

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Belajar adalah suatu konsep untuk mendapatkan pengetahuan yang terjadi secara internal didalam individu dalam suatu usahanya yang tidak dapat dilihat secara nyata¹. Belajar adalah proses seumur hidup yang terjadi pada manusia. Tanda bahwa seorang telah belajar adalah adanya perubahan sebuah tingka laku yang pada dirinya. Perubahan sebuah perilaku meliputi perubahan pengetahuan, keterampilan dan nilai serta sikap.

Menurut Gagne belajar itu ilmiah, tetapi hanya terjadi dalam kondisi tertentu. merupakan kondisi yang internal, yang merupakan kesiapan siswa dan apa yang telah dipelajari.² Melalui latihan dan pengalaman perubahan tingkah laku yang relatif positif dan relatif yang berjangka panjang yang mempengaruhi fisik ataupun psikis kepribadian , belajar menimbulkan perubahan dalam setiap individu dan perubahan tersebut yang bernilai positif bagi mereka.³

Belajar adalah suatu kegiatan atau proses untuk mendapatkan pengetahuan, peningkatan keterampilan, memperbaiki perilaku dan sikap, serta memperkuat kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses perolehan pengetahuan, menurut pemahaman ilmiah konvensional, kontak antaran manusia dengan alam dalam proses saling mengenal disebut pengalaman.⁴

¹ M. Thobroni , *Belajar dan pembelajaran* (Depok: AR. Ruzz Media ,2017), 16

² Muhammad Darwis Dasopang, “Belajar dan Pembelajaran” *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* no. 2 (336) ,336 10.24952/fitrah.v3i2.945

³ M. Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran* (Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia 2017) , 3

⁴ Suyono , Hariyanto , *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2016) , 9

Proses pembelajaran bukan berupa transfer (Perpindahan) pengetahuan kepada siswa melainkan teruntuk menyampaikan ilmu yang melibatkan siswa secara optimal yang dapat menyebabkan sebuah perubahan sikap yang ketidak tahuan menjadi pengetahuan, dari yang tidak ber akhlak menjadi individualitas (Berkarter).⁵

Pembelajaran dianggap berhasil jika terpenuhi dua aspek, yaitu aspek proses dan aspek produk, dimana aspek proses yaitu diukur dengan terlihat perkebangan siswa dari aspek keterampilan, sedangkan aspek produk dilihat melalui dari keberhasilan siswa, dalam memahami pembelajaran dengan terabaikan proses pembelajaran.⁶ Beberapa peluang pembelajaran masih di temukan bahwa metode yang sudah ketinggalan zaman atau kuno yang masih dilakukan di dalam kelas sehingga menimbulkan kebosanan dan kurang nya minat belajar siswa.⁷ Penggunaan strategi pembelajaran atau penggunaan media yang tepat mampu meningkatkan belajar siswa, membantu siswa memahami yang di ajarkan oleh guru.⁸

Pembelajaran IPA pada sekolah dasar berbeda dengan mengajar pada siswa SMP,SMA, karena anak SD cenderung cepat merasakan bosan. Sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam mengajar dan harus memiliki strategi pembelajaran agar siswa tidak merasakan bosan dengan materi yang di ajarkan. Pembelajaran IPA bertujuan untuk menanamkan konsep-konsep dasar

⁵ Chairawati, “Meningkatkan Kemampuan Belajar Melalui Gaya Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 02, no. 02 (2020), 26

⁶ *ibid*

⁷ Wika Haryanti, dkk, “Pengaruh Media Dua Dimensi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika”, *Journal of Elemenary School* 4, no. 2 (2021), 161
<https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.2808>

⁸ H. Martinis Yamin, *Tatik Mengembangkan Kemampuan Individu Siswa*, (Jakarta:Gaung Persada Press Jakarta,2008), 4

pembelajaran IPA untuk memecakan masalah nantinya.⁹ Pembelajaran IPA harus menyentuh aspek proses dimana siswa harus terlibat dalam pembelajaran dimana siswa akan berpengalaman proses berpikir tentang suatu yang terjadi dalam pembelajaran.¹⁰

Menurut Hidayat dan muzammil pembelajaran IPA memiliki peranan penting dalam proses pendidikan dan pengembangan teknologi dikarenakan pembelajaran IPA merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan minat kemampuan seseorang dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi seseorang serta meningkatkan pemahaman tentang alam semesta dengan berbagai fakta yang belum terungkap sehingga menghasilkan temuan-temuan yang dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat di aplikasikan dalam kehidupan.¹¹ Pembelajaran IPA di SD /MI menitik beratkan pada memberikan pengalaman langsung, dunia nyata terhadap lingkungan melalui kegiatan investigasi untuk mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Supaya siswa lebih memahami hubungan antara struktur rangka manusia dan fungsinya, siswa hendaknya mengidentifikasi bagian-bagian rangka tubuh, bentuk rangka, fungsi rangka tubuh dan cara merawat rangka tubuh dengan benar. Berdasarkan kemampuan tersebut guru berperan penting dalam membantu pemahaman siswa mengenai kerangka tubuh manusia.

⁹ Gingga Prananda “ Meningkatkan Hasil belajar Menggunakan Media Lagu Anak dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar,” *Jurnal IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS* 8, No. 2 (2020),305 <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.830>

¹⁰ Moh.Imam Sufiyanto “ *Pembelajaran IPA SD/MI*” (Bandung:Mangung Makmur Tanjung Lestari,2020), 10.

¹¹Ni Wayan Sri Darmayanti, dkk, “*Strategi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD)*” (Jawa Tengah: PT. Pena Persada Kerta Utama 2022), 61.

Menurut hidayat dan rasmina, media merupakan sebagai alat agar terciptanya situasi belajar yang efektif agar menarik perhatian siswa sehingga siswa mudah untuk memahami.¹² Media dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan masih ada yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Media grafis sering juga disebut media dua dimensi yaitu media yang memiliki ukuran panjang dan lebar seperti gambar atau foto, sketsa, dan lain-lainnya.¹³ Media dua dimensi terlebih banyak digunakan oleh guru karena media dua dimensi dirasa lebih mudah didapat yang bisa dilalui melalui pemotretan benda atau peristiwa bahkan juga bisa mengambil melalui internet.

Media grafis adalah media dua dimensi (bukan foto grafik) yang sudah dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran. Media ini dapat digunakan untuk pengungkapan fakta atau gagasan melalui menggunakan kata-kata, angka serta bentuk simbol atau lambang.¹⁴ Media grafis digunakan untuk mengarahkan perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan, selain sederhana dan mudah digunakan, juga mudah dalam pembuatannya karena tidak memerlukan peralatan serta relatif murah.¹⁵

Media grafis, meliputi media visual, seperti halnya media grafis lainnya yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima pesan.

¹² Visual Kanza, dkk, "Pengaruh media gambar Dua Dimensi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas V SD Negeri 161 Pekan Baru," *Jurnal Pajar* 2, no. 6 (2018), 878.
<http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v2ji6.6513>

¹³ Nur Apriyanti P., "Perbedaan Penggunaan Media Dua Dimensi dengan Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Indahnnya Negeriku Kelas IV SDN KUTISARI III SURABAYA". *JPSGD* 03, no. 02 (2015). 225.

¹⁴ Hasnida, "Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini", (Jakarta timur :PT. Luxima Metro Media, 2015), 55.

¹⁵ Sadiman, "Media Pendidikan" (Depok :PT. Rajagrafindo Persada, 2012), 28.

Saluran yang digunakan terkait dengan media visual menyangkut indera penglihatan, pesan yang Meskipun, kadang guru menggunakan media dua dimensi. Kenyataannya guru lebih sering penggunaan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh pada pembelajaran IPA di SDN SUMEDANGAN III karna tidak ada yang menarik perhatian siswa sehingga siswa masih kurang memahami pembelajaran tersebut, dan penggunaan media pembelajaran digunakan hanya pada saat tertentu saja, sehingga siswa beranggapan pembelajaran IPA sangatlah sulit untuk memahami pembelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi dan informasi dari guru kelas V di SDN SUMEDANGAN III dapat diketahuin bahwasanya didalam proses belajar mengajar tidak semua siswa dapat menangkap pembelajaran dari guru dan masih ada siswa yang sering kali berbicara dengan teman sebangkunya atau malah main-main sendiri. keadaan inilah yang menunjukkan bahwasanya masih ada permasalahan yang dirasakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu yang dialami oleh siswa adalah kesulitan untuk megingat pembelajaran yang di terangkan oleh guru meskipun ada sebagian siswa paham akan penjelasan yang diterangkan pada saat pembelajaran karena setiap siswa itu berbeda-beda dan bukanlah hal yang tidak wajar. Pada dasarnya guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran guru harus kreatif dalam mengajar ¹⁶

Meskipun, kadang guru menggunakan media dua dimensi. Kenyataannya guru lebih sering penggunaan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh pada pembelajaran IPA di SDN SUMEDANGAN III karna tidak ada

¹⁶ Pra observasi yang dilakukan pada tanggal 11 maret 2022

yang menarik perhatian siswa sehingga siswa masih kurang memahami pembelajaran tersebut, dan penggunaan media pembelajaran digunakan hanya pada saat tertentu saja, sehingga siswa beranggapan pembelajaran IPA sangatlah sulit untuk memahami pembelajaran tersebut. Hal inilah yang membuat siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan benar yang menyebabkan siswa sering tidak mendengarkan penjelasan guru, dengan adanya berbagai macam model pembelajaran siswa bisa saja dengan mudah memahami pembelajaran tanpa adanya kesulitan bisa membuat siswa lebih nyaman dan lebih aktif didalam kelas.

Berdasarkan uraian diatas Penulis termotivasi melakukan penelitian serta membahas lebih jauh dalam mengenai penelitian yang bersifat kualitatif yaitu yang berjudul **“Penggunaan Media Dua Dimensi pada Pembelajaran IPA dengan Materi Rangka Manusia dan Fungsinya Kelas V di SDN Sumedangan III Kec Pademawu Kab. Pamekasan”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari konteks penelitian diatas, maka ada beberapa hal yang akan peneliti kaji yang akan dibahas dalam karya ilmiah yang berjudul tentang **“Penggunaan Media Dua Dimensi pada Pembelajaran IPA dengan Materi Rangka Manusia dan Fungsinya Kelas V di SDN Sumedangan III Kec Pademawu Kab. Pamekasan”**.

1. Bagaimana cara guru menerapkan media dua dimensi pada pembelajaran IPA di SDN Sumedangan III?
2. Bagaimana respon siswa dalam penggunaan media dua dimensi pada pembelajaran IPA di SDN Sumedangan III?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Fokus penelitian diatas tersebut maka, tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mendeskripsikan cara guru menerapkan media dua dimensi pada pembelajaran IPA di SDN Sumedangan III
- 2) Untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media dua dimensi pada pembelajaran IPA di SDN Sumedangan III

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemikiran serta informasi bagi semua pihak terkait dengan Penggunaan media dua dimensi bagi pembelajaran IPA.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru Ilmu Pengetahuan Alam

Menjadi tambahan informasi bagi guru terkait dengan Penggunaan media dan menjadi alternatif penyelesaian permasalahan dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran IPA.
 - b. Bagi Siswa

Dengan adanya media guru akan lebih mudah penyampaian materi sehingga siswa akan akan lebih memahami materi yang di sampaikan oleh guru.
 - c. Bagi Peneliti

Untuk menambahkan pengetahuan dalam penerapan media dua dimensi di SDN Sumedangan III.

E. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang dipandang bermakna untuk diterapkan dalam penelitian ini dan untuk menghindari kesalah pahaman pembaca adalah sebagai berikut.

1. Media Dua Dimensi

Media dua dimensi adalah alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang.

2. Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam ini termasuk organisme dan proses kehidupan yang terdiri dari interaksi antara manusia, hewan, tumbuhan, lingkungan dan kesehatan , cairan, padat, gas, energi dan perubahannya, sifat dan kegunaan benda yang terdiri dari bumi dan angkasa.

3. Rangka Manusia

Merupakan tulang yang menyusun rangka tubuh manusia baik tulang yang panjang maupun tulang yang pendek didalam tubuh dan terlindungi oleh otot dan kulit.

F. Kajian Terdahulu

Untuk menghindarkan persamaan terhadap peneliti-peneliti yang sudah ada maka peneliti melakukan proses pencarian terhadap penelitian-penelitian atau judul penelitian dengan peneliti yang diangkat diantaranya.

1. Skripsi yang ditulis oleh Intan Munasir Mutaropah dengan judul “Penggunaan Media Gambar Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Sidomulyo Sekampung Tahun Pelajaran2013/2014 “

kesimpulan dari penelitian tersebut mengatakan bahwa Penggunaan media gambar memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai presentase ketuntasan belajar siswa yang meningkat. Sebelum diterapkan media gambar hanya 4 siswa yang lulus KKM dari 24 siswa dan setelah diterapkan media gambar jumlah siswa yang lulus KKM meningkat menjadi 10 siswa. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama meneliti di sekolah dasar.

Perbedaan penelitan ini dengan penelitian penulis yaitu penelitian ini menggunakan kualitatif sedangkan penelitian penulis menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selain itu penelitian ini menggunakan metode dua dimensi sedangkan penelitian penulis menggunakan metode mentessori.

2. Jurnal yang ditulis oleh Nur Apriyati, dengan judul “Perbedaan Penggunaan Media Dua Dimensi Dengan Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Indahnya Negeriku Kelas IV SDN Kutisari III Surabaya” Kesimpulan dari penelitan tersebut menyatakan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media dua dimensi berupa gambar candi borobudur dan media tiga dimensi berupa miniatur candi borobudur setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media dua dimensi dan tiga dimensi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama melakukan penelitan di sekolah dasar.

Perbedaan penelitan ini dengan penelitian penulis yaitu penelitian ini menggunakan kualitatif sedangkan penelitian penulis menggunakan Randomized Pretest-Posttest Control Group Design selain itu penelitian ini

menggunakan metode dua dimensi sedangkan penelitian penulis mempergunakan metode dua dimensi dimensi dan tiga dimensi.