

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang selalu melibatkan aktivitas manusia, baik yang dilakukannya sendiri maupun terhadap orang lain. Pantas saja pendidikan merupakan kebutuhan utama manusia. Salah satu hal penting untuk meningkatkan SDM yang berkualitas adalah melalui pendidikan.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan tahap awal siswa mengetahui berbagai macam pelajaran. Pada pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar, perlu adanya suatu kurikulum yang dapat mendukung proses pendidikan yang baik. Kurikulum yang saat ini diterapkan di Indonesia yang merupakan penyempurnaan terhadap Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah Kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 muatan pelajaran di padukan dalam berbagai kompetensi dari berbagai muatan pelajaran ke dalam berbagai tema. Dengan begitu pengetahuan yang dimiliki siswa tidak terpisah-pisah melainkan terpadu secara keseluruhan.

Informasi yang diperoleh dari hasil observasi di SDN Gugus 1 Kuta Utara pada tanggal 26-2 November 2019, terdapat permasalahan-permasalahan yang muncul saat berlangsungnya proses pembelajaran seperti perhatian siswa masih belum sepenuhnya terfokus ke pembelajaran, siswa sulit termotivasi dan kurang aktif serta bersemangat pada proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa sehingga konsep yang diperoleh belum dapat diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari dengan tepat. Proses pembelajaran yang kurang

direncanakan dengan maksimal akan berpengaruh kepada siswa, terutama dari segi kompetensi pengetahuan siswa yang belum optimal.

Permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah dari segi kompetensi pengetahuan IPA siswa. Fokus permasalahan tersebut dapat dilihat dari tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan IPA siswa yang belum tuntas terlihat dari Penilaian Tengah Semester (PTS) yang masih jauh dari standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini terbukti dari hasil pencapaian kompetensi pengetahuan IPA diperoleh dari nilai PTS Semester I yaitu, dari 413 siswa kelas V SDN Gugus I Kuta Utara, 165 siswa atau 40% telah mencapai KKM, sedangkan 248 siswa atau 60% belum mencapai KKM. Apabila tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai dengan baik maka saat itu dikatakan sebuah pembelajaran dikatakan berhasil. Untuk mewujudkan tujuan tersebut maka diperlukan komponen serta perangkat pendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan ide yang kreatif dan pembelajaran yang inovatif dalam mengemas sebuah proses pembelajaran yang bermakna serta menarik untuk siswa. Seperti penggunaan pendekatan dan sumber pembelajaran yang inovatif.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pendekatan *contextual teaching and learning*. Pendekatan *contextual teaching and learning* adalah konsep pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara guru memberi kaitan antara materi yang akan dibelajarkan dengan kehidupan nyata peserta didik (Widiasworo, 2018). Adapun keunggulan pendekatan ini adalah

pembelajaran akan lebih bermakna karena pemikiran siswa dikembangkan secara sendiri atau siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan barunya melalui cara menemukan.

Selain penggunaan pendekatan pembelajaran, komponen pendukung lainnya juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Arsyad (2013) mengatakan terdapat dua komponen atau unsur yang penting dalam proses belajar mengajar yakni metode dan media pembelajaran. Kedua unsur ini saling berkaitan dan mempunyai arti yang cukup penting. Ketidakjelasan penyampaian materi pembelajaran dapat dibantu dengan cara menghadirkan media sebagai perantara dan sumber belajar. Alangkah baiknya pembelajaran ditunjang dengan pemanfaatan sumber-sumber belajar lain selain buku sehingga pengetahuan siswa tidak terbatas pada buku dan dapat memperluas pengetahuan yang diperoleh siswa.

Terdapat berbagai sumber belajar yang dapat digunakan seperti dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dimaksud seperti media audio visual. Media audio visual merupakan media yang memiliki unsur suara serta gambar (Djamarah dan Zain, 2013). Media ini memiliki keunggulan karena menggunakan dua unsur, yakni unsur gambar dan suara. Melalui keunggulan unsur suara dan gambar siswa terbantu dengan diilustrasikannya kaitan materi pembelajaran. Sehingga dengan pembelajaran seperti ini, siswa mampu mengaitkan antara materi yang dibelajarkan dengan penerapan pada kehidupan nyata.

Pernyataan tersebut juga didukung dengan hasil penelitian oleh Yuasa (2014) menyimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar IPA SD menggunakan pendekatan *contextual teaching and learning* berbantuan media animasi komputer.

Serta hasil penelitian Mahardita (2017) pendekatan kontekstual berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, secara teoritis pendekatan *contextual teaching and learning* berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA SD. Namun secara empirik perlu dibuktikan kebenarannya. Maka telah dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SDN Gugus I Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Kompetensi pengetahuan IPA siswa belum optimal.
- 1.2.2 Perlunya pengembangan kreativitas guru dalam memilih pendekatan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat menarik serta bermakna bagi siswa.
- 1.2.3 Proses pembelajaran kurang bermakna bagi siswa sehingga konsep yang diperoleh belum dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
- 1.2.4 Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang diteliti pada penelitian ini dibatasi pada penerapan pendekatan pembelajaran, media pembelajaran yang kurang bervariasi yang berorientasi pada siswa dan kompetensi pengetahuan IPA siswa masih belum optimal. Dengan demikian maka penelitian ini dibatasi pada pendekatan *contextual teaching and learning* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SDN Gugus I Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan pendekatan *contextual teaching and learning* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SDN Gugus I Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pendekatan *contextual teaching and learning* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SDN Gugus I Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan setelah diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini memberikan manfaat pada pengembangan teori pendidikan dan sebagai acuan dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan pendekatan *contextual teaching and learning* serta media audio visual.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berikut manfaat praktis yang ditujukan kepada berbagai pihak diantaranya sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu guru menciptakan suasana belajar yang bermakna sehingga mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa.

1.6.2.2 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam peningkatan mutu pendidikan melalui pemilihan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efisien di sekolah. selain itu juga dapat menjadi masukan dalam upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran di SD.

1.6.2.3 Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan rujukan yang relevan dalam melakukan penelitian yang lebih luas serta menambah wawasan bagi peneliti dalam melakukan penelitian yang memiliki kesamaan dalam teori ataupun pelaksanaannya.

