

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan ataupun keterampilan dan kecakapan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi dan memiliki peran yang sangat penting karena menyangkut seluruh aspek kehidupan manusia. Seperti yang kita ketahui dalam kehidupan sehari-hari pendidikan sangat berpengaruh dalam pengembangan pola tingkah laku seseorang. Semakin tinggi jenjang pendidikan seseorang maka semakin besar pula kesempatan meraih sukses dimasa yang akan datang. Dalam hal ini, pemerintah mendirikan lembaga pendidikan salah satunya yaitu sekolah. Sekolah sebagai salah satu tempat untuk proses belajar mengajar demi mewujudkan pendidikan nasional secara optimal seperti yang diharapkan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan terdiri dari beberapa unsur diantaranya adalah kurikulum, guru, siswa, sarana prasarana yang digunakan dalam berlangsungnya proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan berkualitas perlu adanya dukungan dari unsur pendidikan. Salah satu unsur pendidikan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal yaitu guru. Guru berkewajiban untuk meningkatkan hasil belajar siswanya, karena belajar adalah kunci utama dalam setiap usaha dalam pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tidak akan pernah ada pendidikan. Karena itu harapannya, guru mengajar harus memiliki keterampilan dan mampu dalam melatih dan mendidik siswanya. Guru juga harus mampu dalam menerapkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Sebagai pendidik maupun tenaga pengajar guru berkewajiban untuk meningkatkan hasil belajar siswanya, dengan cara menciptakan kegiatan belajar yang mampu membangun kemampuan siswa untuk memahami pelajaran sehingga hasil yang optimal tercapai untuk mencapai tujuan pendidikan. Karena berkembangnya tingkah laku peserta didik sebagai tujuan pendidikan hanya dimungkinkan oleh adanya pengalaman belajar yang optimal. Banyak cara untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, salah satunya yaitu perbaikan

proses mengajar. Untuk itulah guru harus mampu menggunakan media dan model pembelajaran semenarik mungkin.

Kegiatan pembelajaran pada lembaga pendidikan secara formal yaitu sekolah. Sekolah merupakan suatu lembaga untuk proses belajar mengajar, di mana guru harus mampu memotivasi siswa untuk semangat dalam hal belajar guna tercapainya suatu tujuan pembelajaran secara optimal. Siswa juga salah satu yang berperan aktif dalam dunia pendidikan. Siswa harus memiliki kreatifitas yang tinggi, Siswa juga memiliki perhatian yang khusus untuk pelajaran yang sedang berlangsung. Siswa merupakan faktor utama dalam proses pembelajaran, dengan kata lain siswa harus dapat memanfaatkan situasi guru yang berperan sebagai fasilitator, sehingga siswa menjadi aktif, kreatif dan kritis.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah, seperti yang kita ketahui tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, serta mengasah kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Pendidikan IPS sangat membantu peserta didik dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi mereka sehingga akan menjadikannya mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Oleh karena itu pembelajaran IPS sangat penting di ajarkan bagi anak SD.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III SD NEGERI 040470 Lingga Julu Norlina Br Ginting, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru mengajar tidak menggunakan media yang bervariasi sehingga proses pembelajaran IPS tidak dapat efektif dan kurang menarik minat siswa. Di mana pembelajaran masih berpusat pada guru. Pada saat guru menerangkan materi pelajaran masih banyak siswa yang tidak mendengarkan atau bermain-main dengan teman sebangkunya. Guru juga kurang maksimal dalam memanfaatkan media sehingga motivasi siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial masih kurang. Sehingga hal itu yang menjadi suatu alasan mengapa pembelajaran IPS di SD Negeri 040470 Lingga Julu kurang maksimal.

Akibat dari permasalahan di atas hasil dari ulangan harian siswa kelas III Tahun pelajaran 2020/2021 yang diperoleh dari siswa kurang maksimal. Di mana hasil yang diperoleh dari siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimal

(KKM) yang telah diterapkan pihak sekolah. Terbukti dari informasi yang diberikan oleh guru kelas yang mengajar. Hal ini terlihat jelas dari tabel 1.1 Berikut.

Tabel 1.1 Data Nilai IPS kelas III SD Negeri 040470 Lingga Julu

Tahun Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah siswa		Nilai rata-rata siswa
			Tuntas	TidakTuntas	
2019/2020	70	22	12 (62.50%)	10 (37.50%)	65

(sumber data : SD Negeri 040470 Lingga Julu)

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa SD Negeri 040470 Lingga Julu kelas III untuk tahun pelajaran 2020/2021 nilai rata-rata siswa hanya mencapai nilai (65), dimana hanya 62.50% siswa yang tuntas dari KKM yang telah ditetapkan yaitu (70) dari (22) siswa , sedangkan 37.50% siswa yang tidak tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar belum maksimal.

Pemecahan masalah untuk mengatasi pembelajaran yang kurang maksimal, peneliti merasa tertarik untuk menggunakan Media Gambar. Media Gambar merupakan Media Gambar merupakan media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui melalui fotografi. Adapun kelebihan dari Media gambar adalah sifatnya konkret dan harganya juga murah. Media gambar sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dimana melalui media pembelajaran siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran.

Maka dari latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai, **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Tema 7 Subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi di Kelas III SD Negeri 040470 Lingga Julu Tahun Pelajaran 2020/2021.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Guru kurang maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran
2. Media yang di gunakan guru kurang bervariasi atau kurang efektif
3. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran
4. Hasil belajar kurang maksimal

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi di SD Negeri 040470 Lingga Julu Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Gambar Pada Tema 7 Sub Tema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi di SD Negeri 040470 Lingga Julu Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Pada Tema 7 Sub Tema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi di SD Negeri 040470 Lingga Julu Tahun Pelajaran 2020/2021?
3. Apakah Hasil Belajar Meningkatkan Menggunakan Media Gambar Pada Tema 7 Sub Tema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi di SD Negeri 040470 Lingga Julu Tahun Pelajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah dan rumusannya, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Gambar Pada Tema 7 Sub Tema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi di SD Negeri 040470 Lingga Julu Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk Mengetahui Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar pada Tema 7 Sub Tema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi di SD Negeri 040470 Lingga Julu Tahun Pelajaran 2020/2021.
3. Untuk Mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar pada Tema 7 Sub Tema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi di SD Negeri 040470 Lingga Julu Tahun Pelajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pembaca khususnya sekolah, guru, siswa dan tidak ketinggalan juga bagi peneliti sendiri:

1. Bagi sekolah : Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah dan pengembangan kepada guru lain untuk menerapkannya di dalam pembelajaran guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.
2. Bagi Guru : Sebagai bahan masukan untuk menambah keterampilan dan memilih untuk menggunakan Media Gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mutu pendidikan di kelasnya.
3. Bagi siswa : Sebagai pengalaman belajar dan motivasi sehingga dapat meningkatkan keaktifan, minat dan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti : Menambah pengetahuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan masukan sebagai orang yang terlibat dalam dunia pendidikan.

