

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting untuk mendukung keberhasilan guru dalam mengajar di dalam kelas. Namun, saat sekarang terdapat beberapa guru yang memberikan materi hanya mengandalkan buku mapel dan disampaikan menggunakan metode ceramah. Seperti halnya guru di kelas IV SDN Pipitan, saat peneliti melakukan observasi dengan wawancara pada tanggal 10 Maret 2023 guru tersebut mengatakan: *“Saya hanya mengandalkan buku bacaan yang ada di kelas aja, karena memang lebih praktis, dan sesekali menggunakan media pembelajaran namun hanya yang ada ada saja, seperti saat pelajaran IPA hanya menggunakan karet untuk melakukan praktek, tapi untuk antusias siswa ya beberapa ada yang bagus ada yang biasa aja”* Berdasarkan wawancara tersebut dapat kita ketahui bahwasannya keaktifan siswa saat belajar belum terlihat baik karena belum adanya media pembelajaran yang menarik.

Guru yang baik merupakan guru yang dapat mengajar dan mengarahkan siswa ke arah yang baik. Kita ketahui Pendidikan tidak hanya sekedar memberikan bahan ajar yang asal guru ke siswa, namun disertai proses mengatur suatu lingkungan siswa akan siswa dapat merasakan kenyamanan saat belajar Wina Sanjaya (2011: 103). Namun, faktanya proses pembelajaran menjadi satu masalah yang sedang dihadapi. Saat pembelajaran guru kurang dalam mengembangkan kemampuan siswa nya dalam berfikir.

Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal dapat mempengaruhi dalam suatu proses pembelajaran. Karena dengan adanya media pembelajaran yang unik siswa akan lebih semangat dan lebih aktif saat belajar. Materi pelajaran yang disampaikan menggunakan media

pembelajaran akan terkesan lebih mudah dari pada tidak menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang terdapat pada sekolah diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan lebih semangat saat mempelajari materi pelajaran yang guru sampaikan di kelas, serta dengan adanya media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu sarana untuk menyampaikan informasi dalam suatu pembelajaran. Media pembelajaran ini salah satu faktor penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang akan digunakan peneliti adalah Kartu Nusantara. Kartu nusantara adalah salah satu media yang dapat dipelajari oleh siapa saja dengan cara yang mudah dipahami salah satunya anak-anak. Ditambah dengan design yang menarik dalam kartu nusantara ini akan membuat pembahasan tentang pembelajaran akan menjadi lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih semangat dalam belajar dan tidak cepat bosan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 28 September 2022 di SDN Pipitan bahwa pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut masih kurang. Setelah peneliti berbincang dengan guru kelas IV bahwasannya penyebab siswa kurang minat dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPS karena metode pembelajaran yang guru gunakan terkesan monoton hanya melalui metode ceramah dan membaca buku, serta tidak adanya media pembelajaran yang unik, hal tersebut menjadi penyebab siswa menjadi cepat bosan sehingga tidak tertarik saat mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini sangat tampak dari tingkah laku siswa ketika pelajaran IPS berlangsung banyak siswa yang tidak konsentrasi dan main sesuka hati saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Stevie (2020) yang berjudul *"Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas II madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda 016*

Rantau Rasau Desa” menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran kartu bergambar ini diketahui telah berhasil dalam meningkatkan minat belajar Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda 016 Rantau desa. Hasil pengumpulan data yang diperoleh dari hasil pembelajaran siswa meningkat dari prasiklus dengan rata-rata 50,00 belum mencapai KKM. Siklus I dengan rata-rata 61,30 belum mencapai KKM. Dan diakhiri dengan siklus II dengan rata-rata 84,30 sudah mencapai KKM yang maksimal seluruh siswa telah dinyatakan tuntas. Hal ini dinyatakan adanya peningkatan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti ingin membuat karya ilmiah dalam bentuk skripsi dengan judul “Penerapan Media Kartu Nusantara Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Di Kelas IV SDN Pipitan”. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 4 tahap yaitu, tahap 1. Perencanaan, tahap 2. Aksi atau tindakan, tahap 3. Observasi dan tahap 4. Refleksi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS masih rendah terutama pada kelas IV SDN Pipitan.
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media kartu nusantara pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di kelas IV SDN Pipitan?
2. Bagaimana minat belajar siswa setelah diterapkannya media kartu nusantara pada pembelajaran di SDN Pipitan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses penerapan media kartu nusantara pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Kelas IV SDN Pipitan.
2. Mengetahui hasil minat belajar siswa di kelas IV SDN Pipitan setelah diterapkannya media kartu nusantara.

E. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian akan memiliki harapan agar hasil dari penelitian tersebut dapat berguna dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan lain-lain. Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran kartu nusantara.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya media pembelajaran kartu nusantara ini diharapkan siswa akan lebih tertarik dan semangat dalam belajar, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa di kelas.

b. Bagi Guru

Memudahkan guru saat pelaksanaan pembelajaran dan dapat menjadikan pembelajaran yang lebih menarik, karena dengan

penggunaan media ini dapat membuat belajar siswa menjadi mandiri dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber belajar siswa sehingga dapat dijadikan perbaikan kearah yang positif, guna untuk meningkatkan kualitas sekolah dalam pengajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu nusantara. Penelitian menjadi suatu pemahaman karena dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih mudah dekat dengan siswa.

F. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Media Kartu Nusantara

Arsyad (2002: 119) kartu gambar merupakan sekumpulan kartu kecil yang didalamnya berisikan sebuah gambar dan penjelasan , guna untuk menuntun siswa mempelajari sesuatu yang berhubungan dengan isi gambar tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan kartu nusantara.

Menurut Djamarah dkk (2010: 124) berdasarkan jenisnya, media kartu gambar adalah salah satu jenis media visual diam, yaitu media secara penyajiannya hanya dengan dilihat dan dipahami. Media kartu gambar ini terbuat dari kertas yang memiliki ukuran tertentu.

2. Minat Belajar

Slameto (2015: 180) dalam bukunya minat belajar ialah, salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mana dapat mengarahkan seseorang untuk melakukan aktivitas jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam suatu interaksi dalam lingkungannya.

3. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial, disingkat IPS, adalah nama mata pelajaran yang ada di SD, SMP dan SMA serta berada di tingkat perguruan tinggi, namun di perguruan tinggi identik dengan istilah "*social studies*" Sapriya (2009: 19). Istilah IPS ini di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang materinya adalah tentang sosial yang mana tidak jauh dengan kehidupan di bumi ini baik dari kehidupan sosial, masalah sosial dan dari berbagai isu yang terjadi di bumi ini akan dibahas dalam pelajaran IPS (2009: 20).

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek "pendidikan" dari pada konsep karena dengan adanya pembelajaran IPS ini siswa diharapkan dapat memahami sikap, nilai, moral serta keterampilan yang baik. IPS juga dapat membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Salah satunya adalah lingkungan masyarakat yang mana di lingkungan ini anak akan tumbuh serta berkembang sebagai seorang masyarakat yang akan dihadapkan dengan berbagai masalah sosial yang ada di lingkungannya.