

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap individu dalam menjalankan kehidupannya untuk dapat menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan perkembangan jaman yang semakin canggih dan banyak pembaharuan di dalamnya. Dewi & Mubarakah (2019, h. 24) menyatakan bahwa pendidikan ialah proses secara sadar yang telah direncanakan untuk membantu dalam mengembangkan potensi peserta didik menjadi individu dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan tidak bisa menjadi bisa. Dewi (2017, h. 2) menyatakan bahwa guru memiliki peran utama dalam keterlibatannya yang dilakukan dalam lingkup proses belajar mengajar, karena suatu kemajuan dan perkembangan tergantung pada kinerja guru untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa. Hal ini menjadikan faktor utama dalam memperbaiki dan membenahi masalah pendidikan yang dirasa mengalami kemerosotan, karena harus ada terobosan dan pembaharuan sehingga seorang guru mampu mewujudkan tujuan dan prestasi yang diinginkan untuk memajukan pendidikan melalui ide dan gagasan yang kreatif dan efektif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Asyhar, 2012, h. 57).

Berdasarkan observasi awal peneliti dalam pengumpulan data, peneliti menemukan berbagai permasalahan yang ada, pembelajaran yang dilakukan guru

masih konvensional, media pembelajaran masih menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai sarana penyampaian materi di dalam kelas yang membuat proses pembelajaran terlihat monoton dan membosankan bagi peserta didik. Refleksi dalam pembelajaran menjadi ruang yang memberi kesempatan peserta didik untuk memutar ulang memori perjalanan pembelajaran yang telah mereka lalui (Chang, 2019, h. 95). Terdapat beberapa peserta didik yang terlihat kurang minat dalam belajar dan tidak memahami secara menyeluruh materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut terbukti pada saat guru melakukan kegiatan refleksi pembelajaran, informasi atau pembelajaran yang disampaikan guru hanya lewat begitu saja.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar melalui usaha sadar yang diterapkan secara konsisten dan mengarah pada perubahan yang positif. Inilah yang disebut dengan proses pembelajaran. Oleh karena itu, semua guru dituntut untuk menjadi teladan dalam mencapai kualitas pendidikan di sekolah, salah satunya dengan meningkatkan proses belajar mengajar dan menggunakan fasilitas yang ada di sekolah, menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. (Dewi, 2017, h. 10). Pada akhirnya proses pembelajaran adalah perolehan hasil belajar siswa. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari interaksi pembiasaan perilaku dan pembelajaran. Dari sisi guru, praktik pendidikan diakhiri dengan proses penilaian hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya proses belajar. Ada tiga jenis hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa, ranah afektif berkaitan dengan nilai

dan sikap siswa, dan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan siswa. (Dimiyati, 2009, h. 4).

Berikut adalah hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri 107400 Bandar Khaliapah:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Presentasi
IPAS	<70	11	20	55%
	70	3		15%
	>70	6		30%

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari presentasi siswa yang mendapatkan nilai di atas 70 pada 30% dengan jumlah siswa 6 orang, presentasi siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70 pada 55% dengan jumlah siswa 11 orang, dan presentasi siswa yang mendapatkan nilai 70 pada 15% dengan jumlah 3 orang. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), terdapat materi yang banyak memiliki istilah-istilah asing yang belum terlalu umum atau masih jarang didengar oleh siswa usia SD. Untuk dapat mempelajarinya dengan mudah guru dapat memanfaatkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memperjelas

makna pesan atau informasi yang disampaikan. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan pesan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Berdasarkan uraian tentang teori pembelajaran dan pengertian media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam tahap pemrosesan informasi dan proses pengendalian pelaksanaan. Dalam tahap ini, media pembelajaran diperlukan dalam tindakan pengenalan, pengulangan, peningkatan perhatian siswa, pemantauan, dan pembiasaan.

Media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan penggunaan media yang kurang menarik seperti yang terjadi di SD Negeri 107400 Bandar Khaliapah yang masih menggunakan media pembelajaran buku dan papan tulis adalah *Crossword Puzzle* dan gambar. Media *Crossword Puzzle* dan gambar juga dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dan dapat membantu siswa dalam mengolah informasi, terutama dalam kegiatan pengulangan dan pembiasaan. Selain itu, ke-dua media tersebut dapat menarik minat siswa dalam belajar serta menyenangkan dalam penggunaannya. Dalam penerapannya, siswa dapat menyelesaikan suatu masalah dengan cara melengkapi susunan teka-teki silang. Media *Crossword Puzzle* mampu melibatkan semua siswa untuk aktif berfikir dalam pembelajaran pada waktu mengisi teka-teki silang (*Crossword Puzzle*), mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, merangsang siswa untuk tidak bosan dan tetap fokus pada pembelajaran sehingga hasil belajar lebih bermakna dan mudah diingat. Media *Crossword Puzzle* ini juga dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi-materi yang banyak menggunakan istilah ilmiah.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Dyah Widya Retno, dkk., (2015) dengan judul “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi Dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) Penggunaan media pembelajaran *Crossword puzzle* pada pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit kelas IV B di SD Negeri Jember Lor 02 dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Persentase aktivitas belajar siswa siklus I sebesar 73%, pada siklus II meningkat menjadi 84%. Peningkatan aktivitas belajar siswa dari pembelajaran siklus I ke siklus II sebesar 11%. (2) Hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 51,67 dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 84,33. Hasil belajar siswa dari pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat sebesar 32,66. Berdasarkan data yang diperoleh, media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih variatif, tidak membosankan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Suparman, Tarpan, dkk (2017). Dengan judul “Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil pre-test dan nilai rata-rata siswa dengan menggunakan media gambar mengalami peningkatan hal tersebut terjadi karena adanya antusiasme dari peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan

media gambar. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang dan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, **“Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan masih berorientasi pada guru.
2. Penggunaan media pembelajaran yang minim dan hanya berpatokan pada buku pelajaran
3. Kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
4. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 107400 Bandar Khaliapah masih tergolong rendah.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini hanya terbatas pada pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan gambar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS dengan materi “Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi” Kelas IV Semester 1 pada tahun ajaran 2023/2024 di SD Negeri 107400 Bandar Khaliapah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang peneliti kemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV SD Negeri 107400 Bandar Khalipah?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran gambar terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV SD Negeri 107400 Bandar Khalipah?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan gambar pada kelas IV SD Negeri 107400 Bandar Khalipah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV SD Negeri 107400 Bandar Khalipah.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran gambar terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV SD Negeri 107400 Bandar Khalipah.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan gambar pada kelas IV SD Negeri 107400 Bandar Khalipah.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang lebih bervariasi khususnya pada media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa bagi peneliti dan pembaca yang ingin mengkaji lebih mendalam dengan judul permasalahan tersebut khususnya terkait dengan proses pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa.
- b. Bagi siswa, memberikan pengalaman baru dengan proses belajar yang menyenangkan sehingga berpengaruh terhadap kualitas belajarnya.
- c. Bagi guru, memberi wawasan baru penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, aktif, dan efektif dalam kelas maupun diluar kelas untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS.
- d. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi pengelola kelas dalam rangka memperbaiki media pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.