

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses bimbingan secara sadar oleh si pendidik terhadap anak didik untuk dapat mengembangkan secara aktif potensi yang ada pada dirinya agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara atau masyarakat. Tanpa pendidikan orang tidak akan dapat berkembang sebagaimana mestinya sebab pendidikan merupakan suatu proses dalam mengembangkan potensi yang ada pada manusia. Sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Indra Kusuma bahwa pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar dari orang dewasa untuk membimbing anak atau anak didik dalam kehidupan yang sesuai dengan peranan orang dewasa dan tingkat perkembangan usia anak atau anak didik.<sup>1</sup>

Dalam UU No.2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional, Bab II pasal 4 dikemukakan “ pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.<sup>2</sup> Oleh karena itu, untuk menciptakan

<sup>1</sup> Indra Kusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2006), hlm. 63

<sup>2</sup> Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT. Remaja Roesdakarya, 2000), hlm. 36

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, dan produktif sesuai dengan tujuan pendidikan nasional diperlukan sistem pendidikan yang berkualitas. Sehingga perlunya perbaikan-perbaikan dalam sistem pendidikan di Indonesia yang sesuai dengan perkembangan dan perubahan zaman. Salah satu hal yang harus diperbaiki adalah kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan paling utama dalam pendidikan di sekolah. Dalam proses ini akan terciptanya tujuan pendidikan secara umum maupun secara khusus seperti perubahan tingkah laku siswa menuju ke arah yang lebih baik. Sehingga siswa memiliki kemampuan dan dapat menghadapi perubahan dan tuntutan zaman. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kepawaian dan kewibawaan guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar dikelas maupun efeknya diluar kelas.<sup>3</sup>

Keefektifan proses belajar mengajar dikelas akan dapat terlihat dari tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran tersebut dapat ditunjang oleh berbagai faktor , diantaranya yaitu penggunaan media yang tepat oleh guru. Guru harus kreatif dalam mendesain media pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi, aktif, kreatif terhadap materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai, dan Siswa pun memperoleh keberhasilan

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Kencana, 2013), hlm. 92



didalam belajar. Keberhasilan tersebut tergambar dari tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Namun untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.<sup>4</sup> Keberhasilan belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termaksud pada jenjang sekolah dasar yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan dengan gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya tewujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.<sup>5</sup>

Pembelajaran IPA untuk anak Sekolah Dasar (SD) harus dimodifikasi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya sehingga peserta didik dapat dengan mudah mempelajari dan memahaminya. Jika ditinjau dari kurikulum 2013 tujuan pembelajaran IPA di SD adalah:

<sup>4</sup> Susilawati, *Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah*, (Pekanbaru: benteng Media, 2013), hlm. 3

<sup>5</sup> *Ibid*, hlm.9



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Hasmim Riau

1. Manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah,
2. Manusia terdidik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan
3. Mengembangkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>6</sup>

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mencakup semua materi yang terkait dengan objek alam serta persoalannya. Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Alam yaitu makhluk hidup, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta serta proses materi dan sifatnya. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan konsep pembelajaran alam yang mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan siswa. Siswa dalam kehidupan sehari-hari berhadapan dengan dunia Ilmu Pengetahuan Alam dari yang sederhana sampai yang membutuhkan pemikiran kompleks. Pengamatan tentang benda yang bergerak, beragam tumbuhan dan hewan serta berbagai fasilitas yang digunakan dilingkungannya sangat berkaitan erat dengan Ilmu Pengetahuan Alam serta menanti untuk dimengerti dan ditelusuri. Melalui pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam siswa akan dikenalkan dengan berbagai konsep tentang dunia di sekelilingnya.<sup>7</sup>

Mengingat pentingnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam oleh siswa maka guru harus mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran sebaik mungkin sehingga siswa dapat menguasai pembelajaran

<sup>6</sup> Mardia Hayati dan Nurhasnawati, *Desain Pembelajaran*, (Pekanbaru : CV.Mutiara Pesisir Sumatra, 2014), hlm. 105

<sup>7</sup> <http://mapelkita.wordpress.com/ipa/>. Di akses pada 1 mei 2017

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ilmu Pengetahuan Alam dengan baik. Namun pada kenyataannya, IPA yang diajarkan di Sekolah Dasar Negeri 022 Ranah lebih berpusat pada guru, selain itu guru juga kurang menggunakan alat bantu didalam proses belajar mengajar, sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak sesuai dengan hakikat IPA dan tuntutan pembelajaran IPA dalam kurikulum. Sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan gejala-gejala atau fenomena khusus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 022 Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar yaitu sebagai berikut :<sup>8</sup>

1. Dari 20 orang siswa hanya 9 orang siswa atau 45% yang mencapai nilai KKM setelah dilakukan ulangan. KKM pada mata pelajaran IPA yaitu 65.
2. Dari 20 siswa ada 12 orang siswa atau 60% yang memperoleh nilai optimal pada saat diberikan latihan.

Berdasarkan gejala-gejala tersebut terlihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 022 Ranah yang diperoleh belum optimal. Guru telah melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran seperti menyampaikan mata pelajaran dengan baik dan jelas, membuat variasi dalam pembelajaran, memberikan latihan tambahan, memberi catatan-catatan penting kepada siswa, serta mengingatkan siswa akan materi pelajaran sebelumnya setiap kali akan memulai pelajaran guna untuk memperbaiki hasil belajar. Namun usaha tersebut belum mendapatkan hasil belajar yang optimal.

<sup>8</sup> Zulman, wali kelas IV B SDN 022 Ranah, nilai ulangan siswa kelas IV B SDN 022 Ranah



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Oleh karena itu, peneliti mencoba menawarkan penggunaan media pembelajaran *flash card* yang diyakini dapat mengatasi masalah tersebut.

Media *flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang berupa kartu yang berisi gambar atau foto yang ditempelkan. Media *flash card* ini selain berisi gambar, dibagian belakangnya juga disertai keterangan untuk menunjukkan benar atau salahnya jawaban yang diberikan peserta didik. Media *flash card* memiliki kelebihan dapat merangsang siswa untuk dapat berfikir secara efektif dan kritis, sehingga mampu mengingat pesan yang ada didalam kartu tersebut dalam jangka waktu yang lama, sehingga ketika dilakukan tes atau evaluasi siswa dapat menjawab soal-soal yang akan diberikan, seperti pada ujian/ ulangan semester.<sup>9</sup> Dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Penerapan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri 022 Ranah Kecamatan kampar Kabupaten Kampar.**

## B. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis perlu menegaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul, yaitu sebagai berikut :

<sup>9</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta : Diva Press Anggota Ikapi, 2011), hlm. 69

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari suatu-suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.<sup>10</sup> Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA yang berupa nilai atau skor yang diperoleh siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran.

## 2. Media *Flash Card*

*Flash card* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah Media dalam Pembelajaran IPA, dimana media tersebut berbentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 x 30 cm.<sup>11</sup>

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang gejala-gejala di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalahnya sebagai berikut: Bagaimanakah penerapan media *Flash Card* dalam meningkatkan hasil belajar Siswa pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 022 Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar ?

### D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 022

<sup>10</sup>Dimiyanti dan Midjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hlm

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2006), hlm.119

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar melalui penerapan media *flash card*.

## 2. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini berakhir tentunya akan menghasilkan sebuah karya tulis ilmiah yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai kalangan, Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yakni:

- a. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Bagi guru, sebagai informasi dan juga sebagai salah satu alternatif Media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 022 Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar untuk meningkatkan hasil belajar IPA.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, selain itu diharapkan siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPA yang diberikan oleh guru.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan peneliti tentang peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui penelitian tindakan dengan media *flash card* dan memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan strata satu di Universitas Sultan Syarif Kasim Riau.