

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### A. Latar Belakang Masalah

Manusia memiliki keterlibatan dalam pendidikan dan pembelajaran sejak lahir. Manusia ketika kecil dirawat, dijaga, diberi didikan oleh kedua orang tua, keluarga, dan masyarakat hingga mereka tumbuh dewasa yang memiliki kemandirian dalam mengelola kelangsungan hidupnya. Suardi (2016, hlm. 12) mengemukakan bahwa kegiatan pendidikan dilakukan dengan cara-cara konvensional (alami) menurut pengalaman hidup dan cara-cara formal yang metodik dan sistematis institusional (pendidikan sekolah).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2001 tentang dasar, fungsi, dan tujuan sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terstruktur untuk menciptakan proses siswa dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, keagamaan, spiritual, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Rulam, 2014, hlm. 38). Berdasarkan definisi tersebut pendidikan merupakan proses interaksi manusia secara sadar dan terencana dalam lingkungannya untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki sehingga mengalami perubahan kearah positif dan maju baik dari ranah kognitif, afektif maupun psikomotor yang berlangsung secara terus menerus.

Ilmu Pengetahuan Sosial suatu mata pelajaran mempelajari berbagai disiplin ilmu sosial dan mempelajari perilaku manusia terhadap sesama serta kegiatan dasar manusia yang dibawakan secara ilmiah dalam rangka memberi pengetahuan dan wawasan yang mendalam kepada siswa khususnya di tingkat dasar. Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan masyarakat yang dilakukan secara sistematis. Luasnya pembahasan IPS mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, psikologi, ekonomi, budaya, sejarah, maupun politik. Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar sangat penting untuk mengembangkan

Emilia Kartika, 2024

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VI SDN PURWAKARTA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengetahuan dan sikap, keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupan kelak sebagai anggota masyarakat yang peka terhadap masalah sosial, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Guru sebagai salah satu bagian penting yang menjadi tumpuan siswa dalam menentukan arah pada proses pembelajaran. Dengan itu, perlu menguasai strategi pembelajaran dan kemampuan yang harus dimiliki oleh guru. Terdapat lima kemampuan yang harus dimiliki guru supaya proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan penuh kebermaknaan yaitu pertama, guru memiliki komitmen tinggi terhadap kepentingan siswa dalam proses belajar. Kedua guru harus menguasai materi dan menyiapkan hal-hal penunjang pembelajaran sebelum tampil menyajikan pembelajaran kepada siswa. Ketiga guru memiliki tanggungjawab terhadap hasil belajar yang didapatkan siswa melalui berbagai jenis evaluasi. Keempat guru harus berpikir secara sistematis agar dapat belajar dari pengalaman. Kelima guru semestinya menyadari bahwa bagian dari Masyarakat yang belajar dalam lingkungannya harus menguasai ilmu dalam mendidik meliputi perencanaan pembelajaran, kemampuan mengelola kelas, pedagogik siswa, media pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Sobry, 2021, hlm. 7). Jika guru terampil dalam kegiatan belajar mengajar maka siswa pun dapat menghasilkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar memiliki skala standar yaitu ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar adalah asumsi yang menyatakan bahwa siswa sudah memahami materi yang telah diajarkan oleh guru. Ketuntasan belajar siswa secara individual dicapai ketika siswa dapat menyerap 75% materi pembahasan yang disampaikan oleh guru melalui penilaian formatif. Sementara itu, ketuntasan belajar siswa secara kelompok dicapai ketika

85% dari siswa yang terdapat pada kelompok tersebut memenuhi kriteria ketuntasan (Suryosubroto, 2009, hlm. 56).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari selasa, 26 september 2023 dengan ibu Anna Agustina Medarika, S.Pd. Beliau mengatakan bahwasanya bahan ajar dan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Beliau juga menjelaskan bahwa dengan media pembelajaran menjadikan stimulasi bagi siswa supaya lebih antusias dan menyenangkan ketika belajar. Kemudian beliau mengatakan bahwa dalam pembelajaran pernah menggunakan media pembelajaran seperti gambar dan video yang seadanya. Keterbatasan waktu guru menjadi salah satu kendala dalam menyiapkan media pembelajaran sehingga mengandalkan buku paket dan lembar kerja siswa sebagai pegangan dalam memberikan materi kepada siswa. Metode yang dipakai dalam proses mengajar masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga tidak menciptakan suasana kelas yang interaktif. Penggunaan media oleh guru dengan media seadanya menjadikan siswa jenuh dan rata-rata hasil belajar kognitif siswa terutama pada mata pelajaran IPS kelas VI masih rendah.

Permasalahan yang sering terjadi pada pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu siswa yang malas membaca. Ketika siswa diminta untuk memahami materi, siswa justru menghafal. Ahmad Susanto (2016, hlm.13) mengatakan bahwa belajar menggunakan metode menghafal menjadikan siswa akan bertumpu kepada guru sebagai sumber informasi karena siswa kurang memperhatikan dengan kekurangan yang ada pada dirinya. Dengan itu, siswa terbentuk karakter yang malas bertanya sehingga menjadikan siswa kurang kritis dalam mempelajari suatu hal.

Dengan pernyataan yang telah dipaparkan, fakta menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan diantaranya: 1) guru kurang bervariasi dalam mengajar, 2) siswa malas membaca, 3) hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah.

Emilia Kartika, 2024

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VI SDN PURWAKARTA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah-masalah tersebut yaitu dengan memberikan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Buku yang menjadi sumber utama pembelajaran masih kurang dalam penyampaian materi kepada siswa. Dari hasil wawancara ditemukan bahwasanya guru pernah menggunakan kartu gambar sebagai media pembelajaran namun media tersebut masih kurang efektif. Oleh karena itu, peneliti memodifikasi media kartu gambar tersebut menjadi kartu domino. Kartu domino merupakan media pembelajaran yang interaktif yang mana siswa dilibatkan dalam penggunaannya sehingga menjadi semangat belajar pada siswa. Kartu domino yang digunakan disini bukan kartu domino yang biasa dipergunakan untuk berjudi, namun kartu domino yang dibuat berisi beberapa pertanyaan dan jawaban, bagian pertanyaan terdapat di ruas bawah dan jawaban terdapat di ruas atas. Siswa mulai dari *start* lalu mencari jawaban dari pertanyaan yang ada, kemudian mengurutkan jawaban dengan tepat sampai kartu *finish*. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ramlah (2022) menunjukkan bahwa penerapan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang peneliti gunakan pada penelitian ini hanya menggunakan aspek kognitif saja yang diukur menggunakan tes. Untuk menentukan keberhasilan dalam memperbaiki proses pembelajaran, peneliti menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran IPS yang sudah ditetapkan oleh SDN Purwakarta yaitu 70.

Peneliti memiliki tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SDN Purwakarta, oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang menguraikan sebab-akibat dari pemberian perlakuan, segala yang terjadi saat diberikan perlakuan dan menjelaskan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2015, hlm. 1). Dengan menggunakan penelitian ini,

peneliti akan mengetahui perkembangan proses pembelajaran dan hasil belajar IPS siswa setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memilih judul “*Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas VI SDN Purwakarta*” untuk diteliti lebih lanjut.

#### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diidentifikasi masalah untuk diteliti yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar.
2. Rata-rata hasil belajar kognitif IPS siswa kelas VI SDN Purwakarta masih tergolong rendah.

#### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran IPS di kelas VI SDN Purwakarta?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran IPS di kelas VI SDN Purwakarta?

#### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino pada kelas VI SDN Purwakarta.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran di kelas VI SDN Purwakarta.

#### E. Manfaat Penelitian

Emilia Kartika, 2024

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VI SDN PURWAKARTA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Manfaat yang diharapkan dari peneliti ini, diantaranya:

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dengan penggunaan media kartu domino sebagai referensi media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Manfaat bagi guru bisa dijadikan sebagai alternatif dalam memberikan bahan pembelajaran kepada siswa untuk mengembangkan bahan ajar. Diharapkan mampu membangun hubungan pembelajaran yang aktif dan efektif antara guru dan siswa. Dan sebagai evaluasi diri dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi siswa dalam menggunakan media pembelajaran kartu domino sehingga membantu dan mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, dapat menumbuhkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran IPS.

4. Bagi Peneliti

Manfaat yang diharapkan peneliti yaitu untuk dapat dijadikan bahan acuan penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Kartu Domino

Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam kegiatan belajar. Media kartu domino adalah permainan

kartu dengan bentuk kartu domino pada umumnya yang berbentuk persegi Panjang yang dibagi menjadi dua ruas (Ramlah, 2022). Istilah kartu domino dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran cetak yang berisi materi IPS.

## 2. Hasil Belajar IPS di SD

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Seorang guru yang sudah menyiapkan tujuan pembelajaran atau kegiatan instruksional. Siswa yang mencapai tujuan pembelajaran maka siswa tersebut berhasil dalam belajar (Ahmad Susanto, 2016:3). Istilah hasil belajar dalam penelitian ini merupakan hasil belajar pada ranah kognitif dari penggunaan media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran IPS di kelas VI SDN Purwakarta.

## 3. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perpaduan dari beberapa cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora diantaranya: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial diinterpretasikan atas dasar kenyataan dan gejala sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial tersebut (Ahmad Susanto, 2016:6).

## G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan perlu dikemukakan untuk menyederhanakan dalam melihat dan mengetahui rincian terkait urutan penyusunan kerangka penelitian. Berikut sistematika penulisan skripsi:

1. Penyajian bagian awal memuat halaman cover depan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan abstraksi.
2. Bagian utama memuat BAB I yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika penulisan. BAB II yang berisi kajian teori, hasil

penelitian relevan, kerangka pikiran, dan hipotesis tindakan. BAB III mengemukakan terkait metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti. BAB IV berisi hasil penelitian dan pembahasan. BAB V terdiri dari kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir memuat tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran.