

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar siswa di sekolah sering di indikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang cenderung monoton atau kurang menarik merupakan hal wajar yang dimiliki oleh seorang guru saat proses pembelajaran berlangsung. Biasanya, guru selalu menemukan persoalan ketika proses pembelajaran, salah satunya adalah masih adanya siswa yang menganggap bahwa belajar merupakan hal yang tidak menyenangkan dimana mereka harus duduk berjam-jam dengan memperhatikan suatu pokok pembahasan yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa menjadi tidak aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, yang berakibat rendahnya hasil belajar siswa. Maka dari itu siswa sangat memerlukan proses pembelajaran yang menyenangkan dimana terdapat interaksi antara siswa dan guru, sehingga guru dapat mengkondisikan suasana kelas dan bisa membangun motivasi untuk belajar.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang diantaranya, memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa. Penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran juga memberi nilai dan manfaat. Guru tentunya harus mampu dalam menerapkan dan menggunakan

media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Semangat yang dimiliki dari dalam diri siswa tentunya dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar pada tema 7 sub tema 1 “Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku” dengan menggunakan media Pembelajaran tebak gambar (*guess the picture*). Media pembelajaran ini dibuat sesuai dengan materi yang bersangkutan, yang didalamnya dapat menyajikan pesan-pesan tertentu kepada peserta didik. Media pembelajaran *guess the pic* merupakan media pembelajaran berbasis game android yang cukup sederhana, dengan menebak gambar, kemudian menyusun huruf menjadi hasil jawabannya dikolom yang sudah tersedia di bawah gambar. Media ini dimainkan secara berkelompok dan setiap kelompok bergantian. Dengan begitu siswa mampu mendeskripsikan beberapa kalimat yang bersangkutan dengan gambar yang sudah berhasil ditebak. Proses dalam menggunakan media pembelajaran tebak gambar atau *guess the pic* ini juga harus sesuai dengan kondisi anak, guru memberikan kesempatan terhadap anak untuk melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasannya masing-masing, membimbing dan mengarahkan anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penelitian awal di SD 200105 Padangsidempuan dengan wali kelas IV, diperoleh informasi bahwa belajar menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu kompetensi yang harus diajarkan guru kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik terutama pada kelas IV di SDN 200105 Padangsidempuan, masih terdapat siswa yang memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan, diduga karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan media dalam pembelajaran

tematik juga belum maksimal. Menurut pendapat wali kelas IV, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, contohnya media pembelajaran *guess the pic* atau tebak gambar yang cukup sederhana dan dapat menarik perhatian siswa. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah, terlihat pada hasil persentase ketuntasan siswa yang hanya mencapai 45% dan masih jauh dari persentase ketuntasan yang harus dicapai yaitu 65%.

Dari uraian penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan beberapa hambatan seperti kurangnya sarana dan prasarana, sedangkan penggunaan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses mengajar sehingga membuat pengajar lebih mudah menyampaikan materi yang akan disampaikan dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam hal ini, untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *guess the pic* yang diterapkan pada pembelajaran tema 7 subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku berhubungan dengan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 200105 Padangsidempuan. Untuk itu peneliti memiliki keinginan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran memiliki kaitan dengan hasil belajar siswa. Dalam hal tersebut akan dilakukan penelitian korelasional yang berjudul:

“Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran *Guess The Pic* Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku” Pada Kelas IV SDN 200105 Padangsidempuan Tahun Ajaran 2020/2021”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Proses pembelajaran yang masih pasif dan cenderung berpusat pada guru
- 1.2.2 Siswa bosan karena pembelajaran yang monoton
- 1.2.3 Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal
- 1.2.4 Terdapat beberapa siswa yang belum mencapai hasil belajar yang maksimal.

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada masalah-masalah yang terdapat dalam penggunaan media pembelajaran *guess the pic* dengan hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku di kelas IV SDN 200105 Padangsidempuan Tahun Ajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *guess the pic* dengan hasil belajar siswa kelas IV pada tema 7 subtema 1 di SDN 200105 Padangsidempuan Tahun Ajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran *guess the pic* dengan hasil belajar pada tema 7 subtema 1 keragaman suku bangsa dan

agama di negeriku di kelas IV SDN 200105 Padangsidempuan Tahun Ajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai karya ilmiah, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi perkembangan ilmu pengetahuan mengenai “hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa”
- b. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai manfaat penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai pengembangan diri dan memberikan pengalaman baru bagi peneliti guna mengembangkan kompetensi pedagogik.

b. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran *guess the pic* yang ada secara maksimal, siswa lebih kreatif dan mampu belajar mandiri.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi guru ketika mengajar pada mata pelajaran dan tema apapun. Untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan mudah dan dipahami oleh siswa.