

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah sebagai pengganti Kurikulum Tingkat Satuan tahun 2006. Menurut Wina (2010) menyatakan “salah satu masalah yang dihadapi dunia saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran”. Untuk mengatasi masalah tersebut, pemerintah terus melakukan penyempurnaan kurikulum. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 menyatakan kurikulum merupakan seperangkat rencana dan sebuah pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran dan cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan nasional. Dapat disimpulkan bahwa perubahan kurikulum dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran serta guna mencetak generasi muda yang siap menghadapi masa depan.

Kurikulum 2013 dirancang untuk membekali peserta didik dalam mendapatkan pengalaman belajar agar peserta didik mampu menerapkannya di sekolah hingga ke lingkungan masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar. Kurikulum 2013 ini juga membantu peserta didik dalam menggali, mencari tahu, dan mengolah informasi dari berbagai sumber dimana peserta didik biasanya diberitahu namun peserta didik sekarang dituntut untuk mencari tahu segala informasi dari berbagai sumber. Kurikulum 2013 ini juga menekankan pada upaya untuk memberikan motivasi, meningkatkan dan mengembangkan berbagai pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Dalam hal ini merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran adalah suatu usaha sadar yang dilakukan untuk mengorganisasikan, mempersiapkan, serta membantu peserta didik belajar secara aktif dalam mengembangkan potensi kreatifitas berfikirnya. Tujuan utama dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran adalah peserta didik sebagai subyek belajar yang memegang peranan utama sehingga peserta didik dituntut beraktifitas secara penuh, bahkan secara individual peserta didik

juga dapat memperoleh dan menggali pengetahuan, sikap, dan keterampilan bagi diri sendiri. Peserta didik diharapkan termotivasi dan senang dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini model pembelajaran sangat penting karena berkaitan dalam keberhasilan belajar.

Suatu keberhasilan penerapan model pembelajaran juga dapat dibantu dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Menurut Rayanda Asyar (2012: 8) “Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur sumber belajar, sehingga dapat menciptakan suasana lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan terarah dimana peserta didik dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Penggunaan media pembelajaran tentu harus sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik, mengaktifkan peserta didik serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Dengan harapan kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik terjadi interaksi dan komunikasi yang lebih efektif dan efisien khususnya pada pembelajaran IPA, dimana pelajaran IPA dianggap pelajaran yang sulit oleh peserta didik. Muatan pelajaran IPA memiliki kesan yang sulit dipahami bagi peserta didik. Pendidik harus lebih mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang baik dan terstruktur. Materi pelajaran IPA bukanlah muatan pelajaran yang sulit dipahami, asalkan strategi dan cara penyampaiaannya tepat maka peserta didik akan mudah menerima pelajaran. Pada saat melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya peserta didik menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat, dengan begitu peserta didik akan memiliki kesan dan terlihat mudah ketika menjawab pertanyaan dan menyelesaikan soal, terutama pada muatan pelajaran IPA. Sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman tersendiri, tidak hanya suasana pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga bermakna dan bermanfaat bagi kehidupannya.

Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Pada penelitian yang dilakukan, penulis menggunakan model pembelajaran *picture and picture* yang merupakan salah satu pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media gambar yang ditampilkan dengan baik sehingga

dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar IPA. Pada dasarnya model ini merupakan sebuah varian diskusi kelompok, dalam model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dipasang/ diurutkan menjadi urutan yang benar. Model pembelajaran *picture and picture* merupakan sebuah model dimana pendidik menggunakan alat bantu untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi peserta didik untuk aktif belajar.

Dengan cara tersebut, peserta didik akan tertarik pada materi yang disajikan yang akan menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, jika ditambah dengan bantuan media pembelajaran. Menurut Sudjana (2007: 68), media gambar adalah media visual berupa grafis yang menyajikan fakta atau ide yang digunakan untuk menarik perhatian dan memperjelas ide sehingga dapat menarik perhatian dan mudah diingak oleh peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat membantu untuk merangsang pemikiran, dapat menarik antusiasme peserta didik, memacu perhatian dan semangat peserta didik dalam suatu proses pembelajarannya. Media pembelajaran memiliki tujuan meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik dan nantinya proses pembelajaran akan berjalan efektif dan optimal. Media di klasifikasikan ke dalam berbagai jenis diantaranya media visual, media audiovisual, alat peraga, serta media-media lainnya.

Media *puzzle* merupakan media permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keteraturan, keterampilan dan tingkat konsentrasi. Media *puzzle* didesain khusus untuk membantu peserta didik lebih mudah dan lebih memahami materi IPA. Tidak hanya menyenangkan, pembelajaran dengan bantuan media *puzzle* ini dapat merangsang dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Dengan begitu, guru dapat meningkatkan kegiatan belajar didalam kelas.

Hasil belajar merupakan sebuah hasil evaluasi dari tindak pengajaran yang diberikan oleh ke peserta didik. Hasil belajar ini digolongkan dan dikelompokkan ke dalam 3 ranah yaitu ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik. Pada ranah kognitif terdapat 6 tingkatan yaitu untuk C1 (mengetahui), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan/menerapkan), C4 (menganalisis), C5

(mengevaluasi), dan C6 (membuat). Untuk ranah kognitif hasil belajar peserta didik dapat dilihat dan diukur melalui tes. Pada umumnya hasil belajar ranah kognitif ini berupa sekumpulan soal.

IPA adalah suatu muatan pelajaran yang paling diminati oleh peserta didik. Mereka memiliki anggapan bahwa mata pelajaran tersebut terlalu sukar dan rumit untuk dipahami dan dimengerti. Peserta didik beranggapan bahwa mata pelajaran IPA harus dikerjakan dengan serius dalam hal ini yang nanti menimbulkan anak menjadi tertekan dan mengakibatkan hasil belajar anak menurun. Pada dasarnya dalam pembelajaran IPA harus menggunakan model dan media untuk mempermudah peserta didik memahami materi sehingga hasil belajar tidak menurun.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan demikian, penulis mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Tema 4 Sehat Itu Penting, Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat, dan Pembelajaran 1 Peserta Didik Kelas V SD Hang Tuah 10 Juanda”.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, maka ruang lingkup dan batasan masalah yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model *Picture and Picture*.
2. Penelitian ini dilakukan berbantuan media *puzzle*.
3. Peneliti memfokuskan pada Tema 4 Sehat Itu Penting, Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat, dan Pembelajaran 1.
4. Peserta didik sebagai subyek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Hang Tuah 10 Juanda
5. Nilai hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif.
6. Materi IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia muatan pembelajaran IPA.
7. Ketuntasan belajar peserta didik adalah ketuntasan belajar individual dan klaksikal.
8. Penelitian dilakukan di SD Hang Tuah 10 Juanda Tahun Ajaran 2018-2019.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas pendidik dan peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA tema 4 sehat itu penting, subtema 1 peredaran darahku sehat, dan pembelajaran 1 peserta didik kelas V SD Hang Tuah 10 Juanda?
2. Bagaimana hasil belajar dari penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA tema 4 sehat itu penting, subtema 1 peredaran darahku sehat, dan pembelajaran 1 peserta didik kelas V SD Hang Tuah 10 Juanda?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas pendidik dan peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA tema 4 sehat itu penting, subtema 1 peredaran darahku sehat, dan pembelajaran 1 peserta didik kelas V SD Hang Tuah 10 Juanda
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar dari penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA tema 4 sehat itu penting, subtema 1 peredaran darahku sehat, dan pembelajaran 1 peserta didik kelas V SD Hang Tuah 10 Juanda.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik  
Penggunaan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* dapat dijadikan alternatif untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi serta memperbaiki kinerja guru dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik melalui model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle*.

3. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman langsung terhadap penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle*

4. Bagi Sekolah

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