

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan Ini memberi orang kemampuan untuk mengembangkan kualitas dan karakteristik. Oleh karena itu, pendidik yang tepat dan sumber daya pendidikan yang memadai perlu diikutsertakan dalam proses untuk menciptakan pendidikan yang baik. Pendidikan terdapat istilah kegiatan Belajar Mengajar atau Proses Belajar Mengajar (Proses Pembelajaran). Keduanya tidak dapat dipisahkan dalam proses ini, yang melibatkan kedua aktivitas tersebut. Proses belajar dapat terjadi bahkan ketika tidak ada yang mengajar, Hal ini dikarenakan proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Sekolah merupakan sarana yang disediakan oleh pemerintah untuk melaksanakan proses pembelajaran kepada peserta didik.

Pembelajaran merupakan sebuah usaha untuk membuat peserta didik belajar atau kegiatan yang dilakukan untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran diharapkan mampu menuju ke arah tersebut yaitu penuh dengan dinamika yang mampu mengaktifkan peserta didik. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan berinovasi serta mudah didapat di lingkungan. Media diperlukan agar pembelajaran dapat melibatkan lebih banyak indera untuk kemudian peserta didik akan memahami dan menguasai hasil belajarnya dengan lebih optimal. Hal ini akan dimungkinkan jika peserta didik mampu menggunakan sebanyak mungkin inderanya dalam proses belajar di kelas yaitu dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran. (Warsita, 2008)

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh

Ruth Lautfer (1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. (Tafonao, 2018)

Pelajaran IPA dianggap menyenangkan oleh siswa karena materi yang ada pada Pelajaran IPA yaitu tentang segala sesuatu yang ada di lingkungan kehidupan manusia sehingga siswa akan lebih mudah menangkap pelajaran IPA dari pada pelajaran yang lainnya. Tetapi pembelajaran yang berlangsung di sekolah pada umumnya menggunakan metode ceramah yang membuat tidak menarik dan monoton sehingga dalam proses pembelajaran kuangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak dapat meningkatkan keaktifan peserta didik didalam kelas, karena Peserta didik kurang terlibat langsung dalam diskusi sehingga saat proses pembelajaran peserta didik tidak mampu dalam mengemukakan pendapat. Untuk membuat pembelajaran IPA dikelas bisa berjalan dengan optimal, maka pemilihan metode dalam pembelajaran IPA sangat diperlukan juga, selanjutnya ditambah dengan penggunaan media belajar yang sesuai untuk menunjang pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih aktif.

Berdasarkan pengamatan studi pendahuluan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi, ditemukan pada saat proses pembelajaran sebagian besar siswa kurang termotivasi dan tertarik untuk belajar. Hal ini dapat disebabkan siswa kurang tertarik dengan penjelasan yang disampaikan guru. Proses pembelajaran yang kurang bervariasi masih bersifat konvensional yaitu pada saat proses pembelajaran guru hanya terbiasa menggunakan metode ceramah dan penugasan, yang mengakibatkan proses pembelajaran terkesan monoton, sehingga pembelajaran IPA yang dilaksanakan oleh guru belum optimal. Pada proses pembelajaran tersebut mengakibatkan siswa tidak aktif dalam belajar dan kurangnya penggunaan media mengakibatkan keaktifan peserta didik rendah dalam pembelajaran.

Melihat pentingnya media yang digunakan, maka penulis menawarkan solusi dengan menerapkan media *Question Card* pada pembelajaran IPA di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi. Media berarti berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Media *Question Card* memungkinkan siswa belajar lebih rileks dengan menggunakan kartu soal, dan mampu melatih siswa untuk bertanggung jawab, bekerja sama, serta bersaing secara sehat. Sehingga siswa saat melakukan kegiatan belajar siswa tidak merasa tegang dan situasi lebih hangat sehingga materi atau masalah yang dihadapi siswa dapat terpecahkan dan dapat dijawab. (Ardani et al., 2014)

Dengan media *Question Card* (kartu soal) memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, selain itu akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mencoba mengangkat sebuah judul yaitu **“Penggunaan Media Question Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

1.2.1 Siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran.

1.2.2 Proses pembelajaran IPA belum optimal masih bersifat konvensional

1.2.3 Keaktifan siswa rendah dalam pembelajaran

1.2.4 Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran

## **1.3 Batasan Penelitian**

Agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.3.1 Penelitian dilaksanakan pada kelas IV MI Nurul Hikmah Kota Jambi

1.3.2 Penelitian menggunakan media *Question Card* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mater macam-macam gaya.

1.3.3 Pembahasan pada penelitian ini difokuskan pada peningkatan keaktifan belajar siswa.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditemukan rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas yaitu;

1. Bagaimana penggunaan media *Question Card* pada muatan IPA di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi?
2. Apakah penggunaan media *Question Card* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada muatan IPA siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *Question Card* pada muatan IPA di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi?
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media *Question Card* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1.6.1 Bagi Guru**

Dengan dilakukannya penelitian ini, guru memiliki arternatif media pembelajaran untuk diterapkan ketika mengajar. Selain itu, dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan

referensi dan tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran yang baru dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas guna meningkatkan keaktifan belajar siswa.

### **1.6.2 Bagi Siswa**

Dengan menggunakan media pembelajaran Question Card ini dapat membuat belajar menjadi menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran Question Card ini dapat memberikan ilmu baru dalam kegiatan pembelajaran yang dimana mengutamakan kerjasama kelompok sehingga lebih konsentrasi dan menyenangkan didalam kelas.

### **1.6.3 Bagi Sekolah**

Melalui penelitian ini, sekolah menjadi memiliki referensi media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar siswa di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

### **1.6.4 Bagi Peneliti**

Penelitian yang dilakukan ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru. Selain itu, peneliti menjadi lebih terarah dalam merancang dan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

## **1.7 Definisi Operasional**

Kata kunci dalam penelitian ini adalah tentang media pembelajaran Question Card sebagai media untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA, maka perlu ditegaskan dan dipaparkan istilah-istilah yang sesuai dengan maksud dan substansi tesis yang telah dirumuskan berupa istilah-istilah tersebut ke dalam beberapa pemahaman sebagaimana dirumuskan sebagai berikut:

Question Card atau kartu soal termasuk media visual. Dari segi isinya berisi instruksi ataupun latihan soal dari guru yang berkaitan dengan materi ajar, Sehingga bisa memacu rasa keingintahuan peserta didik, gambar-gambar ilustrasi yang telah dicocokkan dengan materi, serta mempergunakan contoh yang diambil dari kehidupan sehari-hari.

Keaktifan belajar dalam penelitian ini meliputi antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, interaksi siswa dengan guru, kerja sama kelompok, keaktifan siswa dalam kelompok dan partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pealaaran berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA buka hana penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-psinsip saja tetapi uga merupakan suatu proses penemuan