

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan ialah proses pembentukan dan pengembangan potensi menjadi sebuah kompetensi, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah sebuah perjalanan kreatif yang mengantarkan kita menuju pengenalan dan pembentukan jati diri. Berbagai upaya dalam mewujudkan keberhasilan suatu pendidikan yang sudah barang tentu dilakukan secara simultan dan berkesinambungan dalam rangka pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu tak salah apabila dikatakan bahwa pendidikan adalah saka guru suatu bangsa. Hal ini sudah disinggung dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berlakunya Kurikulum 2013 menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya pada jenis dan jenjang formal (persekolahan). Salah satu perubahan paradigma pembelajaran tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada siswa (*student centered*) menjadi belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Hal tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan karena dapat menjadikan manusia sebagai sumber daya manusia yang kompeten dan unggul di bidangnya.



Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang dilakukan antara guru dan siswa yang saling bertatap muka di dalam kelas. Proses pembelajaran di kelas akan dikatakan sukses dan berhasil apabila proses pembelajaran terlaksana dengan lancar dan siswa mengerti apa yang diajarkan selama proses pembelajaran. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Pada komunikasi pembelajaran guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirim oleh guru berupa materi pembelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi verbal maupun nonverbal.

Untuk menarik minat siswa dalam belajar maka sebagai guru wajib mencari solusi yang tepat untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang ada, salah satunya dengan mencari metode pembelajaran yang efektif serta menyenangkan, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena siswa kelas rendah ketika menangkap informasi yakni dengan belajar melalui pengalaman dan sambil bermain.

Model pembelajaran yang perlu digunakan guru kelas III SD untuk mendapatkan hasil belajar yang baik tidak hanya mengandalkan model ceramah. Masalah verbalisme terdapat dalam setiap situasi belajar, yakni pada saat anak diberi kata-kata tanpa memahami artinya. Upaya untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar.

Menyampaikan materi pembelajaran dengan hanya menggunakan bahasa verbal tidak selamanya berjalan dengan efektif. Dengan hanya mengandalkan bahasa sebagai media utama, bisa jadi siswa salah dalam menangkap informasi. Dengan kata lain, siswa akan terbatas dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam mendukung suatu keterampilan.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran, pada gilirannya diharapkan dapat

mempertingg hasil belajar. Selain itu pelajaran yang bersifat permainan akan lebih menarik perhatian. Salah satu media pembelajaran yang penuh dengan permainan yang mengarah pada keaktifan siswa yang bisa dilakukan guru adalah penggunaan media *flaschard*. *Flaschard* adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan gambar dan deskripsinya. Selain itu juga didesain dengan warna yang menarik sehingga hal ini lebih menyenangkan.

Penggunaan media *flashcard* dalam proses belajar mengajar menjadikan pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan dan menanyakan.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, penulis menetapkan judul “Aktivitas Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media *Flashcard* di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini memiliki batasan masalah. Batasan masalah ini dilakukan untuk menghindari melebarnya batasan sehingga agar tidak terjadi kerancuan dalam penelitian, ruang lingkup dan pembatasan masalah yang diajukan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *flashcard*.
2. Materi pembelajaran dibatasi pada pembelajaran Tema Benda Di Sekitarku Subtema Perubahan Wujud Benda Pembelajaran 1
3. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas rendah yaitu kelas III-A SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya Tahun Ajaran 2018-2019.
4. Jumlah siswa kelas III-A SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya sebanyak 29 anak, meliputi 12 laki-laki dan 17 perempuan.

5. Penelitian difokuskan pada aktivitas pembelajaran siswa kelas III Tema Benda Di Sekitarku Subtema Perubahan Wujud Benda Pembelajaran 1 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya Tahun Ajaran 2018-2019 dengan indikator sebagai berikut: (a) *visual activities*; (b) *oral activities*; (c) *listening activities*; (d) *writing activities*.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana aktivitas siswa menggunakan media *flashcard* pada pembelajaran di kelas III Tema Benda di Sekitarku Subtema Perubahan Wujud Benda Pembelajaran 1 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah disampaikan sebelumnya, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa menggunakan media *flashcard* pada pembelajaran di kelas III Tema Benda di Sekitarku Subtema Perubahan Wujud Benda Pembelajaran 1 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.

### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang telah diuraikan, dapat dibuat manfaat penelitian:

#### **1 Manfaat Teoritis**

Dapat memberikan informasi tentang mendorong motivasi belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran melalui media *flashcard* di SDN Tenggilis Mejoyo 1.

## **2 Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

- 1) Membantu guru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan tidak monoton.
- 2) Memberikan alternatif dalam memberikan materi kepada siswa.

### **b. Bagi peneliti**

- 1) Mengetahui kekurangan dan kelebihan media *flashcard*.
- 2) Menerapkan pengetahuan yang didapatkan selama dibangku perkuliahan.
- 3) Mengetahui masalah yang terjadi dalam dunia pendidikan.

### **c. Bagi Sekolah**

Sebagai saran yang positif untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah.

### **d. Bagi Peneliti Lain**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi oleh peneliti lain untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

## **F. Definisi Istilah**

### **1. Aktivitas Siswa**

Aktivitas Siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik diluar maupun di dalam sekolah tentang persoalan terhadap segala sesuatu selama proses belajar mengajar khususnya menanyakan sesuatu kepada guru.

### **2. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif.

### **3. Media *Flashcard***

*Flashcard* adalah media berupa kartu bergambar berisi informasi atau materi yang akan disampaikan pada pelajaran yang mempunyai ukuran sesuai kebutuhan.





