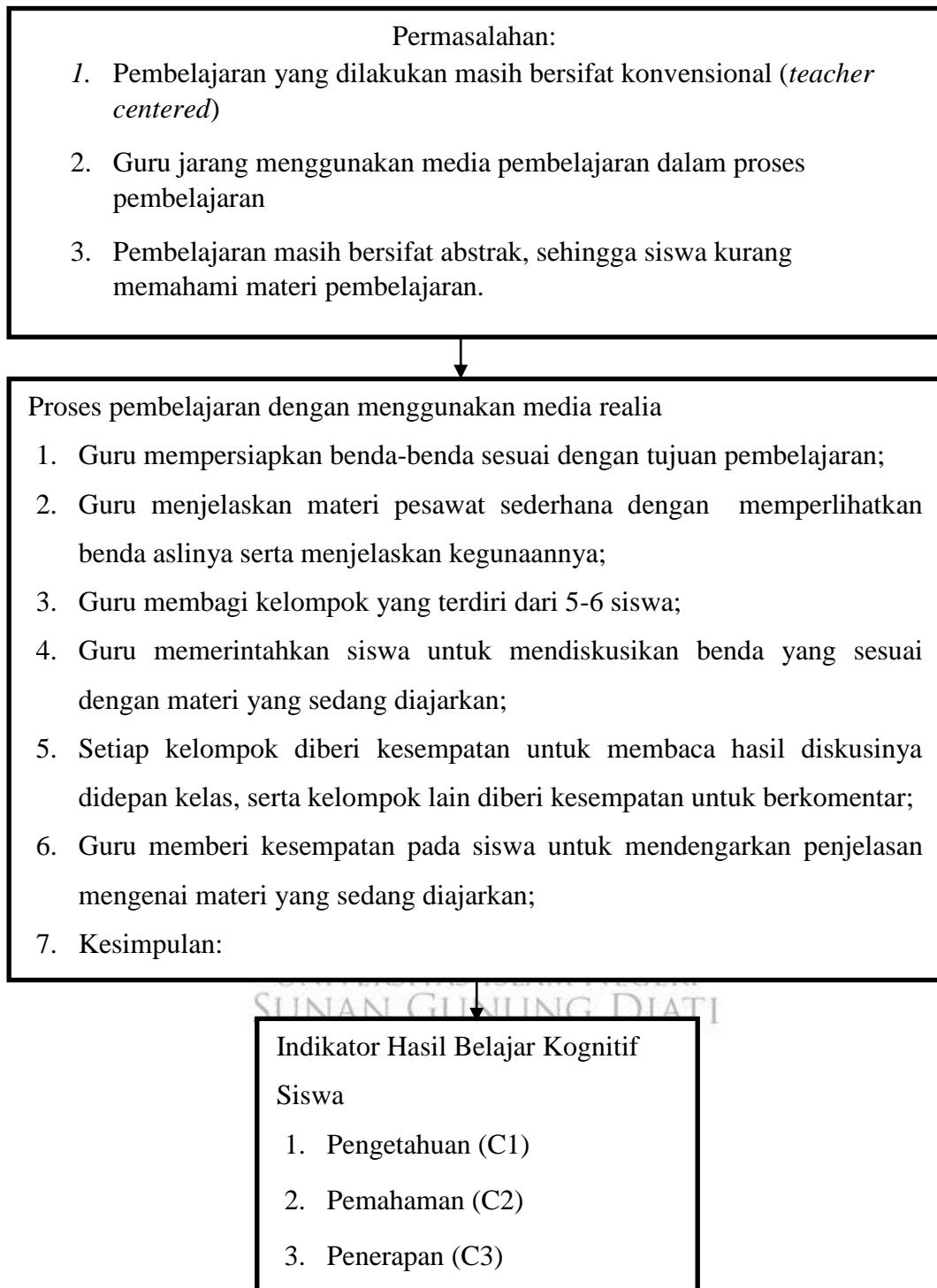
### **E. Kerangka Pemikiran**

Anak dipandang sebagai salah satu sumber untuk menentukan apa yang akan dijadikan bahan pelajaran agar kemampuan dasar anak dapat dikembangkan seoptimal mungkin. Kemampuan dasar penting sekali tertanam dengan kuat ditingkat madrasah. Pada pengembangannya, anak usia madrasah cenderung suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga pembelajaran dimadrasah harus diusahakan agar tercipta suasana siswa yang aktif dan menyenangkan.

Untuk dapat menelaraskan perkembangan kemampuan dasar anak secara optimal, maka diperlukan alternatif media pembelajaran yang menekankan pada karakteristik siswa. Berdasarkan studi pendahuluan, pembelajaran di MI At-Taufiq lebih didominasi oleh guru, guru jarang menggunakan media pembelajaran, disamping itu belajarnya masih bersifat abstrak yang mengakibatkan hasil belajar IPA di MI At-Taufiq ini secara umum belum mencapai maksimal. Hal tersebut disebabkan karena metode yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA masih menggunakan metode ceramah, dengan pemanfaatan media pembelajaran yang seadanya, sehingga mengurangi minat siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar. Seharusnya pembelajaran IPA ini menekankan pada pembelajaran langsung yang dihadapkan pada kehidupan nyata.

Berdasarkan pernyataan tersebut pembelajaran IPA di MI dalam konsep pesawat sederhana sebaiknya menggunakan media dari benda-benda nyata (media realia) untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkrit. Menurut Piaget dalam Desmita (2012:101) pada usia siswa MI (usia 7 sampai 11 tahun) termasuk pada tahap operasional konkrit. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia MI pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami IPA yang bersifat abstrak. Untuk itu seorang guru harus mampu melihat nilai-nilai praktis dari media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat terlihat aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media realia atau media nyata. Jika proses pembelajaran dengan menggunakan media realia memungkinkan hasil belajarnya akan meningkat, terutama pada aspek kognitif.

Jenis hasil belajar menurut Bloom dalam Kustawan (2013:15) mengembangkan jenis hasil belajar terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun penilaian hasil belajar IPA dalam penelitian ini hanya mengukur aspek kognitif saja. Berikut ini dijelaskan skema kerangka berpikir peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui media realia pada mata pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana:



**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**



## **F. Hipotesis Tindakan**

Menurut Sugiyono (2013:96) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kerangka berfikir peneliti tindakan kelas penerapan media realia untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V MI At-Taufiq Kota Bandung.

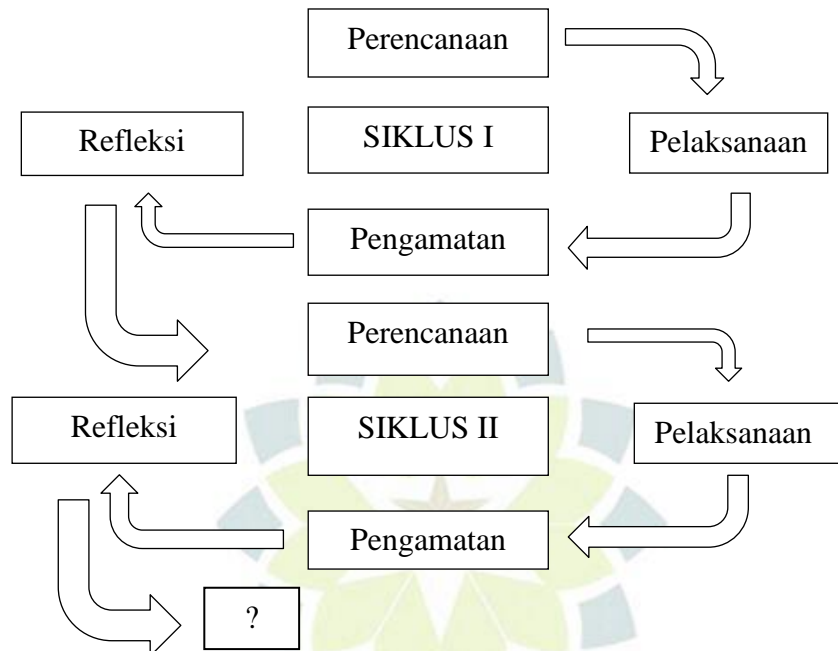
## **G. Metologi Penelitian**

### **1. Metode penelitian**

Metode dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Anas (2015:24) mengatakan bahwa Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis untuk memperbaiki pembelajaran didalam kelas. Selain itu David (2011:87) mengatakan bahwa PTK merupakan suatu penelitian tindakan mengombinasikan tindakan substantif dan prosedur penelitian; penelitian ini merupakan tindakan terdisiplin yang dikontrol oleh penyelidikan, usaha seseorang untuk memahami problem tertentu seraya terlibat aktif dalam proses pengembangan dan pemberdayaan.

Menurut Arikunto (2009:16) bahwa PTK secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah nerbentuk siklus, dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pada akhir pertemuan diharapkan tujuan yang diinginkan dapat

tercapai dengan optimal. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model spiral Kemmis dan MC Taggart.



**Gambar 1.2 Model Penelitian Tindakan Kelas**  
(Arikunto, 2009 :16)

Berdasarkan alur di atas, apabila siklus I dan siklus II telah dilakukan, tetapi hasilnya masih belum nampak maka akan dilanjutkan pada siklus III, begitu seterusnya hingga hasil belajar siswa meningkat. Model siklus tersebut meliputi langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

a. Perencanaan

- 1) Mencari Kompetensi Dasar, materi pembelajaran IPA tentang pesawat sederhana serta membuat indikator.
- 2) Menyusun RPP sesuai indikator
- 3) Mempersiapkan media realia yang terkait dengan materi pesawat sederhana

4) Menyusun instrumen penelitian berupa lembar post-test, dan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan siswa

b. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran.

c. Observasi

Observasi dilakukan bersama dengan dilaksanakannya tindakan. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu kegiatan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan adalah merefleksi mengenai kekurangan dan kelebihan penerapan media realia dalam pembelajaran IPA dengan menganalisis hasil observasi dan hasil tes pemahaman konsep siswa serta menentukan strategi perbaikan selanjutnya. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti mencoba melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *realia* dengan tujuan adanya peningkatan pemahaman IPA siswa kelas V di MI At-Taufiq.

## 2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil mengamati dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa dan aktivitas guru yang memberi gambaran mengenai tingkat keberhasilan siswa dengan media realia.

Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar individu yang dilakukan siswa dalam pembelajaran menggunakan media realia.

### 3. Sumber Data

#### a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI At-Taufiq yang beralamat di Jalan Suryani Dalam I Nomor 1 Kelurahan Warung Muncang Kota Bandung. Alasan peneliti melakukan penelitian di MI At-Taufiq karena peneliti menemukan permasalahan yaitu hasil belajar kognitif siswa yang masih sangat rendah serta proses pembelajaran didalam kelas masih di dominasi oleh guru dan dominannya menggunakan ceramah, jarang sekali guru menggunakan media atau metode pembelajaran.

#### b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V-A MI At-Taufiq yang berjumlah 21 orang, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

**Tabel 1.1**  
**Jumlah Siswa MI At-Taufiq Kota Bandung**

Kelas	Siswa Laki-laki	Siswa Perempuan
V	8	13

### 4. Instrumen Data

#### a. Observasi

Menurut Sanjaya (2013:270) Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Melalui observasi, peneliti dapat

melihat secara langsung kinerja guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media realia.

#### b. Tes

Menurut Sanjaya (2013:251) Tes adalah sebagai alat ukur, data yang dihasilkan melalui tes adalah berupa angka-angka. Tes dilakukan untuk mendapatkan gambaran hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, tes diadakan setiap akhir siklus. Dari hasil tes pada siklus satu dan dua dapat ditarik kesimpulan ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan media realia digunakan instrumen tes, yaitu tes objektif berupa soal essay. Tes dalam penelitian ini akan diujicobakan terlebih dahulu di SDN Raya Barat Kota Bandung.

### 5. Teknik Analisis Data

Pengolahan dan analisis data bertujuan untuk mengolah data mentah berupa hasil penelitian agar dapat ditafsirkan dan mengandung makna. Penafsiran data tersebut antara lain untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

#### a. Teknik Analisis Hasil Observasi

Untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan media realia yang meliputi aktivitas guru dan siswa. Teknik analisis datanya dilakukan dengan cara dihitung dan dipaparkan secara sederhana hasil analisis lembar observasi setiap siklus. Kemudian dirata-ratakan dan dipersentasikan ke dalam grafik sederhana. Kemudian hasil data yang diperoleh dari hasil observasi dipaparkan dengan cara dideskripsikan.

Adapun perhitungannya sebagai berikut:

Persentase dihitung dengan persamaan:

$$\text{Persentase aktivitas guru} = \frac{\text{skor yang diperoleh guru}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**Tabel 1.2**  
**Interpretasi Keterlaksanaan**  
(Ngalim, 2009:103)

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Bobot	Prediksi
86 - 100 %	A	4	Sangat Baik
76 - 85 %	B	3	Baik
60 - 75 %	C	2	Cukup
55 - 59 %	D	1	Kurang
≤ 54 %	TL	0	Kurang Sekali

b. Teknik Analisis Hasil Tes

1) Ketuntasan Individu

Untuk menentukan ketercapaian individu digunakan rumus sebagai

berikut: Ketuntasan Individual =  $\frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$

**Tabel 1.3**  
**Kriteria Penilaian**  
(Tuti, 2013:152)

No	Persentase (%)	Kategori
1	86-100	Sangat Baik
2	76-85	Baik
3	60-75	Cukup
4	55-59	Kurang
5	≤ 54	Sangat Kurang

## 2) Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal ini digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan. Jika banyaknya siswa yang tuntas belajar > 70%, maka secara keseluruhan siswa tuntas belajar. Untuk mengetahui skor yang diperoleh digunakan rumus:

$$\text{Ketercapaian klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

**Tabel 1.4**  
**Kriteria Penilaian**  
(Tuti, 2013:152)

No	Persentase (%)	Kategori
1	>70%	Rendah
2	70-79%	Cukup
3	80-89%	Tinggi
4	90-100%	Sangat Tinggi

Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata (x)} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan

$\sum X$  : Nilai rata-rata

$\sum X$  : Jumlah semua Nilai siswa

$\sum N$  : Jumlah siswa

## a. Penilaian tiap siklus

Untuk mengetahui hasil penilaian tiap siklus digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Penilaian tiap siklus} = \frac{\text{nilai tindakan 1} + \text{nilai tindakan}^2}{2} \times 100 \%$$

b. Peningkatan hasil belajar setiap siklus

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setiap siklus digunakan analisis kuantitatif sebagai berikut:

$$P = \frac{Posrate - Baserate}{Baserate} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Peningkatan

*Posrate* : Nilai sesudah diberikan tindakan

*Baserate* : Nilai sebelum tindakan







uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG