

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah pendidikan sesungguhnya telah banyak diperbincangkan oleh para ahli pendidikan. Mereka menyadari bahwa pendidikan adalah salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi yang tercantum dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1.

Untuk belajar dengan baik, maka diperlukan media yang baik pula. Siswa yang mengikuti pelajaran tanpa adanya media maka tidak akan mendapatkan hasil yang baik dari proses belajar mengajar tersebut. Media merupakan salah satu hal yang mutlak ada dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, sebisa mungkin guru harus bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar.

Menurut Sadiman, dkk (2010: 6) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dan menurut Hanafiah & Suhana (2010: 59), media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme.

Kartu kuartet merupakan permainan pada jaman dahulu yang sangat digemari oleh anak-anak, karena permainan ini menampilkan pendeskripsian kata serta gambar yang menarik. Kartu kuartet merupakan media visual gambar garis karena media yang dihasilkan berupa teks, grafik, maupun gambar yang ditampilkan di dalam kartu disertai ringkasan teks materi yang disampaikan (Setiyorini & Abdullah, 2013). Menurut Agus Haryanto (2009: 61), anak usia SD menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan dan sarat dengan nilai-nilai permainan.

Slameto (2003: 10) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan suatu perubahan yang dicapai seseorang setelah mengikuti proses belajar. Perubahan ini meliputi perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan dan pengetahuan. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (2007: 901), pengertian prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dicapai dan lain sebagainya).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Komariah selaku guru kelas IV SDN 1 Linggawangi, masalah yang mendasar yang dikeluhkan olehnya adalah siswa belum sepenuhnya memahami materi tentang macam-macam gaya. Karena kurang tersedianya media pembelajaran (alat peraga) yang ada di sekolah tersebut, sehingga rata-rata nilainya kurang dari KKM yang telah ditentukan. Rata-rata nilai mata pelajaran IPA adalah 70 sedangkan KKM nya adalah 71. Untuk mengurai problematika diatas, peneliti hendak mengujicobakan pelaksanaan media kartu kuartet dalam menyelesaikan masalah diatas.

Berdasarkan uraian diatas, penggunaan media kartu kuartet diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul “Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Tema 7 Subtema 2 Kelas 4 SDN I Linggawangi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya prestasi belajar siswa yang belum mencapai KKM.
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Sulitnya pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA materi macam-macam gaya.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian memperoleh kajian yang tepat, maka perlu dibatasi masalahnya. Masalah yang diteliti terbatas pada:

1. Media kartu kuartet bergambar adalah media yang digunakan oleh peneliti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Tema 7 Subtema 2 Kelas 4 SDN 1 Linggawangi?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media kartu kuartet terhadap prestasi belajar siswa dalam tema 7 subtema 2 kelas 4 SDN 1 Linggawangi.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Diharapkan dengan menggunakan media kartu kuartet dalam materi macam-macam gaya tersebut, siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat materi tersebut dengan lebih cepat dan menyenangkan.

2. Bagi guru

Menambah kreativitas guru dalam mengatasi masalah belajar siswa sehingga tidak timbul kejenuhan ketika tidak ada media pembelajaran.

3. Bagi mahasiswa

Menjadi tugas akhir serta mengembangkan keilmuan terkait bidang ilmu pengetahuan alam.

4. Bagi peneliti

Menambah ilmu dan mengetahui media pembelajaran yang produktif.

5. Bagi *stakeholder*

a. Sebagai bahan pertimbangan agar pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik.

b. Sebagai bahan inventarisir media pembelajaran yang bisa dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.