

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu proses pembelajaran mengenai pengetahuan dan keterampilan yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Pendidikan tersebut juga bisa di peroleh bagi setiap orang, mulai dari anak kecil sampai yang sudah tua. Pendidikan sangat penting bagi semua orang yang bertujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri. Pendidikan bisa juga dilakukan dimana saja seperti pendidikan formal, pendidikan yang dilakukan di sekolah atau disebut dengan pendidikan terstruktur. Selain itu juga ada pendidikan non formal, pendidikan tersebut dilakukan di luar pendidikan formal misalnya lembaga kursus (bimbel), lembaga pelatihan (ekstrakurikuler), kelompok belajar, dan lain-lainnya. Ada juga pendidikan informal, pendidikan yang didapatkan dalam keluarga ataupun lingkungan sekitar. Selain itu pendidikan juga sangat penting dalam memajukan negara untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan (*education*) sebagai suatu konsep sering dipandang oleh masyarakat sebagai sesuatu konsep yang salah. Banyak dari mereka yang mendeskripsikan pendidikan hanya terlihat sebagai bentuk pengajaran saja. Tapi, jauh dari itu pendidikan memiliki perspektif yang lebih luas.

Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara masyarakat. Dengan kata lain, pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia unggul dan bisa berguna bagi kemajuan bangsa dan negara. Dalam

rangka mewujudkan potensi diri menjadi *multiple* kompetensi harus melewati proses pendidikan yang di implementasikan dalam proses pembelajaran. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Berbagai upaya telah ditempuh untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, seperti: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, perubahan sistem penilaian, dan sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah

Pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan siswa kedalam proses belajar mengajar, sehingga memperoleh tujuan belajar yang telah ditetapkan. Pembelajaran sebagaimana tercantum dalam undang-undang RI No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah suatu proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Oleh karena itu, keberhasilan Pengelolaan Pembelajaran, suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas dan kemampuan guru. Karena, tidak dapat dipungkiri guru merupakan tonggak utama dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Terkait dengan pentingnya peran seorang guru, maka salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan pemilihan media yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah. Guru di harapkan mampu menggunakan alat yang mudah

dan efisien. Meskipun sederhana, tetapi merupakan suatu keharusan untuk guru mengembangkannya dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Pada kurikulum 2013 yang telah di berlakukan dalam pendidikan belakangan ini, dimana semua mata pelajaran digabung menjadi pembelajaran tematik kecuali agama. Tentu ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Karena, guru harus mampu membelajarkan siswa dengan menggunakan sebuah cara agar pembelajaran tematik tersebut dapat di terima oleh siswa. Selain menyampaikan materi, guru juga harus mampu menggunakan beberapa metode ajar agar materi tersebut dapat di terima dengan mudah oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melakukan observasi di SD Negeri 034791 Tanjung Beringin pada pelajaran Tematik khususnya pada materi nilai-nilai pancasila, peneliti melihat bahwa penggunaan media gambar pada materi tersebut membuat siswa masih mengalami kesulitan dan mudah lupa dalam memahami dan menyebutkan arti-arti dari sila pancasila, dan hal itu menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Selain itu, guru masih menggunakan media berupa gambar untuk diperlihatkan kepada siswa, akibatnya siswa merasa bosan dan tidak memberikan pengalaman belajar terhadap siswa. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, peneliti juga melihat bahwa keantusiasan siswa dalam pembelajaran masih kurang. Hal ini dikarenakan pembelajaran berpusat pada guru sehingga pembelajaran terkesan monoton dan tidak memberikan pengalaman langsung terhadap siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka dibutuhkan solusi yang mampu mengatasi masalah-masalah tersebut. Salah satu solusinya adalah penggunaan media yang tepat dan sesuai, yaitu media yang mampu membuat seluruh peserta didik terlibat dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan aktif serta mampu meningkatkan kemampuan peserta didik

untuk tidak sekedar menghafal materi tetapi juga harus memahaminya. Guru sebagai pendidik harus mampu mengupayakan agar proses belajar mengajarnya mengalami kemajuan dan perubahan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu upaya peningkatan interaksi belajar mengajar, sehingga materi yang sulit tersebut dapat dipahami secara langsung oleh siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang dibuat oleh guru serta akan menimbulkan minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan situasi di atas peneliti tertarik mengambil judul Pengaruh media puzzle ini karena media *puzzle* ini dapat menarik minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Selain akan menampilkan gambar-gambar yang menarik ketika siswa berhasil menyelesaikan susunan *puzzle* yang diberikan, media *puzzle* ini akan memberikan kesan yang misterius, dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta menggunakan metode belajar sambil bermain misalnya, guru memberikan potongan-potongan *puzzle* kepada siswa dan mengatakan ke siswa silahkan pasang kembali potongan-potongan tersebut apabila potongan *puzzle* itu terpasang dengan benar maka kalian akan melihat sebuah gambar, hal ini akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa mengenai gambar apa yang akan terbentuk ketika ia berhasil menyelesaikan *puzzle* tersebut dan media *puzzle* dapat mengasah kecerdasan intelektual siswa dalam memecahkan masalah serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain menarik, sebagian besar siswa lebih menyukai gambar, media *puzzle* juga tidak jauh berbeda dengan *games-games* yang sering dilakukan oleh anak-anak sehingga cara kerjanya cukup mudah dan menyenangkan.

Oleh karena itu, Peneliti membuat media pembelajaran berupa media

*puzzle* atau peta bongkar pasang, dimana media tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih semangat dan lebih teliti, karena murid dapat belajar sekaligus melakukan permainan yang menantang peserta didik.

Hal itulah yang menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian yang relevan dengan masalah tersebut **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS VI SD NEGERI 034791 TANJUNG BERINGIN”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terlihat banyak hal yang terkait dengan Media *puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik, yaitu;

1. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kesulitan dalam menerima pembelajaran.
2. Kurangnya media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan tidak memberikan pengalaman belajar terhadap siswa.
3. Kurangnya keantusiasan siswa di dalam pembelajaran.
4. Pembelajaran berpusat pada guru sehingga pembelajaran terkesan monoton.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar peneliti lebih jelas dan terarah, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti dalam penelitiannya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 pada mata Pelajaran PKn materi Nilai-nilai Pancasila dan SBDP materi patung dari plastisin.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti yang merumuskan masalah sebagai berikut: "**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS VI SD NEGERI 034791 TANJUNG BERINGIN?**"

#### **1.5 Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran *Puzzle* terhadap hasil belajar pada pembelajaran Tematik di kelas VI SD 034791 Tanjung.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan uraian tujuan penelitian, maka penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi secara teori maupun praktis, berikut manfaat penelitian ini, yakni

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi ataupun sumber belajar lebih lanjut tentang pengaruh media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa dalam proses belajar mengajar.

##### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Siswa, Siswa mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik dan mempunyai pengalaman belajar yang melekat pada dirinya.
2. Bagi Guru, Memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas, dan hasil belajar siswa.
3. Bagi Sekolah, Sebagai kontribusi positif pada sekolah dalam rangka perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran

4. Bagi Peneliti lainnya, Sebagai bahan acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian sejenis serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan melalui pengalaman langsung di lapangan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY