



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dalam mengajar perlu adanya media pembelajaran untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas, selama ini dalam proses pembelajaran IPS di SDN Cibarani II belum menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media dan bahan ajar berupa buku teks atau modul dengan ciri khas banyak berisi tulisan dan sedikit gambar itu cenderung membuat siswa merasa bosan, dan kurangnya minat baca pada siswa di SDN Cibarani II. Selain itu dari hasil wawancara motivasi peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Peserta didik menganggap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial membosankan, dan kurang menarik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002 hlm 2).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas V SDN Cibarani II, terlihat masih banyak siswa yang kurang antusias dan semangat

dalam mengikuti pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Siswa bersifat pasif hanya menunggu apa yang akan disampaikan oleh guru, siswa sering mengobrol dan bercanda, sering keluar masuk kelas dengan alasan mau ke belakang, terkadang kelas menjadi sunyi dan siswa tidak memiliki keberanian untuk bertanya. Hal tersebut mencerminkan kurangnya kesan yang bermakna selama siswa mengikuti pembelajaran IPS. Selain itu berdasar data rata-rata nilai Ujian Tengah Semester siswa yang di peroleh penelitian ketika melakukan observasi menunjukkan nilai yang didapat siswa masih belum termasuk ke dalam kategori memuaskan.

Keadaan ini merupakan kecenderungan para guru dalam menerapkan metode yang kurang tepat, sehingga siswa kurang merasa senang, kurang berminat, bahkan siswa merasa jenuh dan bosan bila terhadap dengan pembelajaran IPS. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pembelajaran yang diberikan mulai dari jenjang SD, SMP, SMA, bahkan sampai Perguruan Tinggi. pada jenjang SD mata pembelajaran IPS memuat materi Geografi, Sosiologi, Ekonomi dan Sejarah. Sehingga melalui pendidikan IPS dari tingkat SD diharapkan akan muncul generasi bangsa yang berkualitas, bertanggung jawab, dan cinta terhadap bangsa dan negaranya.

Dengan permasalahan di atas, maka dalam proses pembelajaran harus dapat membangkitkan minat belajar siswa, karena minat merupakan salah satu kunci utama untuk mempelancar siswa dalam mempelajari sesuatu, termasuk dalam pembelajaran IPS. Selain itu ketepatan dan kesesuaian penggunaan metode akan berpengaruh besar pada aktivitas belajar siswa, begitu pula peran serta guru dalam mengarahkan dan membingbing siswa sehingga siswa merasa senang dalam mempelajari IPS.

Sehubungan dengan kenyataan tersebut perlu di kembangkan usaha perbaikan yang lebih mendasar, salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Melalui media *Puzzle* diharapkan siswa

dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS dan akan lebih berkesan dan bermakna sekaligus dapat mendorong siswa lebih kreatif dalam memecahkan masalah untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti akan mencoba mengembangkan pembelajaran ips melalui media *Puzzle* yang dapat membantu siswa dalam memahami materi Perjuangan Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia di kelas V SD semester 2 dengan fokus judul penelitian yaitu “Penggunaann Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Tentang Perjuangan Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakanb oleh penelitian diatas, maka rumusan masalah pada penelitianini yaitu sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan media *Puzzle* pada pembelajaran IPS tentang perjuangan proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas V SDN Cibarani 2 dapat meningkatkan hasil belajar?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS tentang perjuangan proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kelas V SDN Cibarani 2?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, berikut tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS tentang Perjuangan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Puzzle* pada pembelajaran IPS tentang Perjuangan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan diatas, manfaat penelitian ini diantaranya :

1. Bagi peneliti, dengan mengadakan penelitian ini tentunya karena adanya harapan yang ingin di capai oleh peneliti. Peneliti ingin mengetahui peran pentingnya penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran IPS, disamping itu untukn mengetahui sejauh mana peran media tersebut dapat mempengaruhi kemampuan memahami materi dan aktivitas belajar siswa. Selain itu penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan penelitian dalam memperoleh Sarjana Pendidikan.
2. Bagi tenaga pendidik yaitu memberikan alternatif media pembelajaran yang tidak hanya dapat di gunakan dalam pembelajaran IPS saja, bisa juga di terapkan dalam mata pelajaran yang lainnya.
3. Bagi siswa adalah memberikan stimulus positif dalam pembelajaran IPS, dalam hal pemberian motivasi dan minat belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melatih Keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya dan berbicara di depan kelas.

#### **E. Definisi Istilah**

Agar penelitian ini tidak menimbulkan perbedaan sudut pandang diantara pembaca, dalam hal ini peneliti mendefinisikan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya :

##### **a. Media**

Penggunaan media akan mempermudah siswa memahami pembelajaran IPS,

Karena pembelajaran menggunakan media dapat didesain menjadi sebuah pembelajraan yang menarik, menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan dan dapat memotivasi serta merangsang siswa untuk semangat dalam belajar. Media merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Media pembelajaran sebagai alat bantu proses mengajar untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga

memudahkan pencapaian tujuan yang sudah dirumuskan. dan media pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar.

b. *Puzzle*

*Puzzle* adalah suatu game atau permainan merangkai bagian-bagian yang terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar utuh yang berfungsi menguji pengetahuan seseorang. Jika dikaitkan dalam pembelajaran, maka *puzzle* adalah sebuah istilah yang tidak asing lagi yaitu belajar sambil bermain. Melalui pembelajaran menggunakan media *puzzle* kita mengamati anak yang memang belajar dengan sungguh-sungguh, siswa akan terus mencoba sampai *puzzle* tersusun dengan benar dan siswa yang tidak belajar sungguh-sungguh ia akan meninggalkan *puzzle* begitu saja. Dengan tujuan untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan aktivitas belajar.

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah penilaian kognitif dan penilaian psikomotor. Teknik penilaian kognitif yang dilakukan adalah berupa test tulis untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran, sedangkan penilaian psikomotor dalam bentuk untuk mengetahui keterampilan proses yang dimiliki siswa.

d. Pembelajaran IPS

Pendidikan ips di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.