

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan berkembang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003,

Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting demi terwujudnya tujuan pendidikan dalam membangun sumber daya manusia yaitu ilmu pengetahuan sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran atau bidang studi yang merupakan fusi (paduan) dan integrasi ilmu-ilmu sosial yang dikemas dengan materi yang sederhana, menarik, mudah dimengerti dan dipelajari untuk tujuan instruksional di sekolah. Ilmu pengetahuan sosial juga diartikan sebagai upaya pembinaan baik dari segi pengetahuan maupun kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yang diharapkan pada akhirnya memiliki kesadaran dan tanggung jawab yang tinggi terhadap diri sendiri dan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan dan pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang materinya kenampakan alam. Pembelajaran ini juga

menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung tentunya seorang guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, menyenangkan, dan juga berpusat pada siswa agar mereka mampu memahami materi ajar.

Pembelajaran yang efektif dan menarik yaitu pembelajaran yang menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam proses pembelajarannya. Dengan perkembangan zaman dan teknologi yang terjadi pada saat ini sangatlah pesat dan sebagaimana dengan tugas sebagai seorang pendidik, guru harus dituntut kreatif untuk memotivasi siswa dalam belajar dengan menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Salah satu pembelajaran yang efektif yaitu penggunaan metode pembelajaran yang menarik contohnya metode *Field Trip* atau disebut karyawisata.

Menurut Sanita, Marta, & Nurhaswinda, (2020: 241) Metode *Field Trip* ini adalah metode dengan cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau obyek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu seperti meninjau lingkungan sekitar, taman, peternakan, perkebunan, lapangan bermain dan sebagainya. Penyampaian materi pelajaran dengan cara membawa langsung siswa ke obyek di luar kelas atau di lingkungan yang berdekatan dengan sekolah agar siswa dapat mengamati atau mengalaminya. Menariknya pembelajaran dengan metode ini, dalam proses pembelajarannya selain mengajak siswa untuk menjelajahi dunia di luar kelas, sambil tetap belajar

dengan gembira sehingga selama proses pembelajaran berlangsung partisipasi dan kreativitas siswa sangat berpengaruh selama pembelajaran. Oleh karena itu untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode *Field Trip* perlu adanya alat bantu penyampaian materi. Salah satunya yaitu dengan menggunakan dan memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu media pembelajaran berupa gambar alam sekitar yang akan membantu guru dalam menjelaskan secara optimal dan mempermudah siswa dalam memahami materi.

Menurut Sadiman, (dalam Hasan, et al., 2021: 133) Media gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Media gambar adalah “suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa” media gambar ini bentuknya sederhana dua dimensi yang dimodifikasi peneliti dengan menggunakan kalender duduk pada bidang yang tidak transparan, penampilan media gambar ini tanpa menggunakan media proyeksi, berukuran A5 dan dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar, selain itu dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah dapat dilihat dengan lebih jelas.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media gambar alam sekitar yang merujuk pada peningkatan hasil belajar siswa. Artinya media gambar yang digunakan dipadukan dengan alam sekitar yang ada di lingkungan

tempat tinggal siswa diharapkan dapat menjadi perpaduan media pembelajaran yang menarik sehingga nantinya berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Media gambar alam sekitar dalam pembelajaran, seperti yang diketahui pada buku pembelajaran terdapat beberapa materi yang sangat tidak memungkinkan untuk guru membawa siswa pada situasi atau kondisi yang nyata karena mungkin terkendala beberapa faktor, sehingga untuk meminimalisir kendala-kendala tersebut dibutuhkan sesuatu atau produk yang mampu menggambarkan situasi yang nyata. Contohnya pada materi kenampakan alam. Untuk memberikan pemahaman dan pengalaman yang nyata tidak mungkin seorang guru dan siswa pergi ke Singkawang atau Bali hanya untuk melihat pantai. Untuk memberikan pemahaman yang mudah guru bisa menggunakan media gambar pada pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan untuk memberikan pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan guru harus bisa memilih dan menggunakan, metode dan media yang baik dan sesuai dengan materi ajar untuk mempermudah dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan, agar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat tercapai secara maksimal seperti yang diketahui bahwa metode *Field Trip* ini tidak semua materi bisa diterapkan dengan menggunakan metode tersebut oleh karena itu diperlukan bantuan dari media yaitu media gambar alam sekitar yang dapat memudahkan dalam proses pembelajaran. Sehingga media gambar alam sekitar ini sangat berpengaruh terhadap metode

Field Trip untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 29 Nenak Tembulan.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan peneliti di Kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan ditemukan kurangnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran siswa di kelas dipengaruhi karena metode dan media yang digunakan oleh guru kurang menarik dan cara guru mengajar kurang bervariasi yaitu guru mengajar masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Pada proses pembelajaran guru juga sering bersifat monoton, yang mana pembelajaran atau materi ajar hanya mengandalkan sumber dari buku paket saja yang disebabkan kurangnya ketersediaan media pembelajaran. Kurangnya variasi pembelajaran berpengaruh pada siswa. Hal tersebut dapat dilihat ketika mengikuti beberapa pembelajaran siswa kurang serius dalam belajar, tidak memperhatikan guru, ribut sendiri, cenderung main-main di kelas bersama temannya, dan juga tidak ingin bertanya terkait materi yang diajar. Dapat disimpulkan bahwa di dalam pembelajaran hanya guru yang berperan aktif, sedangkan siswa hanya mendengar, menulis, dan melakukan aktivitas lainnya.

Berdasarkan pemaparan kondisi diatas maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dimana dapat dilihat dari banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga ketika ditanya atau diberi soal mengenai suatu materi ajar siswa kesulitan menyampaikan pendapatnya atau cenderung diam saja ketika ditanya, sehingga nilai akhir yang diperoleh siswa

pada suatu proses pembelajaran kurang atau dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan kondisi dan masalah yang telah dijabarkan diatas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dan mengangkat judul skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Field Trip* Berbantuan Media Gambar Alam Sekitar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam Kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan bagian yang dijelaskan permasalahan yang dikaji atau diteliti. Masalah umum dalam penulisan ini adalah Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024?. Adapun rumusan masalah umum ditemukan menjadi masalah-masalah khusus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses observasi siswa dan guru pada metode pembelajaran *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar siswa pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol di kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024?

3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar siswa pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024?
4. Bagaimanakah respon siswa kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan terhadap penggunaan metode pembelajaran *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar di kelas eksperimen Tahun Pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dengan jelas Pengaruh Metode *Field Trip* Berbantuan Media Gambar Alam Sekitar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024. Adapun tujuan khusus yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses observasi yang dilakukan pada metode pembelajaran *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Mengetahui hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar siswa pada pengukuran awal

(*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024.

3. Mengetahui perbedaan yang signifikan dari hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar siswa pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024.
4. Mengetahui respon siswa kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan terhadap penggunaan metode pembelajaran *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar di kelas eksperimen Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, dari kedua manfaat berikut diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan suatu solusi terhadap perkembangan metode pembelajaran melalui media yang diterapkan oleh pendidik sebagai acuan dalam upaya meningkatkan hasil belajar para peserta didik sehingga peserta didik bisa memahami materi pelajaran dengan baik dan diharapkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran terutama pada materi kenampakan alam melalui metode *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar yang menarik diharapkan dapat membuat siswa agar lebih kreatif, semakin giat belajar dan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta meningkatkan perasaan ingin tahu terhadap masalah yang sedang dibahas.

b. Bagi Guru

Diharapkan penggunaan metode *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar dapat menjadi bahan referensi dan rujukan dalam upaya mengatasi kesulitan belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong kinerja dalam pengelolaan pembelajaran di sekolah terutama dalam menemukan solusi permasalahan serta kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui faktor yang paling mempengaruhi prestasi belajar siswa, serta memenuhi persyaratan kuliah dan mengerjakan tugas-tugas yang sudah menjadi tanggung jawab sebagai mahasiswa.

Peneliti mengharapkan penelitian ini menjadi sebuah dasar untuk pengembangan pendidikan.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kualitas perkuliahan untuk disampaikan kepada mahasiswa guna peningkatan profesionalisme guru, khususnya mahasiswa-mahasiswi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, (2021: 74) mengatakan bahwa “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel Independen

Dalam bahasa Indonesia variabel independen ini sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau disebut variabel terikat (Sugiyono, 2021: 75), dan yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar.

2. Variabel Dependen

Dalam bahasa Indonesia variabel dependen ini sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2021: 75), dan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam kelas IV.

F. Definisi Operasional

Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh metode *Field Trip* berbantuan media gambar alam sekitar terhadap hasil belajar siswa. Untuk menjelaskan variabel yang akan diteliti atau yang akan menjadi fokus penelitian, diuraikan definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. Metode *Field Trip*

Field Trip merupakan suatu cara mengajar dengan cara membawa siswa ke suatu tempat atau objek tertentu yang ada hubungannya dengan pendidikan atau memiliki nilai sejarah dan sebagainya. Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode *Field Trip* menurut Abimanyu, (dalam Simamora 2021: 111), yakni (a) Kegiatan Persiapan meliputi: (1) Merumuskan tujuan pembelajaran, (2) Menyiapkan materi pelajaran, (3) Melakukan studi awal ke lokasi sasaran karyawisata dan (4) Menyiapkan skenario dan tata tertib pelaksanaan karyawisata; (b) Kegiatan pelaksanaan meliputi: (1) Kegiatan pembukaan dilakukan di sekolah sebelum berangkat ke lokasi karyawisata atau dapat

dilakukan di lokasi karyawisata sebelum turun ke lapangan. Kegiatan ini meliputi: mengingatkan kembali pelajaran yang pernah diberikan melalui pertanyaan apersepsi; memotivasi siswa dengan membuat kaitan materi pelajaran yang akan dipelajari dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masyarakat; mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dan kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai pelajaran tersebut selama karyawisata dan mengemukakan tata tertib selama karyawisata, (2) Kegiatan inti yang dilakukan oleh siswa saat berada di tempat yang dikunjungi. Kegiatan ini meliputi: melakukan observasi terhadap objek sasaran belajar, mendeskripsikan, menjelaskan penjelasan guru, serta melihat secara langsung segala sesuatu yang ada di objek karyawisata dan mencatat informasi hasil kegiatan, (3) Kegiatan penutup mengakhiri karyawisata ini dapat dilakukan ketika masih berada di lokasi karyawisata atau setelah kembali ke sekolah, kegiatannya meliputi: menyuruh siswa melaporkan hasil karyawisata dan membuat rangkuman, melakukan evaluasi proses dan hasil karyawisata, merupakan tindak lanjut berupa tugas yang sifatnya memperkaya hasil karyawisata.

2. Hasil belajar

Menurut Ulfah & Arifudin, (2021: 3) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dari kegiatan belajar dan dapat dijadikan tolak ukur ketercapaian dalam tujuan belajar. Hasil belajar

merupakan indikator yang diukur dalam proses pembelajaran dengan ranah kognitif. Adapun indikator dari aspek kognitif yang mencakup dari C1 - C4 yang terdiri atas aspek yakni (C1) Pengetahuan meliputi: menyebutkan, menuliskan, menggambarkan, mengidentifikasi, menjelaskan, mencatat, memilih dan menghafal; C2 (pemahaman) meliputi: menjelaskan, membandingkan, mendiskusikan, menceritakan dan menyimpulkan; C3 (penerapan) meliputi: menugaskan, mengurutkan, menilai, melatih, menggali, mencegah, mengaitkan, menentukan dan mengemukakan; C4 (analisis) meliputi: mengumpulkan, mengatur, memecahkan, menganalisis, menyimpulkan dan mentransfer. yang diterapkan pada materi kenampakan alam di kelas IV. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

3. Media Gambar Alam Sekitar

Menurut Sadiman, (dalam Hasan, et al., 2021: 133) Media gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Media gambar adalah “suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa” media gambar ini bentuknya sederhana dua dimensi yang dimodifikasi peneliti dengan menggunakan kalender duduk pada bidang yang tidak transparan, penampilan media gambar ini tanpa menggunakan media proyeksi, berukuran A5 dan dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk melalui kombinasi pengungkapan kata-kata

dengan gambar-gambar, selain itu dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah dapat dilihat dengan lebih jelas.