

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas pendidikan tidak lepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya ialah suatu proses hubungan timbal balik antara guru dengan siswa begitupun sebaliknya. Tingkat keberhasilan dalam proses belajar siswa ditinjau dari hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan pencapaian belajar yang telah diperoleh siswa berupa nilai akhir pada mata pelajaran tertentu. Hasil belajar di sekolah memperoleh tiga pembentukan kemampuan siswa yang dikenal dengan Taksonomi Bloom, mencakup kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Hasil belajar yang baik dapat diraih melalui keterikatan berbagai faktor satu dengan lainnya yang saling mendukung dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran yakni penggunaan media. Media berguna sebagai sarana penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan antusias, motivasi, daya tarik, dan rangsangan siswa ketika belajar. Dengan penggunaan media akan terciptanya suasana belajar yang menggembirakan dan tidak membosankan. Media dapat menjadi alat bantu guru ketika mengajar dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada hari Kamis, 29 September 2022 di SDN Satria Jaya 01 , selama ini dalam kegiatan belajar IPS khususnya di kelas V, pengaplikasian metode dan media pembelajaran oleh guru belum dilaksanakan secara optimal. Guru hanya memanfaatkan buku teks sebagai sumber dan media pembelajaran, serta hanya mengandalkan metode ceramah dalam pembelajaran IPS. Sehingga sistem pembelajaran yang dilaksanakan guru menempatkan siswa pada proses pembelajaran yang pasif dan berfokus pada guru saja (*teacher center*). Guru

belum mampu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Akibatnya, proses pembelajaran yang dilaksanakan guru membosankan bagi siswa, siswa kurang antusias dan terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajarnya belum optimal karena tidak mampu mengembangkan dan mengasah kemampuannya. Pada pelajaran IPS kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah yaitu 70, sedangkan mayoritas siswa di kelas V hasil belajarnya masih dibawah KKM. Hasil belajar siswa yang belum memenuhi nilai di atas KKM dengan presentase 59% hal tersebut dilihat dari daftar nilai guru kelas berupa hasil Penilaian Tengah Semester. Dari 27 jumlah siswa secara keseluruhan di dalam kelas masih terdapat 16 siswa yang mendapat nilai kurang dari 70. Hal tersebut mengartikan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan siswa merasa jenuh dalam pembelajaran IPS dan kecenderungan guru dalam penggunaan media yang belum optimal.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran tentu tak luput dari peran guru. Guru mempunyai tanggung jawab yang tinggi mengenai keberhasilan siswa dalam belajar, sehingga guru harus mampu menciptakan, menguasai situasi maupun kondisi belajar yang baik selain penguasaan materi. Hendaknya guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sarana guna memotivasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa tertarik dan mampu meningkatkan hasil belajarnya terutama dalam pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu seperti sejarah, geografi, ekonomi dan sosiologi serta disiplin ilmu lainnya (Sapriya, 2009:7). Dalam pembelajaran IPS hendaknya difokuskan pada diri siswa untuk mengembangkan kemampuan, keberadaan dan keberanian siswa. Maka dari itu, siswa mampu mengenali diri dan lingkungan sosialnya, serta mampu beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Siswa pun diharapkan akan menjadi generasi bangsa yang bertanggung jawab, berkualitas dan cinta terhadap bangsa dan negaranya. Pembelajaran IPS harus mengikutsertakan siswa secara aktif agar dapat berinteraksi selama proses

pembelajaran berlangsung (Hasanah, 2018:165). Hal tersebut dapat diartikan bahwasanya pembelajaran IPS harus berpusat pada siswa. Serta harus memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran dan menarik untuk siswa.

Dalam pembelajaran IPS alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan khususnya pada materi Peristiwa Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia yaitu media *mystery box* (kotak misteri). Menurut Fitrianti et al., (2020:325) media *mystery box* dapat mendorong daya tarik, perhatian, serta rasa ingin tahu siswa sehingga siswa dapat lebih fokus dan tidak mudah bosan ketika belajar serta materi yang diperoleh siswa menjadi lebih mudah dipahami. Dengan kata lain, media *mystery box* akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari serta dapat mendorong antusias dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

Sehubungan dengan kenyataan yang terjadi, peneliti akan berusaha mencari solusi terbaik dengan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan guna memperbaiki proses pembelajaran di kelas tersebut. Selaras dengan hasil penelitian Hedayani et al., (2022) yang berjudul “Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang” diperoleh hasil yaitu dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 195 Palembang hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang dipengaruhi oleh penggunaan media *mystery box* terkait materi perjuangan melawan penjajah berdasarkan nilai rata-rata siswa pada tes akhir.

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwasanya media pembelajaran *mystery box* efektif untuk diaplikasikan pada pembelajaran IPS guna meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian terkait “Penggunaan Media Pembelajaran *Mystery Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Pada Materi Peristiwa Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia di Kelas V SDN Satria Jaya 01”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Guru belum optimal dalam pengaplikasian media pembelajaran yang menarik dan bervariasi sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran.
2. Guru belum mampu menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*).
3. Siswa kurang aktif dan terlibat saat proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa belum optimal.
4. Hasil belajar siswa belum mencapai KKM.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *mystery box* dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia di kelas V SDN Satria Jaya 01?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran *mystery box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia di kelas V SDN Satria Jaya 01?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *mystery box* dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia di kelas V SDN Satria Jaya 01.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *mystery box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia di kelas V SDN Satria Jaya 01.

E. Manfaat Penelitian

Dari adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat pada penelitian ini ialah tidak hanya menambah ilmu pengetahuan baru dalam bidang pendidikan terkait penggunaan media pembelajaran *mystery box*, tetapi juga dapat digunakan bagi peneliti lain yang akan menyelidiki topik yang sama secara retrospektif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dari adanya penelitian ini yakni memberikan kontribusi bagi sekolah dengan membantu memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran, sehingga kualitas pendidikan di sekolah dapat meningkat.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru dari adanya penelitian ini yakni memberikan pemahaman baru terkait media pembelajaran yang dapat diaplikasikan selama kegiatan pembelajaran, media *mystery box* menjadi salah satu alternatifnya.

c. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa dari adanya penelitian ini yakni membantu siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran, menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna, menarik dan mengasyikkan, serta membantu siswa dalam memahami suatu konsep atau materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dari adanya penelitian ini mendapatkan pengalaman baru dalam membantu guru meningkatkan proses belajar mengajar di kelas, dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan diri peneliti

terhadap permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar serta mencari solusi pemecahannya.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran *Mystery Box*

Mystery box adalah sebuah benda yang berbentuk kubus atau media pembelajaran yang berupa sebuah kotak (Khasanah, 2021:24). *Mystery box* berbentuk visual 3 dimensi yang dirancang sedemikian rupa untuk membuat media semakin menarik. Dengan demikian media pembelajaran *mystery box* merupakan media berbentuk kubus yang dibuat semenarik mungkin untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan bermakna. Siswa pun dapat tertarik dan termotivasi dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajarnya.

2. Hasil Belajar

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Nurrita, 2018:175) hasil belajar merupakan kompetensi siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Penilaian hasil belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Penilaian aspek kognitif diukur melalui tes tertulis guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Aspek afektif dan psikomotor dinilai selama siswa mengikuti proses pembelajaran dengan adanya perubahan tingkah laku pada dirinya.

3. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS di sekolah dasar mencakup materi Sejarah, Geografi, Ekonomi dan Sosiologi. Di sekolah dasar pembelajaran IPS ialah salah satu muatan pelajaran yang mengkaji manusia dan interaksinya dalam aspek kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mengarahkan, membimbing, dan membantu siswa untuk menumbuhkan keterampilan, pengetahuan dan nilai dalam kehidupan bermasyarakat serta menjadi warga negara yang demokratis (Sapriya, 2009:8).