

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap orang memiliki hak untuk memperoleh pendidikan, tidak ada diskriminasi baik dari jenis kelamin, ras maupun latar belakang. Seperti yang tercantum dalam UU 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi: Setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan' dilanjutkan pada ayat 2 yang menyatakan bahwa warga Negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Oleh karena itu, pendidikan adalah hal yang wajib agar mampu menciptakan kader-kader bangsa sebagai generasi yang berkualitas.

Pendidikan salah satu sarana yang berpengaruh besar dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas. Melalui pendidikan, dapat tercipta generasi berkarakter dan berkualitas. Pendidikan adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spritual keagamaan.

Peserta didik dituntut untuk dapat menguasai berbagai ilmu pengetahuan yang sudah di bagi dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial, atau yang sering disingkat dengan IPS. IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Hakikat IPS untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian siswa, sekolah dasar. Anggapan sebagian besar siswa yang menyatakan bahwa pelajaran IPS ini sulit adalah benar terbukti dari hasil perolehan ulangan harian siswa.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPS adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan guru di sekolah. Proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran IPS guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. Hal ini yang menjadikan hasil belajar siswa rendah, karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada saat proses belajar mengajar motivasi belajar siswa pada saat proses belajar mengajar sangat kurang. Proses pembelajaran yang efektif sangat diperlukan dalam suatu pembelajaran.

Untuk mengelola aktivitas pembelajaran, digunakan materi dan berbagai media dan metode, sumber, dan berbagai faktor pendukung. Proses belajar mengajar kebanyakan guru hanya terpaku kepada buku teks sebagai satu-satunya sumber mengajar. Guru dituntut untuk dapat mencitakan suatu model dan metode pembelajaran sesuai dengan materi pelajarannya dengan baik agar dapat menanamkan rasa percaya diri pada siswa, merangsang siswa untuk semangat belajar, motivasi siswa, mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan meningkatkan pemahaman konsep.

Terkait mengenai hasil belajar peserta didik, berhasil atau tidaknya hal ini tentunya tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar yang merupakan proses transfer ilmu yang dilakukan guru kepada peserta didik. Berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui observasi awal di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, jelas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik masih jauh yang diharapkan, khususnya pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya .

Hal ini diperkuat oleh daftar nilai siswa yang terdapat dikelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani saat observasi awal, untuk mata pelajaran IPS kelas IV A di temukan masih 8 orang siswa yang memperoleh nilai tuntas dengan nilai di atas KKM, sedangkan 21 orang siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM dengan nilai di bawah 70, sedangkan nilai KKM di SDN 064023 Kemenangan Tani adalah 70, sedangkan kelas IV B ditemukan masih 17 orang siswa yang memperoleh nilai tuntas dengan nilai di atas KKM, sedangkan 12 orang siswa yang masih

memperoleh nilai di bawah KKM dengan nilai di bawah 70. Ini berarti bahwa lebih dari setengah jumlah siswa yang ada dikelas IV A SDN 064023 Kemenangan Tani dinyatakan belum memenuhi standar KKM untuk mata pelajaran IPS yang ditetapkan.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari pengaruh masih rendahnya kreativitas guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Padahal media merupakan substansi yang sangat penting sebagai alat komunikasi antara pendidik dengan peserta didik.

Salah satu mata pelajaran di ssekolah dasar yang memerlukan media dalam menyampaikan materi yaitu mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Penggunaan media dalam pembelajaran harus memperhatikan kondisi dan minat siswa serta mampu memberikan perasaan santai dan menyenangkan. Hal ini karena pada dasarnya usia siswa sekolah dasar masih merupakan tingkat usia yang berada pada tahap bermain.

Namun, permasalahan yang kemudian muncul adalah kebanyakan siswa meminkan *game* yang hanya bersifat hiburan semata tanpa adanya unsur-unsur pendidikan didalamnya yang akhirnya berdampak negatif dalam kehidupan. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting.

Berhubungan dengan ilustrasi di atas, penulis berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian mengenai media pembelajaran yang akan digunakan saat kegiatan proses pembelajaran pada mata pembelajaran IPS dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya. Media yang akan di teliti yaitu media *puzzle*. Permainan *puzzle* pada umumnya merupakan potongan-potongan yang berisi gambar dan jika digabungkan akan membentuk sebuah gambar lengkap. Hal ini sangat sinkron dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya sehingga permainan *puzzle* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Solusi yang dapat mengatasi permasalahan proses pembelajaran IPS adalah guru perlu menggunakan media yang inovatif, salah satu media yang cocok untuk digunakan yaitu media *puzzle*. Karena media *puzzle* memiliki makna yaitu, Meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan konsentrasi. Dalam bermain *puzzle* anak dapat melatih kemampuan sel otaknya dengan menyelesaikan

potongan-potongan *puzzle* menjadi utuh, dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan belajar memecahkan masalah.

Media *puzzle* dirancang sedemikian menarik dan membuat potongan-potongan gambar yang menarik, media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Dengan diterapkan media ini diharapkan dapat meningkatkan antusias dan rasa ingin tahu siswa karena gambar-gambar dalam media ini sesuai dengan perkembangan anak sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bersama dengan wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran. Penggunaan metode ceramah yang lebih dominan dilakukan oleh guru yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam belajar. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang berkonsentrasi dengan baik karena merasa bosan dalam penjasan yang diberikan oleh guru. Dalam metode ceramah ini mengakibatkan penyampaian informasi lebih didominasi oleh guru, sehingga siswa hanya menerima informasi pengetahuan. Berdasarkan uraian tersebut menjadikan siswa akan pasif, tidak semangat mengikuti pembelajaran, serta kurang adanya interaksi antara guru dan siswa.

Tabel 1.1 Hasil Belajar IPS kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan

KKM	Nilai	Jumlah siswa		Presentase	
		IV A	IV B	IV A	IV B
70	< 70	21	12	74,1%	42,0%
	≥ 70	8	17	25,9%	58,0%
Jumlah		29	29	100%	100%

Dalam Tabel 1.1 di atas terdapat dibawah KKM kelas IV A sebanyak 74,1% dari 29 siswa, yang lulus KKM sebanyak 8 siswa. Dan kelas IV B yang dibawah KKM sebanyak 42,0% dari 29 siswa yang lulus KKM sebanyak 17 siswa. Dari data tersebut maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran IPS.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik IPS. Seperti yang diketahui bahwa siswa sekolah dasar kelas IV masih dalam tahap operasional konkret. Dalam tahap ini pembelajaran akan lebih baik dengan menyertakan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar siswa. Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Adanya media dirasakan memang sangat membantu proses belajar mengajar, hal tersebut dikarenakan guru akan mudah dalam kegiatan mengajarnya serta dapat meningkatkan perhatian siswa pada kegiatan belajarnya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa yang melatarbelakangi penulis mengajukan proposal skripsi dengan judul Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Di Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

1.2 Identifikasi Masalah.

Sebagaimana yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah di atas rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor dari berbagai faktor tersebut dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi belajar siswa pada saat proses belajar mengajar
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada saat proses belajar mengajar
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan atas masalah pokok dibatasi pada pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, indentifikasi, dan pembatasan masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media *puzzle* Pada materi Indonesiaku kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024?
2. Bagaimana hasil belajar IPS siswa tanpa menggunakan media *puzzle* pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media *Puzzle* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa yang tanpa menggunakan media *Puzzle* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPS dengan media *Puzzle* sehingga hasil belajar IPS meningkat.
2. Bagi guru, mempermudah guru dalam penyampain materi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan masukan untuk sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui penggunaan media *Puzzle* dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam mengajar khususnya dalam menggunakan media *Puzzle* dalam pembelajaran IPS.

