

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan ilmu pengetahuan tidak dapat dipisahkan karena dalam proses pendidikan didalamnya terdapat ilmu pengetahuan, dan juga sebaliknya dalam proses ilmu pengetahuan terdapat kegiatan pendidikan. Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan sesuai prosedur pendidikan. Pendidikan sangat berguna dalam kehidupan manusia karena jika kualitas pendidikannya baik maka akan menghasilkan individu yang mempunyai wawasan luas, tangguh, dan bermoral. Untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas baik dibutuhkan proses pembelajaran yang baik pula. Matematika sebagai salah satu ilmu yang sangat berperan penting dalam keberlangsungan hidup manusia. Keberhasilan sebuah bangsa ditunjang oleh pendidikan matematika karena dalam kehidupan sehari-hari matematika sangat dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang pasti akan ditemui oleh semua orang.

Pendidikan sangat penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, kehidupan bangsa dapat ditingkatkan dari segi pemikiran sosial, spiritual, keagamaan, dan pemikiran fungsional. Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan sebagai pendidikan demokrasi multidimensi. Pendidikan Pancasila meliputi pendidikan moral, pendidikan nilai demokrasi, pendidikan politik, serta pendidikan sosial, namun yang terpenting yaitu pendidikan nilai dan pendidikan moral.

Dalam suatu kehidupan bangsa, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan output yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat menciptakan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai

warga negara masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi multiple kompetensi harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil *survei United Nations Educational, Scientific And Cultural Organization* (UNESCO) bahwa kualitas pendidikan PKn di Indonesia menempati peringkat 10 dari 14 negara-negara berkembang di Asia Pasifik, sedangkan kualitas para guru berada pada level 14 dari 14 negara berkembang salah satu factor rendahnya pendidikan di Indonesia adalah lemahnya para guru dalam menggali potensi anak. Guru masih memaksakan pembelajaran tanpa memperhatikan kebutuhan minat dan bakat anak yang sesuai dengan kebutuhan. Masih ditemui guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional, Karena penggunaan model ini dinilai lebih praktis dari pada model pembelajaran lainnya dan masih adanya guru yang menyampaikan informasi melalui metode ceramah, sedangkan siswa hanya mencatat penjelasan guru, kemudian siswa mengerjakan tugas dan latihan.

Peran pendidikan ini sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, perbaikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Berbagai upaya telah ditempuh untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, seperti: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, perubahan sistem penilaian, dan sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah. Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat pada guru dan cenderung siswa kurang aktif serta menggunakan media pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru dalam menunjang pemahaman konsep tentang materi pelajaran yang akan diajarkan.

Mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang menciptakan kesadaran serta pemahaman peserta didik tentang hak dan kewajiban dalam kehidupan berbangsa, bernegara, bermasyarakat, serta meningkatkan kualitas dirinya sebagai manusia. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dapat memberikan

informasi kepada peserta didik tentang nilai-nilai kehidupan, sehingga peserta didik dapat memahami pendidikan nilai dan moral.

PKn pada prinsipnya mempunyai tujuan untuk mengembangkan sikap dan nilai moral siswa untuk mempersiapkan warga negara Indonesia yang lebih baik dan mampu mengenal bangsa sendiri, yang mampu berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat. Karakteristik PKn pada kelas rendah umumnya sangat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Sesuai dengan isi Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan No.21 tahun 2016 tentang standar isi. Pendidikan dasar dan menengah ruang lingkup materi PKn untuk pendidikan dasar kelas rendah yaitu makna simbol Pancasila dan lambang negara Indonesia, memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab warga Negara yang adil. Sesuai dengan standar isi dari peraturan menteri jika kelas rendah bila tidak diajarkan dengan tidak menggunakan model atau media yang mendukung dan menarik maka siswa akan menilai jika pelajarannya akan sangat membosankan, sehingga siswa akan kurang terlibat dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap akibat pengalaman dan latihan. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi dalam pendidikan, berbagai media pembelajaran baru telah ditingkatkan, untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Salah satu media yang menarik untuk digunakan adalah *puzzle*. Media *puzzle* memiliki potensi untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menyusun potongan-potongan *puzzle*,

siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami dan mengingat, melakukan informasi mengenai hak dan kewajiban. *Puzzle* juga dapat merangsang keterlibatan aktif siswa dan memperkuat pemahaman melalui permainan yang melibatkan aspek visual dan kinestetik

Media *Puzzle* dalam bahasa Prancis kuno *Apose*, yang berarti “membingungkan”. Sedangkan dalam Kamus Lengkap Inggris-Indonesia, *puzzle* berarti teka-teki. Dilihat dari asal usul kata, teka-teki yang dimaksud dalam permainan menyusun keping-keping potongan bentuk atau gambar yang tidak utuh menjadi bentuk atau gambar yang utuh.

Namun, permasalahan yang kemudian muncul adalah kebanyakan dari mereka bermain game yang hanya bersifat hiburan semata tanpa adanya unsur-unsur pendidikan di dalamnya yang akhirnya berdampak negatif dalam kehidupan. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Pada keadaan seperti itulah, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga menghasilkan respon yang baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada wali kelas III di SD Negeri 067243 Medan Selayang pada tanggal 19 Agustus 2024 terdapat beberapa permasalahan pada pembelajaran PKn yang dimana lemahnya proses pelaksanaan pembelajaran hal tersebut terjadi kurangnya variasi dalam penerapan media pembelajaran media, metode yang sering digunakan adalah penggunaan metode ceramah yang dimana guru yang berperan aktif tanpa melibatkan siswa sehingga mengakibatkan siswa tidak berkonsentrasi dan merasa bosan tanpa ada interaksi siswa dengan guru.

Tabel 1.1 Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) PKn siswa kelas III

KKTP	Nilai	Banyak Siswa	Persentase
	≤ 70	11	61%
70	≥ 70	9	39%
Jumlah siswa kelas III		20	100%

Sumber : wali kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada mata pelajaran PKn masih rendah. Maka untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa tersebut , maka peneliti mencoba memberikan suat alternatif media pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan membina deluruh potensi siswa .dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk mencoba menerapkan media pemebelajaran *puzzle*

Materi PKn kelas rendah pada umumnya sangat teoritis, abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, kurangnya keterampilan guru mengembangkan model dan media pembelajaran PKn menyebabkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar yang cukup rendah. Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada muatan PKn kelas rendah adalah media *puzzle* dengan Materi hak dan Kewajiban , dimana siswa dapat menyusun potongan pola menjadi gambar yang bermakna secara individu maupun kelompok. Tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar PKn melalui media *puzzle* pada siswa kelas III di SDN 067243 Medan Selayang.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik penelitian untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Hak dan Kewajiban Kelas III SDN 067243 Medan Selayang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa yang dapat di identifikasi ,yaitu ;

1. Pemahaman siswa terhadap mata pelajaran pkn masih rendah.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada saat proses belajar mengajar..
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.
4. Siswa belum mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai harapan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah untuk membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas peneliti lebih focus dalam penulisan ini,maka perlu adanya

batasan masalah agar penelitian ini terarah dan jelas demi tercapainya tujuan yang di inginkan dan tidak terlepas juga dari batasan masalah. penggunaan Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn hak dan kewajiban Kelas III SDN 067243 Medan Selayang.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran PKn di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang TP 2024/2025
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan sesudah menggunakan media *puzzle* di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang TP 2024/2025?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang TP 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

1. untuk mengetahui hasil nilai belajar siswa sebelum menggunakan media *puzzle* di SD Negeri 067243 Medan Selayang .
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sesudah penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran PKn Kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan Penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang .

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan sangat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan media *puzzle* dalam merespon materi pembelajaran dari guru terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca atau pihak-pihak yang berkepentingan. Sedangkan manfaat secara praktisnya yaitu :

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya sehingga terpacu untuk terus berlomba-lomba menjadi yang terdepan dalam prestasi .

2. Bagi Guru atau Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penelitian ini erat kaitannya dengan prospek penilaian guru terhadap siswa serta penelitian ini berkaitan dengan mata kuliah, strategi pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, telaah kurikulum, metodologi penelitian dan lain sebagainya. Sehingga dengan adanya penelitian ini, diharapkan penulis dan semua pihak yang berkepentingan dapat lebih memahaminya.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini difokuskan kepada siswa kelas III SD dengan mata pelajaran yang telah diamati adalah mata pelajaran PKn sebagai objek dan materinya. Sehingga para pembaca, guru, atau pihak-pihak lain yang berkepentingan diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan dalam aplikasi proses pembelajarannya. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan komitmen sekolah dalam meningkatkan kualitas peserta didik menjadi semakin baik lagi.